

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ИНСТИТУТ ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК И МАССОВЫХ
КОММУНИКАЦИЙ

КАФЕДРА СОЦИОЛОГИИ И ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С МОЛОДЕЖЬЮ

**КОНВЕРГЕНТНОЕ ВЛИЯНИЕ E-SPORTS НА СТУДЕНЧЕСКУЮ
МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки 39.04.01 Социология
очной формы обучения, группы 10001726
Приходько Алексея Владимировича

Научный руководитель
к. социол. н.
доцент
Лебедев С. Д.
Рецензент:
к. социол. н., доцент
кафедры социальных
технологий
Реутов Е. В.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ		3
РАЗДЕЛ I.	ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ «КОНВЕРГЕНТНОГО ВЛИЯНИЯ КИБЕРСПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ»	16
РАЗДЕЛ II.	АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЁТ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ИССЛЕДОВАНИЯ «КОНВЕРГЕНТНОЕ ВЛИЯНИЕ КИБЕРСПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ»	49
РАЗДЕЛ III.	ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИССЛЕДОВАНИЮ «КОНВЕРГЕНТНОЕ ВЛИЯНИЕ КИБЕРСПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ»	76
ЗАКЛЮЧЕНИЕ		86
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ		89
ПРИЛОЖЕНИЯ		101

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования киберспорта обусловлена тем, что киберспорт как социальное явление обладает высокой динамикой развития. Об этом говорит рост таких социальных показателей, как аудитория: количество участников – как экспертов, спортсменов, так и просто увлекающихся этой тематикой людей; количество вовлечённых организаций; юридическое обеспечение; количество инвестиций.

Киберспорт в своём развитии образует целую «социальную систему», способную к существованию и дальнейшему развитию. 7 июня 2016 года киберспорт был признан официальным видом спорта в Российской Федерации. В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал реализацию образовательной программы «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)». 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел – «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта – футбол, хоккей, баскетбол и т. д. С 5 июля 2017 г., в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации № 618, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России. С 2018 г.

Университет ИТМО ввел стипендию для талантливых киберспортсменов в размере 10 тыс. руб. ежемесячно¹.

Таким образом киберспорт является одним из новых «лифтов» социальной мобильности. Занимаясь, совершенствуясь в киберспорте, можно получить титул мастера спорта и заниматься постройкой собственной карьеры в данном направлении. Т. е. среднестатистический игрок, увлекшийся какой-либо кибердисциплиной и начавший серьёзно развиваться в ней, может построить свой собственный путь в киберспорте. Возникло фактически новое направление в «большом» спорте, опираясь на которое, можно обеспечить своё будущее точно так же, как если бы человек занимался каким-либо другим видом трудовой деятельности.

Степень теоретической разработанности темы исследования.

На сегодняшний день киберспорт образует вокруг себя целую жизнеспособную «социальную систему», обладающую глубоким конвергентным потенциалом. Сам феномен киберспорта для большей части общества выглядит чем-то новым в социуме, но это виденье обманчиво. В сущности, киберспорт появился в тот момент, когда один человек получил возможность соревноваться с другим в пространстве компьютерной игры. Помимо этого, общественное мнение сильно ранжировано в отношении феномена киберспорт. С одной стороны, феномен киберспорта претендует на институционализацию, вхождение в общество по образцу традиции, общественно принятого спорта. С другой стороны, он базируется на сверх-инновационной основе виртуальных социальных сетей, сообществ. Поскольку киберспорт проходит стадию активной социализации то очень важно, что он может предложить обществу, каков его функциональный-дисфункциональный потенциал. Исследования киберспорта ещё не обрели мировой характер и представлены рядом книг и монографий зарубежных и отечественных авторов.

¹ Новоселов М. А. Специализация теории и методики интеллектуальных видов спорта (киберспорт). РГУФКСМиТ. URL: <http://it.sportedu.ru/> (дата обращения: 20.04.2019)

Первый научный труд под авторством Юхо Хамари и Макса Шёблома, *What is eSports and why do people watch it?* Целью данного исследования ставилось выяснение причин почему люди смотрят киберспорт в Интернете. Авторы определяют киберспорт (электронный спорт) как «форму спорта, в которой основные аспекты спорта облегчаются электронными системами. Вклад игроков и команд, а также вывод системы киберспорта опосредованы интерфейсом человек-компьютер». В более практическом смысле киберспорт относится к конкурентным видеоиграм (транслируемым в интернете). В исследовании используется шкала мотивации для потребления в спорте, которая является одним из наиболее широко применяемых инструментов измерения потребления в спорте в целом. Анкета была разработана и предварительно протестирована перед распространением среди целевых респондентов (n=888). Надёжность и достоверность прибора соответствовали общепринятым рекомендациям. Модель была оценена сначала путём изучения её модели измерения, а затем структурной модели. В последние годы киберспорт (электронный спорт) и потоковая передача видеоигр стали быстро развивающимися формами новых медиа в интернете, что обусловлено растущим развитием (онлайн) игр и технологий онлайн-вещания. Сегодня сотни миллионов людей смотрят киберспорт. Настоящее исследование представляет собой большое исследование связанных с удовлетворением факторов, определяющих, почему люди смотрят киберспорт в Интернете. Кроме того, в исследовании предлагается определение киберспорта и далее обсуждается, как киберспорт можно рассматривать как форму спорта¹.

В научной работе А. Ф. Горбаченко «Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества» описывается становление информационного общества в следствии происходит трансформация всех сфер деятельности человечества, в том числе и спортивной, как наиболее значимую для активной социализации

¹ Juho H., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? (англ.). (2017). URL: <http://it.sportedu.ru/> (дата обращения: 15.01.2018)

подрастающего поколения. Учёные спорят об особенностях, этапах и перспективах этого нового общественного устройства. Но многие из них утверждают – в новом обществе меняются требования к отраслям народного хозяйства и сферам профессиональной деятельности человека. Мир спорта тоже трансформируется. Современные соревнования по традиционным видам спорта всё больше становятся технологичным, меняются формы подачи спортивной информации и многое другое. Поэтому инструменты молодёжной политики должны учитывать основные социологические векторы этих изменений. Собственно, становление сетевого общества создало новый вид спорта – компьютерный спорт (киберспорт). Сегодня этот вид спорта стремительно развивается как в Российской Федерации, так и во всём мире¹.

Далее идёт ряд статей, значимых в контексте изучаемой темы. В статье В. А. Замощенко анализируются особенности становления киберспорта в России. Автор обращает внимание на позитивное влияние компьютерных игр на развитие скорости реакции, альтернативный способ поведения. Отмечено, что компьютерные игры могут быть тренажёром в условиях дефицита времени и оборудования. Автором отмечены мифы о киберспорте, дано психолого-педагогическое обоснование возможности включения компьютерных игр в учебный процесс высшего учебного заведения². В статье В. В. Панкиной представлена информация о явлении «киберспорт», приведены его сходства с традиционным спортом, анализ аудитории зрителей и пользователей, а также данные о соревнованиях и дисциплинах. Дётся обоснование его популярности и доказательство успешного развития³. В статье Г. В. Стрельникова описывает компьютерный спорт как новый вид спортивной деятельности. Как и в любом другом виде спорта, необходимо выделение его общих и специфических характеристик, определение его физиологической,

¹ Горбаченко А. Ф. Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества. М., 2016.

² Замощенко В. А. Киберспорт в условиях высшей школы. Серия: Педагогика и психология. Ялта, 2016.

³ Панкина В. В. Киберспорт как феномен XXI века. Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. Челябинск, 2016. Т. 1. № 3.

психологической и педагогической сущности, выявление основных факторов успешности в этом виде спортивной деятельности. Можно предположить, что особенности сенсомоторных реакций и когнитивных процессов являются профессионально значимыми качествами в киберспорте. Исследованиям именно этих сфер игроков в компьютерные игры уделяется большое внимание. В то же время имеющиеся данные не дифференцированы по отношению к разным компьютерным играм. Целью настоящего исследования явилось определение специфики сенсомоторной и когнитивной сфер киберспортсменов, выступающих в дисциплинах Dota 2 и The World of Tanks. Проведённое исследование показало, что для киберспортсменов, выступающих в разных дисциплинах, характерны определённые качества, обусловленные спецификой компьютерной игры. При этом различий в сенсомоторной сфере не наблюдается, все киберспортсмены обладают высокой скоростью сложных реакций и совершают меньше ошибок при их реализации, чем неспортсмены. В то же время между группами спортсменов наблюдаются различия в когнитивном стиле «полезависимость-полнезависимость», а также в показателях отдельных когнитивных функций¹.

В статье Я. А. Берёзы проводится общий анализ тенденции развития киберспорта и его обоснование. В статье М. В. Сахарова рассматривается киберспорт и его место в системе научного знания. В работе И. А. Кушнарева и А. В. Стричко предпринимается анализ киберпространства и существующих кибердисциплин, приводятся развивающиеся направления, которые попадают под определение соревновательных дисциплин. Представлены жанры, которые наиболее специализированы в смысле соревновательных кибердисциплин. На конференции посвящённой компьютерному спорту на обсуждение выносились проблемы и перспективы киберспортивной деятельности, обсуждалось огромное количество вопросов, от потенциала киберспорта до медицинских вопросов, связанных с киберспортом и возможностей

¹ Стрельникова Г. В. Особенности сенсомоторной и когнитивной сфер киберспортсменов, выступающих в разных дисциплинах. Наука и спорт: современные тенденции. Казань, 2016. № 3 (Т. 12).

применения компьютерных игр как инструмента реабилитации. В работе Т. В. Ванюкова, Н. А. Кошутина и А. С. Тепайкина рассматривается киберспорт как актуальное направление в развитии студенческого спорта; рассматриваются особенности студенческого спорта; рассматривается киберспорт как современное направление в развитии спорта. Приводятся особенности организации соревнований по киберспорту и рассматриваются преимущества и недостатки данного вида спорта. В статье авторы С. П. Болдырева и А. С. Гришачев предпринимают попытку анализа роста тенденции киберспорта в мире. Авторы раскрывают тему развития и специфики данного явления в различных странах по всему миру. О. В. Мамедова рассматривает киберспорт как социальный феномен. На материалах социологического исследования анализируется феномен киберспорта, описаны типичные социальные характеристики пользователей, также представлены данные о наиболее распространенных киберспортивных играх в разных жанрах. Дается обоснование популярности киберспорта и его успешного дальнейшего развития в России. В работе П. Р. Хилько Киберспорт представлен как спорт будущего. Статья посвящена истории становления, современным реалиям и будущему киберспорта. В статье представлены основные вехи развития киберспорта, финансовая составляющая, а также уровень становления самостоятельным видом спорта в различных регионах и странах мира. Особое внимание уделяется культовым играм и турнирам, которые оказали огромное влияние на киберспорт¹.

¹ Берёза Я. А. Киберспорт как вид спорта. Информационные системы и технологии в образовании, науке и бизнесе. 2014. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22672369> (дата обращения: 26.01.2018); Сахарова М. В. Киберспорт и его место в системе научного знания. 2014. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23634092> (дата обращения: 05.04.2019); Кушнарёва И. А., Стричко А. В. Киберспорт. Новая наука: Опыт, традиции, инновации. 2015. № 1. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23670336> (дата обращения: 19.04.2019); Компьютерный спорт (Киберспорт) 2014. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23729531> (дата обращения: 30.04.2018); Ванюкова Т. В., Кошутина Н. А., Тепайкина А. С. Киберспорт как актуальное направление в развитии студенческого спорта. 2014. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23942946> (дата обращения: 17.08.2018); Болдырева С. П., Гришачев А. С. Киберспорт. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29093609> (дата обращения: 14.06.2018); Мамедова О. В. Киберспорт как социальный феномен. Проблемы управления в социально-гуманитарных, экономических и технических системах. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29194613> (дата обращения: 22.03.18); Хилько П. Р. Киберспорт

Проблема исследования состоит в противоречии между высокими темпами развития киберспорта и отставанием социологического осмысления данного явления.

Объект исследования: белгородская студенческая молодёжь, реально и потенциально вовлечённая в киберспорт.

Предмет исследования: конвергентное влияние киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь.

Цель исследования: изучить основные проявления конвергентного влияния киберспорта в среде белгородской молодёжи.

Задачи исследования:

1) Разработать методологические основы исследования конвергентного влияния киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь.

2) Определить функциональные и дисфункциональные аспекты конвергентного влияния киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь.

3) Обосновать рекомендации по использованию потенциала киберспорта в практиках университетских воспитательных систем.

Гипотезы исследования:

1. Киберспорт в представлениях современных белгородских студентов обладает следующим конвергентным (сближающим) потенциалом:

1) социальным (способствует созданию особой социальной группы, субкультуры киберспортсменов, болельщиков, тренеров и т. д.);

2) институциональным (способствует развитию института профессионального спорта и соответствующих структур и организаций);

3) политическим (способствует сближению разных стран, сотрудничеству, партнёрству, развитию дружеских отношений и сотрудничества);

4) экономическим (способствует, через создание и развитие новой ресурсной структуры, созданию новых источников дохода, рабочих мест);

5) образовательным (открывает возможности научиться полезным, «продвинутым» знаниям, умениям и навыкам);

6) потенциалом «социального лифта» (открывает возможности вертикальной социальной мобильности, карьерного роста).

2. Для контингента белгородских студентов актуальны преимущественно экономический, социальный и политический аспекты конвергентного потенциала киберспорта.

3. Конвергентный потенциал киберспорта в среде современных белгородских студентов тяготеет к образованию двух кластеров: «общественного» (социальный, институциональный и политический аспекты) и «персонального» (экономический, образовательный аспекты и аспект «социального лифта»).

Теоретико-методологические основы исследования.

В исследовании мы применяем общенаучные методы: синтез, анализ, индукция, дедукция, аналогия, «Эн-метод».

«Эн-метод» – это метод поиска новых идей и решений с помощью квантового поиска на основе ключевых слов и ассоциаций. Мышление в данном методе является не типичным, оно не системное и находится вне системы. Сам процесс мышления является усилием воли. Структура метода такова: активный мозговой штурм; наброски идей и ключевых слов; поиск в них ассоциаций; смена обстановки; изменение граней мышления. Аналогия является одним из самых универсальных эвристических приемов для решения творческих задач. Аналогия может быть выявлена сознательно, целенаправленно или случайно, без участия сознания. Свойство человеческого мозга устанавливать связи между словами, понятиями, чувствами, мыслями, впечатлениями, т. е. устанавливать ассоциативные связи. Это приводит к тому, что отдельное слово, наблюдение и т. п. может вызвать в сознании

воспроизведение ранее пережитых мыслей, восприятий и «включить» богатую информацию прошлого опыта для решения поставленной задачи.

Из социологических методов сбора информации мы используем массовый опрос, экспертный опрос, метод фокус-группы и метод многогранно-парциального поиска информации.

Метод многогранно-парциального поиска информации – это метод поиска информации при котором поиск осуществляется в нескольких браузерах и поисковых системах. Метод по сути очень схож с контент-исследованием. Многогранно-парциальный поиск является как количественным, так и качественным методом и при нынешнем уровне развития достаточно сложен в исполнении, но следуя балансу вознаграждение за использование такого метода прямо пропорционально его сложности. Т. е. данный метод позволяет получить как огромное количество информации, так и результаты поиска являются намного более релевантные и качественные. При совмещении данного метода с языком поисковых запросов его эффективность выйдет на новый уровень. При достаточно сильном оборудовании и определённых знаний в области информатики этот метод начинает выглядеть не очень сложным. Но для его использования необходимо определённое мастерство и личные качества исследователя. Также на основе данного метода возможно создание новой поисковой системы с помощью программных средств. Основной проблемой контекстного поиска в поисковых машинах является значительная доля информации, определенной в данном исследовании как «неконструктивная»: вторичной, низкого качества, дублирующей и т. п. В своем развитии Интернет прошел целый ряд этапов, каждый из которых проявлял свои достоинства и недостатки¹.

Теоретическую и методологическую основу исследования составили теоретические положения классиков социологии:

¹ Иванов В. В., Мельник Э. В., Погорелов К. В. Об одном подходе к организации поиска информации в сети интернет. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-odnom-podhode-k-organizatsii-poiska-informatsii-v-seti-internet> (дата обращения: 10.01.2018)

теория социальной солидарности Эмиля Дюркгейма¹ книга «Правила социологического метода»;

теория социального взаимодействия П. А. Сорокина² и его в книге «Система социологии»;

теория социального действия Толкотта Парсонса³;

теория социальных функций и дисфункций Р. К. Мертон⁴.

Эмпирическая база исследования.

Юхо Хамари и Макс Шёблом, What is eSports and why do people watch it?

Целью данного исследования ставилось выяснение причин того, почему люди смотрят киберспорт в Интернете. Авторы определяют киберспорт (электронный спорт) как «форму спорта, в которой основные аспекты спорта облегчаются электронными системами. Вклад игроков и команд, а также вывод системы киберспорта опосредованы интерфейсом человек-компьютер». В более практическом смысле киберспорт относится к конкурентным видеоиграм (транслируемым в интернете). В исследовании используется шкала мотивации для потребления в спорте, которая является одним из наиболее широко применяемых инструментов измерения потребления в спорте в целом. Анкета была разработана и предварительно протестирована перед распространением среди целевых респондентов (n=888). Надёжность и достоверность прибора соответствовали общепринятым рекомендациям. Модель была оценена сначала путём изучения её модели измерения, а затем структурной модели⁵.

Путеводитель по городу в цифрах. МАУ «Институт муниципального развития и социальных технологий» комплексное количественное исследование г. Белгорода URL:

¹ Дюркгейм Э. О разделении общественного труда. Метод социологии. М., 1991.

² Сорокин П. А. Система социологии. М., 2008.

³ Парсонс Т. О. структуре социального действия. М., Академический проект, 2000.

⁴ Мертон Р. К. Социальная теория и социальная структура. М., 1992.

⁵ Juho H., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182 (дата обращения: 18.02.18)

http://www.beladm.ru/media/publication_backbone_media/2017/8/29/putevoditel-za-2016-god.pdf (дата обращения 17.08.17)

Авторское социологическое исследование, проведённое на базе лаборатории «Социология религии и культуры» Международного Центра социологических исследований НИУ «БелГУ» (руководители исследования С. Д. Лебедев и А. В. Приходько) «Конвергентное влияние киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь». Первый этап: массовый анкетный опрос; выборка квотная; выборочная совокупность 883 респондента. Второй этап: экспертное интервью лиц, специализирующихся в сфере киберспорта (экспертами выступили профессиональные игроки основного и запасного составов, представители СМИ, тренеры, аналитики и психологи, целевая группа экспертов насчитывает 30 человек). Третий этап: фокус-группы; было проведено 4 фокус-групповые дискуссии среди команд профессиональных игроков основного и запасного состава, с участием тренеров, аналитиков и психологов.

Помимо указанных исследований, были использованы следующие нормативно-правовые акты:

Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 № 329-ФЗ (ст. 2)¹;

Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта «шахматы»²;

Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 г. № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 г. № 606 «О

¹ Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ (ст. 2).

² Там же.

признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрирован 03.06.2016 г. № 42407)¹;

Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрирован 13.04.2017 № 46359)².

Научно-практическая значимость исследования

Конвергентное влияние киберспорта возможно и следует использовать, интегрируя его в сферу образования и воспитания. Необходимо развивать киберспортивную инфраструктуру на базе образовательных структур высшего и среднего профессионального образования: кафедр, институтов, факультетов, колледжей, университетов. В качестве эксперимента мы предлагаем основать киберклуб на базе кафедры Социологии и организации работы с молодёжью Института общественных наук и массовых коммуникаций НИУ «БелГУ». Деятельность подобного киберклуба может быть направлена по нескольким киберспортивным дисциплинам; помимо этого, в качестве дополнительной полезной деятельности киберклуб может заниматься в организации также электроникой, программным обеспечением, в целом ИТ-сферой.

Апробация результатов исследования.

Приходько А. В. Экономика e-Sports [Электронный ресурс] / URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=54458>

Приходько А. В. Социально-демографические показатели линейного распределения e-Sports. [Электронный ресурс] URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?titleid=54458>

¹ Приказ Министерства спорта Российской Федерации «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта» от 29.04.2016 г. № 470 и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 г. № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрирован 03.06.2016 г. № 42407)

² Приказ Министерства спорта Российской Федерации «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» от 16.03.2017 г. № 183 (Зарегистрирован 13.04.2017 г. № 46359)

Структура научного исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка источников и литературы и приложений.

РАЗДЕЛ I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ КОНВЕРГЕНТНОГО ВЛИЯНИЯ КИБЕРСПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Киберспорт – не такое существенно новое явление, каким может показаться на первый взгляд. Фундаментально киберспорт возник ещё до появления соответствующего понятия. Данное явление зародилось тогда, когда один человек обрёл возможность соревноваться с другим в компьютерной игре. Изначально киберспорт был связан с молодёжью. Первое соревнование было проведено в 1972 году в Стэнфордском университете. Участники сразились в игре Spacemar: дуэль на двух космических кораблях, оснащенных ракетами. Победитель получил в награду журнал Rolling Stone, который часто ассоциировался с хиппи-культурой. Уже в 1980 году соревнования начали собирать более 10000 человек.

Несмотря на бурное развитие западного и восточного направления киберспорта, Российская Федерация стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича. После смены руководства и переименования Госкомспорта России в Федеральное агентство по физической культуре и спорту, а также в связи с последующим введением в действие Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС), потребовалось повторить процедуру признания компьютерного спорта 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова¹. Но тем не менее в июле 2006 г. киберспорт был

¹ Приказ Госкомспорта РФ «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» от 25.07.2001 г. № 449; Утв. приказом Госкомспорта РФ «О перечне видов спорта, признанных федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта» с последующими изменениями от 14.04.2003 г. № 225; Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту «О компьютерном спорте» от 4 июля 2006 г. № 414; Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г. № 273); ProPlay / Новости / Киберспорт более не имеет официального статуса. URL: <http://www.proplay.ru/news/2030/> (дата обращения: 20.12.2018); Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту «О компьютерном спорте»; Положение «О Всероссийском реестре видов спорта (ВРВС)» от 4 июля 2006 г. № 414 (утв. Приказом Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму от 28 сентября 2004 г. № 273).

исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения.

Сегодня подавляющее большинство людей имеет крайне поверхностное представление о современных компьютерных играх, которое дополнительно искажают всевозможные нелепые стереотипы. «Лайфхакер» включает киберспорт в список обозреваемых тем. Киберспорт вид соревновательной деятельности в котором соревнования проходят в виртуальной среде¹.

Киберспорт – это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Простыми словами, это действительно соревнования по видео-или компьютерным играм, только по-серьёзному. В числе самых популярных киберспортивных дисциплин-трёхмерные шутеры (3D shooter), симулирующие бой между командами игроков на современном или фантастическом оружии, симуляторы спортивных игр (серия игр FIFA); стратегии в реальном времени (StarCraft) и командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (League of Legends, Dota 2). Киберспорт возник в тот момент, когда один человек получил возможность соревноваться с другим в компьютерной игре. Неотъемлемой составляющей популярных состязаний является зрелищность, что в контексте компьютерных игр означает графику и динамичность процесса. Киберспорт помимо стремления стать лучше кого-то несёт в себе и другое, например, доверие. Полагаться на своих товарищей, и они доверятся тебе. Реакция, анализ, концентрация, психическая выносливость. Многие компьютерные игры способствуют развитию интеллекта, логики, памяти и внимания.

¹ Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться. URL: <https://lifehacker.ru/chto-takoe-kibersport/> (дата обращения: 18.01.2019)

Многие компьютерные игры способствуют развитию интеллекта, логики, памяти и внимания. Действительно популярных игр, ориентированных на состязания, не так много. Одно из основных требований к киберспортивной игре – преобладание элемента мастерства над элементом удачи. Случай не должен определять исход, только персональные и командные навыки. Обычно разработчики изначально решают, будет ли их игра спортивной или исключительно развлекательной. Ещё одним обязательным требованием является наличие баланса и равных возможностей для всех участников. Зачастую именно неспособность сбалансировать игровой процесс хоронит перспективную игру, зато более успешные конкуренты завоёвывают многомиллионную аудиторию. Примеров, хорошо выстреливших (востребованных, популярных) киберспортивных игр не так много. Среди «стрелялок» на протяжении многих лет безоговорочным фаворитом является Counter-Strike. В стратегиях доминирует Starcraft. Есть игры и для тех, кто любит размеренный и спокойный игровой процесс, например, карточная Hearthstone, воплотившая идеи и принципы настольных карточных игр в цифровой форме. Отдельным жанром идут так называемые МОБА-игры, произошедшие от карты, созданной, когда-то для стратегии Warcraft 3. Само понятие «многопользовательская онлайн-боевая арена» (Multiplayer Online Battle Arena – МОБА) в 2010 году ввела компания Riot Games, разработчик League of Legends. Спустя четыре года отдельную игру в этом же жанре выпустила Blizzard и некоторые другие компании. Сейчас скопировать League of Legends пытается чуть ли не каждый разработчик, но получается у них не очень. МОБА-игры оказались наиболее привлекательными среди прочих жанров. Они простые и имеют практически неограниченный потенциал в оттачивании персональных навыков и командной игры.

При этом внутриигровая система подбирает соперников с аналогичным уровнем игры, что исключает встречи со значительно более опытным оппонентом. Зайти в матч с друзьями командой и координировать действия через голосовую связь, чтобы вместе покорять новые рейтинги, – это

совершенно уникальный и очень увлекательный опыт. Большинство МОБА-игр бесплатны, а внутриигровые покупки не влияют на баланс и предназначены только для украшения персонажей. киберспорт обладает конвергентным влиянием как на молодёжь, так и на социальную реальность в целом. «Киберспортсменам будет проще реализовать себя в жизни, – уверен Богер. – У них отличные навыки мышления и работы в условиях многозадачности, у капитанов команд развиты лидерские качества. Так что киберспорт – это кузница будущих управленцев и предпринимателей». киберспорт как феномен способен образовать вокруг себя целую социальную структуру. В 2016 году Международная киберспортивная ассоциация IeSF направила запрос на признание киберспорта олимпийской дисциплиной. В ответ Международный олимпийский комитет назвал условия признания – составить список игровых дисциплин и доказать популярность киберспорта хотя бы в 25 странах.

В июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал некоторым критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения. С 5 июля 2017 г., в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации № 618, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России. Россия первой в мире признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло в 2001 году. Через несколько лет чиновники отменили принятое решение из-за недостаточного развития киберспорта в регионах. В июне 2016 года Минспорт вернул киберспорту официальный статус. Это стало четким сигналом для участников рынка и новых инвесторов. В мире киберспорт признали Китай, Южная Корея, Малайзия, США и другие. Азиаты развивают киберспорт с присущим им фанатизмом. Например, в Китае даже есть госпрограмма по развитию

киберспорта. Корейцы признали киберспорт олимпийской дисциплиной второго уровня, приравняв его к шахматам и шашкам. В США киберспортсмены получили возможность бесплатно учиться, рассказывает основатель образовательной платформы для геймеров MMO Coach Антон Богер. Члены университетских киберкоманд получают такие же стипендии, как университетские игроки в американский футбол.

Киберспорт мы рассматриваем с помощью ряда классических социологических теорий и анализируем протекающие киберспортивные процессы через призму различных специальных теоретических понятий.

Эмиль Дюркгейм (1858-1917) – крупнейший французский социолог классического периода развития социологии. В работе «О разделении общественного труда» (1893) он предпринял попытку показать, что такое социальная реальность как таковая. Основная идея работы заключалась в том, что общество становится обществом, когда само себя структурирует. Согласно Дюркгейму, из простой совокупности индивидов общество возникает благодаря существованию социальной солидарности – взаимодействию индивидуальных сознаний. К теории социальной солидарности мы обращаемся потому что рассматриваем через неё конвергентное влияние. Социальная солидарность – это то, что скрепляет и сплачивает индивидов в единое целое¹. Для ранних обществ характерна механическая социальная солидарность, основанная на сходстве составляющих их индивидов, одинаковости исполняемых ими социальных функций, на полном растворении индивидуальных сознаний в «коллективном сознании», а разделение труда примитивно и незначительно. В развитых («организованных») обществах разделение труда является сложным и высокодифференцированным, различия между индивидами велики и из-за различия социальных функций индивиды остро ощущают необходимость совместного существования. Люди зависят друг от друга именно в силу имеющихся между ними различий. Подобно органам в организме, в дифференцированном обществе все индивиды связаны

¹ Дюркгейм Э. О разделении общественного труда. Метод социологии. М., 1991. 154 с.

воедино. Такой тип солидарности Дюркгейм называет органическим. Он не считает, что эти два типа социальной солидарности на практике взаимно исключают друг друга. Напротив, они всегда сосуществуют, все дело в том, какой тип солидарности превалирует в конкретном обществе. Если в первобытных, архаических обществах господствует механическая солидарность, то в современных индустриальных – органическая. Продуктом социальной солидарности становится специфический тип сознания – коллективное сознание, которое не сводится к простой сумме индивидуальных. Его содержание составляют коллективные представления, воспринимаемые индивидуальным сознанием как внешние и подавляющие его индивидуальность обстоятельства. Такие обстоятельства, окружающие индивидов и определяющие их жизнь независимо от их воли, Дюркгейм называет социальными фактами. Согласно Дюркгейму, именно социальные факты составляют собственную реальность общества, они же являются предметом социологии. Социальные факты «составляют способы мышления, деятельности и чувствования, находящиеся вне индивида и наделенные принудительной силой, вследствие которой они ему навязываются». Они обладают реальностью особого рода и выполняют роль сдерживающего фактора в поведении людей. Примерами социальных фактов могут служить социальные нормы, прописные истины общественной морали, образцы семейной жизни, религиозные ритуалы и обряды¹.

Обращаясь к наследию Питирима Сорокина, мы приходим к теории социального взаимодействия, подобной теорией мы рассматриваем как воздействует конвергентное влияние на социальные взаимодействия между людьми. В качестве исходной единицы социологического анализа П. А. Сорокин рассматривает «социальное взаимодействие», которые он подробно анализирует в первом томе «Системы социологии». Социальное взаимодействие является обобщенным и ключевым понятием для целого ряда

¹ Социальная солидарность. URL: <http://www.grandars.ru/college/sociologiya/socialnaya-solidarnost.html> (дата обращения: 02.02.2018)

социологических теорий. В основе этого понятия лежит представление о том, что социальный деятель, индивид или общество всегда находятся в физическом или мысленном окружении других социальных деятелей – акторов (индивидуальных или групповых) и ведет себя сообразно этой социальной ситуации. Вся общественная жизнь, все социальные процессы, от революции и мировой войны до футуризма в искусстве, согласно П. А. Сорокину, являются комбинациями различных социальных взаимодействий¹.

Структуру социального взаимодействия он определяет как связь трёх элементов:

- Минимум двух индивидов, которые вступают в акт взаимодействия и этим обуславливают поведение друг друга;
- Так называемых актов, то есть действий индивидов. Каждый акт является, с одной стороны, результатом внутренней психической деятельности индивида, а с другой – стимулом, вызывающим ту или иную реакцию у других лиц. Акты П. А. Сорокин делит на интенсивные и слабые, мгновенные и продолжительные, сознательные и бессознательные.
- Проводников (материальных или символических) действий индивидов. К проводникам П. А. Сорокин относит язык, письменность, живопись, музыку, орудия труда и войны, деньги, одежду, церемонии, образы, памятники, предметы быта, железные дороги, телеграфную и телефонную связь и т. д.². Наличие тех или иных проводников изменяет характер социального взаимодействия, например, железные дороги и телеграфная связь сокращают социальное пространство и время взаимодействия³. Наличие проводников даёт возможность оценить интенсивность социального взаимодействия, например, через количество писем, телеграмм в единицу времени на одного индивида на данной территории, количество библиотек, число участвующих в митингах и т. д. Роль материальных проводников

¹ Социнтегрум. URL: <http://www.socintegrum.ru/Sorokin.html> (дата обращения: 08.04.2018)

² Сорокин П. А. Система социологии. М., 2008. 65 с.

³ Социальное взаимодействие. URL: <https://studfiles.net/preview/1845317/> (дата обращения: 20.04.18)

основывается на их физических качествах, а роль символических проводников – на символическом значении, которое им приписывается. (Аналогично Н. Д. Кондратьев выделял реальное или символическое выполнение «вещами» своих функций). Как отмечает П. А. Сорокин, если акты социального взаимодействия осуществляются и исчезают, то проводники могут накапливаться, образуя вокруг взаимодействующих людей новую неприродную среду. Сами социальные взаимодействия П. А. Сорокин классифицирует по ряду критериев¹. В зависимости от количества взаимодействующих индивидов различаются взаимодействия между двумя, тремя и т. д. индивидами, одним индивидом и многими. В зависимости от типизации «полиформизма» взаимодействующих индивидов различают взаимодействия между индивидами, принадлежащими к одной группе (семье, государству, расе, возрасту), либо разным группам. В зависимости от природы проводников различаются механические, тепловые, звуковые, цветоцветовые и т. д. взаимодействия. Таким образом, в своей теории социальных взаимодействий П. А. Сорокин опирался на бихевиористскую схему «стимул-реакция». Логичным поэтому было его сотрудничество в 1918-1922 гг. с физиологами, в том числе И. П. Павловым и В. М. Бехтеревым².

Обращаясь к Р. К. Мертону, мы в частности воспользуемся его научным трудом «Социальная теория и социальная структура» для анализа конвергентного влияния в фокусе функций и дисфункций³. Развивая метод структурно-функционального анализа, Мертон изменил иерархию его понятий. На место социального действия он поставил понятие функции. Его целью стало объяснение механизма функционирования и развития социальной системы. Мертон дает несколько интерпретаций понятия «функция»: как обязанности конкретного исполнителя; род занятий, статус; активность, соответствующая статусу; отношение переменной к другой переменной;

¹ Сорокин П. А. Система социологии. М., 2008. 74 с.

² Социнтегрум, солидарность URL: <http://www.socintegrum.ru/Sorokin.html> (дата обращения: 18.09.18)

³ Функция и дисфункция. URL: <https://murzim.ru/nauka/sociologija/24910-ponyatie-funkciya-i-disfunkciya-mertona.html> (дата обращения: 05.10.18)

витальные и органические процессы, рассматриваемые со стороны их роли в поддержании организма.

Понятие «функция» рассматривается Мертоном в паре с категорией «дисфункция». «Дисфункция» – это те наблюдаемые следствия, которые уменьшают адаптацию и регулирование в системе. Особое внимание в рамках функционального анализа Р. Мертон обращает на разделение функций на явные и латентные. Явные – это те, которые известны и подразумеваются определенными видами деятельности. Латентные – те последствия деятельности, которые заранее не известны. Например, к явным функциям института образования относится приобретение грамотности, обучение профессиональным ролям, подготовка к дальнейшему обучению, усвоение базисных ценностей общества¹. К его латентным функциям можно отнести приобретение определенного статуса в обществе, завязывание дружеских связей, поддержка выпускников при вступлении на рынок труда. Разграничение между явными и латентными функциями, функциями и дисфункциями позволяет понять стандарты социального поведения, которые на первый взгляд кажутся иррациональными. Даже если они не достигли поставленной цели и не объяснили социального поведения в целом, то понятие скрытой функции позволяет понять то, что это поведение может выполнять функцию для группы, отдельной общности, совершенно отличную от явной социальной цели².

Обращаясь к Толкотту Парсонсу, мы приходим к его концепции «социального действия» для рассмотрения конвергентного влияния в «структуре социального действия». В центре концепции Парсонса – феномен человеческого действия, под которым он понимает внутренне мотивированное, ориентированное на внешнюю цель и подчиняющееся нормативным регуляторам социальное поведение. Каждое действие имеет

¹ Мертон Р. К. Социальная теория и социальная структура. М., 1992. 98 с.

² Понятие «функция» и «дисфункция» Р. Мертона. URL: <https://murzim.ru/nauka/sociologija/24910-ponyatie-funkciya-i-disfunkciya-rmertona.html> (дата обращения: 02.01.2018)

свою внутреннюю структуру, состоит из ряда элементов и вместе с тем представляет собой социальную целостность по отношению к внешней социальной среде. Действие не только погружено в ситуацию, но и устремлено в перспективу. Оно подчиняется не только биофизическим потребностям человеческого организма, но и ценностным ориентациям человека как личности. Действия человека, как правило, не хаотичны, не сумбурны, а направлены, организованы, оформлены воздействием внутренних и внешних социальных факторов. Три системы – личностная, культурная и социальная – участвуют в этом оформлении. Ценностная ориентированность человеческих действий определяется необходимостью ориентироваться в проблемных пространствах альтернативных факторов и состояний. Парсонс обозначает несколько разновидностей таких ключевых альтернатив: аффективность – нейтральность (подчиниться естественному порыву или устоять перед соблазном); эгоизм – коллективизм (преследовать только свои личные интересы или ориентироваться на интересы общности); универсализм – партикуляризм (соотносить свои действия с общечеловеческими нормами или настаивать на своем праве уклонения от общих стандартов); достигнутое – приписываемое (исходить из реальных результатов или допускать мифотворчество по отношению к ним); специфичность – диффузность (сосредоточиться на главном или допускать рассеивание своего внимания, энергии, сил). При каждом конкретном виде действий человек вынужден выбирать между всеми этими возможностями, что предполагает значительные морально-психологические нагрузки, испытания его ума, воли, характера, нравственных качеств. Элементарной формой, при помощи которой действия людей вписываются в социальную систему, являются социальные роли¹. Каждая роль предполагает соответствие действий определенным социальным ожиданиям, общепринятым нормативным и ценностным стереотипам. При

¹ Мертон Р. К. Социальная теория и социальная структура. М., 1992. 87 с.

посредстве роли индивид интегрируется в структуру того или иного социального института и всей социальной системы в целом¹.

Подходя к итогам первого раздела исследования киберспортивной деятельности и самого феномена киберспорта через призму таких социологических теорий как «социальная солидарность» Дюркгейма Э. с помощью которой, мы рассматриваем конвергентный потенциал киберспорта. С помощью концепта «социального взаимодействия» Сорокина П. мы рассмотрели социальные процессы киберспортивной деятельности в студенческой молодёжной среде и выяснили, что в целом киберспортивная деятельность обладает конвергентным потенциалом сближающим, объединяющим различные референтные группы с студенческой молодёжной среде. Благодаря теории «функции и дисфункции» Мертон Р. мы определили функциональный и дисфункциональный потенциал киберспортивной деятельности при воздействии на общество и социальные институты. С помощью теории Парсонса Т. «социальное действие» мы рассмотрели функциональный потенциал возможного применения как в целом киберспортивной сферы, так и, в частности, деятельность отдельно взятых киберспортивных организаций, что в свою очередь даёт нам цельную картину на природу феномена киберспорта, его воздействия на общество и о возможностях конвергентного потенциала, который можно и нужно использовать, интегрировать в различные структуры.

Основываясь на теоретических положениях, представленных в социологическом исследовании, мы можем уверенно сказать об существовании конвергентного влияния киберспорта на социальные субъекты и институции. Обосновывается это следующим образом:

1. Конвергентное влияние действует благодаря положениям социальной солидарности, наше общество довольно давно обладает органическим типом солидарности т. е. в нашем обществе существуют

¹ Понятие «функция» и «дисфункция» Р. Мертона. URL: <https://murzim.ru/nauka/sociologija/24910-ponyatie-funkciya-i-disfunkciya-rmertona.html> (дата обращения: 01.01.2018)

определённые представления о чём-либо, что Дюркгейм назвал социальными фактами. Подобные социальные факты присущи как большой социальной группе, например, российскому обществу так и малой группе, чьей-нибудь семье. Киберспорт как феномен оказывает конвергентное влияние на студенческую молодёжь и образует благодаря постулату социальной солидарности – социальным фактам новые социальные группы – киберспортсменов, киберспортивную сферу деятельности и просто стремится объединить студенческую среду в различные группы по интересам из тех, кто увлекается киберспортом, и играми.

2. Воздействующее конвергентное влияние киберспорта образует «социальную структуру» с помощью «социального взаимодействия» Сорокина П. Теория конвергентного влияния вполне укладывается в положения социального взаимодействия. «Социальная структура» образованная конвергентным влиянием киберспорта обладает связью между всеми тремя компонентами теории Сорокина П. Существует более двух индивидов для акта взаимодействия, в деятельности происходят социальные акты и существует ряд проводников для проведения всей деятельности.

3. Киберспортивная сфера деятельности обладает рядом «функций-дисфункций» согласно теории Мертона, Р. Киберспорт – обладает рядом функций, которые применимы как в обществе, студенческой молодёжной среде так и в частности в системе образования и воспитания.

4. И последнее обоснование, конвергентное влияние киберспорта укладывается в теорию Парсонса структуры социального действия. «Социальная структура» образованная конвергентным влиянием киберспорта включает в себя основные функции по Парсонсу и успешно их выполняет.

На сегодняшний день феномен киберспорта отечественные учёные начинают всё больше замечать и проводить различные исследования данного явления. Различные учёные, не только социологической сферы, рассматривают киберспорт как перспективный объект исследований. Так, А. В. Вишневский в статье «Философское осмысление понятия компьютерные игры» анализирует категорию «компьютерные игры» как особую часть «виртуальной реальности». На примере шахмат выявлена одна из ключевых особенностей цифровой игры, проанализирована связь между положенно-репрезентативным механизмом и копированием. Актуализируется вопрос о ценностном содержании в современной компьютерной игре. Когда мы говорим о компьютерной игре, мы четко представляем себе некоторую картинку на мониторе, экране телевизора или мобильного устройства. Если взглянуть поближе, то в компьютерной игре мы управляем неким таким, что будет являться продолжением нас или чем мы будем являться в игре. Это может быть некоторое антропоморфное существо или какой-нибудь объект, например, вертолет. Но что же в действительности будет являться компьютерной игрой? Самое обычное представление о компьютерной игре позволяет нам понять, что это игра, выполненная посредством компьютерного кода, а последний преобразован в картинку на экране¹.

Однако не каждая картинка на экране будет являться игрой, как может показаться на первый взгляд. Так, симулятор боевого вертолета, на котором отрабатывают полеты военные летчики, не будет компьютерной игрой. Говоря о компьютерной игре, следует указать на то, что это особая виртуальная реальность. Если следовать логике С. И. Орехова, механизм становления виртуальной реальности делится на два этапа-положенность и репрезентативность². Первое помогает нам ориентироваться в виртуальном-случае с компьютерной игрой мы имеем представление о том, каким образом мы можем взаимодействовать с объектами игры. Второе строит мир игры-на

¹ Вишневский А. В. Философское осмысление понятия компьютерной игры. Омск, 2014. № 3. 92 с.

² Орехов С. И. Поиск виртуальной реальности: монография. Омск, 2002. 184 с.

этом нам следует остановиться подробнее. Существует огромное количество жанров игры: от привычного всем шутера до симулятора Бога. Все они будут являться репрезентацией чего-либо. Однако если мы возьмем шахматы, у нас возникают некоторые сложности в определении компьютерной игры. Будут ли шахматы, выполненные в машинном коде, являться компьютерной игрой?

Положенно-репрезентативный механизм заранее дает нам представление о том, как выглядят фигуры, как выглядит игровое поле, каковы правила. В случае с шахматами мы сталкиваемся с копированием реального в виртуальное. Но игра – это не просто положенность и репрезентативность, это также и область фантазии¹, а в виртуальной реальности область фантазии – не в голове человека, а между человеком и компьютером. Копирование же исключает область фантазии. Таким образом, трудно говорить о шахматах на экране компьютера как о компьютерной игре в подлинном смысле слова. Здесь же возникают трудности и с определением таких игр, как спортивные симуляторы, при разработке которых опираются на максимальное сближение с реальными, физическими объектами и параметрами мира². Возвращаясь к симулятору боевого вертолета, следует указать на то, что есть масса подобных игр. В случаях тренажера боевого вертолета или компьютерной игры имеет место имитация полета вертолета. Однако здесь важно не то, что в первом сделан больший упор на реализм поведения боевой машины, важна сама цель первого и второго. Игра не преследует какой-либо цели, она есть самоцель и служит для получения удовольствия от процесса. Таким образом, становится ясно, почему первый вариант с тренажером не может быть игрой – идет отработка навыков пилота, это и есть цель симулятора. Во втором варианте целью будет являться сам процесс игры. Это хорошо заметно, когда разработчик ставит упор не на реализм игры, ее красочность и эффектность, но

¹ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия: пер. с нем. А. Гараджи, М., 1988. 495 с.

² Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/> (дата обращения: 27.03.18)

на проработанность процесса игры, ее геймплей, и зачастую это более выигрышный вариант, ведущий к успеху игры.

С другой стороны, культурной, современная компьютерная игра обладает не только развлекательной ценностью, как и в обычной игре, она может содержать в себе познавательный аспект. Речь здесь идет о самых обычных играх с упором на развлечение, смысл которых имплицитно содержит познавательный аспект. Так, в Sid Meier's Civilization у нас есть возможность проследить историю развития современной цивилизации от первобытного общества до полета человека в космос. Другой пример-игра Spore, которая является симулятором эволюции жизни на планете. Что уже тогда говорить об исторических играх! Это еще один тезис в пользу сближения компьютерной игры и искусства¹. Конечно же, нельзя забывать о некоторых проблемах в этом направлении-присутствие чрезмерного насилия и пренебрежение нормами традиционной морали. Однако есть и другая проблема, не менее важная, актуальная для современной России, – воспитание детей на западных ценностях через компьютерные игры. Если взять военно-исторические игры, то современный подросток ничего не знает о русском солдате, в то время как об американском знает все или почти все. Этот подросток был и в Нормандии, и во Вьетнаме, и на Ближнем Востоке. Если это сомнительный тезис и историю нужно держать в книгах, а подобные игры пропагандируют насилие, то возьмем немного другой пример, чуть более конкретный. Набирающая популярность компьютерная игра Marvel Heroes-игра, в которой заложены типично американские ценности. Она основана на культуре комиксов про супергероев. Если фильм об этих супергероях может пройти мимо, то игра нет – в игре играющий и есть супергерой².

Таким образом, современная компьютерная игра предстает перед нами не просто копированием классической игры, переводом ее в цифровой вид, но

¹ Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться. URL: <https://lifehacker.ru/chto-takoe-kibersport/> (дата обращения: 11.01.18)

² Вишневский А. В. Философское осмысление понятия компьютерной игры. Омск, 2014. № 3. 43 с.

ее продолжением. Они имеют ряд ключевых сходств, таких как: самоценность игры, самоцель, желание и удовольствие от самого процесса игры, но не результата. Но есть и существенные отличия – наиболее устойчивая во времени фантазия (в первую очередь со стороны создателя игры) в компьютерной игре, а также возможность играть в одиночку. Пример с симулятором боевого вертолета показывает, как утилитарная программа может быть похожа на игру, и только процесс и результат выявляют отличие первого от второго. Но есть и другое явление в современном мире, когда игра перестает быть игрой – киберспорт. Существует расхожее заблуждение о том, что киберспортсмен играет. Заблуждение заключается в том, что киберспортсмен на самом деле не играет, его цель – не игра сама по себе, а выигрыш в соревновании, турнире и призовой фонд. В таком случае следует говорить о компьютерной игре не как об объекте, но, скорее, как о процессе между компьютером и человеком.

Феномен киберспорта рассматривают не только с философских позиций. Штанько Д. И. проанализировал инвестиционное пространство киберспорта. Киберспорт – вид спорта, который стремительно ворвался в нашу жизнь сравнительно недавно, но успел завоевать огромную популярность в мире¹. У него весьма приличная армия поклонников и фанатов, поэтому пренебрегать таким видом спорта было бы просто непростительно. В виртуальном пространстве соревнования по киберспорту приобретают все больший резонанс. Учитывая, что у этого вида спорта существует огромнейшая многомиллионная аудитория фанатов, пришло время всерьез поговорить о дальнейшем его росте и процветании. Еще совсем недавно его принимали за детские забавы. Но Россия первой признала киберспорт. А произошло это 25 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова П. А. Проект этого вида спорта поддержали Китай, Малайзия, Южная Корея, Америка и другие страны. Они активно признают киберспорт,

¹ Штанько Д. И. Инвестиции в киберспорт. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/investitsii-v-kibersport> (дата обращения: 09.03.2018)

разработали свои программы его развития, а корейцы вообще включили его как олимпийскую дисциплину второго уровня. В США киберспортсмены, по словам основателя образовательной школы для геймеров ММО Богера, получили возможность бесплатно учиться. Члены университетских киберкоманд получают стипендии, как и университетские игроки в американский футбол. Богер уверен, что с таким мышлением киберспортсменов ждет успех в жизни, ведь они проходят хорошую школу в сети, вырабатывают активную жизненную позицию, у них хорошо развиты лидерские качества. А это огромный потенциал для появления будущих предпринимателей и управленцев. Теперь даже отъявленные скептики поняли, что киберспорт – не просто забава в сети для определенного контингента пользователей. Это прогрессирующий современный и инновационный метод спортивной борьбы¹.

О том, что киберспорт является признанным и легитимным видом спорта в плане инвестиций, свидетельствует сделки резонансных приобретений. Например, 1 июля шведский медиа-холдинг MTG приобрел Электронную спортивную лигу, потратив 86,4 млн долларов за контрольный пакет акций компании. В сентябре 2014 года Amazon купил крупнейшую площадку для стримов Twitch почти за миллиард долларов. По данным SuperData Research, этот сегмент оценивается в 612 миллионов долларов прибыли в мировом масштабе и в общей сложности имеет аудиторию размером более 134 миллионов зрителей. Аналитики считают, что эти цифры будут только расти на 30% в течение ближайших 5 лет. Популярных киберспортивных игр показывает потенциал индустрии в плане быстрого сбора средств: аналитическое агентство SuperData подсчитало, что в 2014 году игра League of Legends принесла 1 миллиард долларов прибыли, и это только благодаря внутри игровым покупкам самих игроков. Следует особо подчеркнуть, что League of Legends – это бесплатная игра в свободном доступе. 1 миллиард

¹ Официальный сайт спортивно-правового консалтингового агентства. URL: <http://sport-in-law.com/> (дата обращения: 07.02.2019).

долларов был собран только благодаря добровольным денежным вливаниям игроков, которые покупали новых персонажей, кастомные предметы и бусты. Главный мировой турнир по Dota 2 – The International-проводит ее издатель Valve. За шесть лет призовой фонд турнира вырос со скромного \$1 млн в 2011 году до рекордных \$21 млн в 2016 году. Характерно, что большую часть призовых денег внесли простые геймеры, покупая внутри игровые предметы в клиенте Dota 2¹. На 4 The International призовой фонд турнира составил \$5млн. Китайская команда Newbee, которая выиграла этот турнир, получила гораздо меньше чем было заявлено организаторами. Как выяснилось спустя время 30% суммы выигрыша пошла на уплату налогов государству, 10% взяла себе сама организация и лишь 60% получили сами игроки. Несмотря на это победители первого The International украинская команда NaVi, которая выиграла в 2011 году в Германии, вообще не платили никаких налогов.

По данным аналитиков SuperData, 74% денег в киберспорте приносят реклама и спонсорство – в 2016 году это \$661 млн. На призовой фонд соревнований приходится \$78 млн, ставки на букмекерских сайтах приносят \$59 млн, любительские турниры – \$40 млн, продажа билетов-\$34 млн, продажа геймерских сувениров – \$19 млн. В киберспорт инвестируют известные бизнесмены – Уоррен Баффет, Джефф Безос, Джек Ма, Алишер Усманов, Юрий Мильнер и другие участники из списка Forbes. По прогнозу аналитиков Newzoo, выручка индустрии киберспорта ежегодно будет расти на 40%, а аудитория кибертурниров – на 11% в год. По количеству своей аудитории киберспорт уже может соперничать с хоккеем или американским футболом. В 2016 году участники этого рынка заработают \$463 млн, а в 2019-м – больше \$1 млрд только в этом году различные бренды потратят \$325 млн на спонсорство и рекламу на киберспорте, что на 49% больше прошлого года. Все они хотят добраться до самой лакомой аудитории – миллениалов. Большая часть поклонников киберспорта-люди в возрасте от 21 до 35 лет. Они готовы

¹ Россия вернула европейское лидерство по объему рынка киберспорта. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/14/03/2018/5aa7add19a79472d8a538579/ (дата обращения: 07.02.2019).

вкладывать сбережения в свои любимые игры. При этом они имеют уже свой стабильный заработок¹.

Хотелось бы сказать пару слов и о СНГ киберспорте. Россия – лидер европейского региона как по объему рынка (\$35,4 млн), так и по аудитории киберспорта (2,2 млн). К такому выводу пришли аналитики SuperData и PayPal, которые провели весной совместное исследование. Первыми спонсорами киберспортивных турниров стали ведущие производители рынка игрового оборудования и комплектующих. Samsung в течении 12 лет спонсировал один из крупнейших турниров в мире World Cyber Games (WCG). Сейчас эта корпорация содержит команды по League of Legends. Intel и ASUS на протяжении нескольких лет организовывали кибертурниры в России (Asus Open и Intel Extreme Masters). В 2012 году крупнейший производитель мониторов BenQ подписал спонсорский контракт с российским киберклубом Virtus.pro (\$10 тысяч в месяц). Позже потенциал киберспорта оценили и телеком-компании. В 2010 году корпорация «Билайн» провела свой всероссийский турнир по StarCraft 2. В 2015 году Tele2 спонсировала турнир Game Show Open. «Мегафон» недавно провел «Кибербитву»-любительский шоу-турнир по Dota 2 с участием звездных стримеров в качестве тренеров команд.

Крупным вкладом в развитие киберспорта в СНГ можно считать вклад Алишера Усманова. Который вместе со своими партнерами инвестировал \$100 млн в старейший и титулованный киберспортивный клуб «Virtus.Pro». Несмотря на то что многие скептически настроены по отношению к киберспорту, я считаю его не переоцененным явлением. Исходя из статистики и изложенных фактов можно сделать вывод что люди правильно вкладывают свои деньги, работая на перспективу. Аудитория постоянно растет. Так что все вложения сейчас – инвестиции в будущее. Киберспорт как явление так анализируют и с юридических позиций. Например, Е. В. Сутырина в статье

¹ Штанько Д. И. Инвестиции в киберспорт. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/investitsii-v-kibersport> (дата обращения: 06.09.2018)

«Киберспорт: право и бизнес». Данная статья посвящена исследованию института киберспорта с позиции права и коммерции. Автором приведены основные экономические результаты рынка киберспорта в последние годы. Проанализированы крупнейшие субъекты экономической системы киберспорта. Показана структура доходов киберспортивных организаций и киберспортсменов в России и за рубежом. Изучены основные аспекты современного состояния развития законодательной базы киберспорта, особый акцент сделан на тех сферах, которые, по мнению экспертов, остро нуждаются в правовом регулировании. Особый акцент сделан на новом «игроке» рынка киберспорта спортивно-правовых консалтинговых агентствах, которые, по мнению автора, способны оптимизировать реализацию и применение «классических» правовых норм и положений в контексте киберспортивной индустрии и в отношении ее основных участников¹.

Киберспорт, или компьютерный спорт, в широком смысле понимается как соревнования в виртуальном пространстве, моделируемое компьютерными технологиями, в частности видеоиграми. Своё современное название «киберспорт» как распространяющееся соревновательное движение, получило в 1999 г. во время пресс-релиза создания Ассоциации онлайн-игроков (Online Gamers Association)². В том же году один из европейских игроков сравнил киберспорт с традиционными видами спорта и был прав. В течение последних практически двух десятилетий, киберспорт был признан официальным видом спорта во многих странах мира. Наша страна стала фактически первым государством, где киберспорт был поставлен в ранг официальных видов спорта, а в 2017 г. его признали олимпийским видом спорта второго порядка, и, более того, МОК в августе этого же года допустил включение киберспорта в программу Олимпийских игр 2024 г.

¹ Сутырина Е. В. Киберспорт: право и бизнес. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-pravo-i-biznes> (дата обращения: 04.06.2018)

² Сутырина Е. В. Правовое регулирование деятельности профессионального киберспортсмена // *Universum: экономика и юриспруденция*. 2017. № 12 (45). 31 с.

К настоящему времени киберспорт стал не только одним из наиболее популярных спортивных направлений и крупнейших индустрий развлечения, но и мощным, набирающим обороты бизнес-сектором. Так, общая выручка компаний, работающих в сфере киберспорта по всему миру, в 2017 г. выросла на 33%, до 655 млн долл., в 2018 г. она будет расти еще быстрее, и к концу года увеличится на 38,2%, до 906 млн долл., а в 2021 г. превысит 1,6 млрд долл. Самые большие в мире киберспортивные рынки в Северной Америке (прогноз в 2018 году – 345 млн долл.), Китае (164 млн долл.), Южной Корее¹. Касаемо нашей страны, в 2017 г. она стала лидером по объему выручки (около 38 млн долл.) на рынке киберспорта среди исследованных европейских стран. По итогам 2018 г. ожидают рост на 18%, до 45 млн долл., в 2019 г. – почти до 53 млн². Все же, невзирая на столь активное развитие киберспорта как экономического института, его правовое поле по-прежнему нуждается в тщательной разработке. Субъекты экосистемы профессионального киберспорта. Одними из ключевых игроков рынка киберспорта являются компании по производству компьютерных игр, некоторые из которых сегодня признаны официальными дисциплинами (на сегодняшний день главными официально признанными считаются такие дисциплины, как Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, FIFA 17, World of Tanks и др.) на киберспортивных турнирах. По данным аналитического агентства Newzoo (Newzoo's 2017 Global Games Market Report), за последние пять лет доходы от продаж игр в мире увеличились на 56%, или на 70 млрд долл., достигнув рекордной отметки в 109 млрд долл. по итогам 2017 г. Согласно прогнозам, к 2020 г. капитализация мирового рынка видеоигр составит 128,5 млрд долл. (+15,2% к уровню этого года)³. В плане монетизации самыми успешными проектами являются League

¹ Денежный киберспорт. Зачем крупные инвесторы вкладываются в индустрию виртуальных развлечений. URL: https://www.dp.ru/a/2018/05/23/Denezhnyj_kybersport/ (дата обращения: 07.02.2019).

² Россия вернула европейское лидерство по объему рынка киберспорта. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/14/03/2018/5aa7add19a79472d8a538579/ (дата обращения: 07.02.2019).

³ Доходы компаний, специализирующихся на разработке и продаже видеоигр, составляют миллиарды долларов. URL: <http://www.forbes.ru/tehnologii/357631-sereznye-zabavy-rochemu-videoigry-stanovyatsya-populyarnee-kino/> (дата обращения: 07.02.2019).

of Legends, Dungeon Fighter Online, Crossfire, франшизы FIFA и GTA. Сейчас in-game покупки приносят издателям менее половины выручки, однако в 2019 г. их доля достигнет 52%, прогнозируют аналитики¹. Стоит отметить, что до сих пор на рассмотрении, находятся такие виды дисциплин, как шутеры и файтинги, их введение в статус официальных дисциплин также будут способствовать росту доходов производителей игр, равно как и других субъектов экосистемы киберспорта².

Разработчики видеоигр получают непосредственную выгоду, в частности, в той связи, что они владеют киберспортивными лигами-это приносит им доход от продажи билетов, мерчендайзинга, публикаций материалов в СМИ, рекламы и спонсорства. А также косвенную-у киберспорта становится все больше поклонников, что помогает увеличивать продажи. Так, например, Tencent Holdings владеет Riot Games, чья «Лига легенд» является одной из самых популярных компьютерных игр в мире, а также League of Legends Championship Series – профессиональной киберспортивной лиги. Tencent считается основным холдингом в данной сфере, поскольку он очень популярен в Китае, где компания и была основана. Китай имеет самую большую базу геймеров в мире-около 442 млн долл. по состоянию на 2017 г., при этом уровень вовлеченности интернет-пользователей оценивается в 57% (по данным CNNIC). На Китай приходится третья часть от общего дохода всемирной игровой индустрии; Tencent заключила договор с Disney, по которому развлекательный портал получает право создать специализированный стриминговый сервис для трансляции League of Legends вплоть до 2023 г. Кроме того, Tencent планирует запустить в Китае телевизионный канал, который будет освещать события киберспорта³.

¹ Путь от «дикого запада» до мейнстрима: тренды и оценки рынка киберспорта от Goldman Sachs. URL: <https://www.sostav.ru/publication/bolshoj-kibersport-put-ot-dikogo-zapada-domejnstrima-34024.html/> (дата обращения: 07.02.2019).

² Общественная палата РФ порекомендовала министерству спорта рассмотреть шутеры и файтинги в качестве новых киберспортивных дисциплин. URL: <https://www.spb.kp.ru/daily/26763/3794912/> (дата обращения: 07.02.2019).

³ Топ-9 акций для получения дохода от киберспорта. URL: <https://fomag.ru/news/top-9-aktsiy-dlya-polucheniya-dokhoda-ot-kibersporta/> (дата обращения: 07.02.2019).

В той связи, что индустрия компьютерных игр активно развивается не только в мире, но и в России, создавая спрос на юридические услуги с целью адаптации действующих правовых норм к виртуальной экономике, а значит возникла новая перспективная ниша для российского юридического бизнеса – спортивно-правовой консалтинг. К сожалению статистики, по таким организациям пока нет, однако, мы нашли несколько сайтов, информация на которых четко дает понять направленность деятельности таких компаний. Итак, основными получателями услуг являются киберспортивные организации и киберспортсмены. В первом случае клубы могут попросить помощи квалифицированных юристов с целью разрешения судебных споров, обжалования судебных решений или решений, принятых организаторами турниров, Федерацией компьютерного спорта и других субъектов института киберспорта. Во втором случае – киберспортсмены могут обратиться за помощью в поиске киберспортивной организации (клуба), в вопросах оформления трудовых отношений с оной, а также в решении проблем, связанных с последствиями неверно составленного контракта (заработная плата, штрафы, компенсации, увольнение, нарушение прав и т.п.). Также, в ведении спортивно-правовых консалтинговых агентств: подготовка документов признания спортивных дисциплин разработка нормативных документов для спортивных федераций и лиг, работа в юрисдикционных органах спортивных организаций и т. п.¹.

В целом, можно констатировать очевидный факт – киберспорт как бизнес-направление, как индустрия развлечений формируется быстрее и активнее, чем киберспорт как спортивное направление, в классическом понимании данного термина, или чем киберспорт, как правовой институт. Весьма положительным аспектом является появление спортивно-правовых консалтинговых агентств, которые в той или иной мере могут обеспечивать более эффективное применение классических правовых норм и положений в

¹ Официальный сайт спортивно-правового консалтингового агентства. URL: <http://sport-in-law.com/> (дата обращения: 07.02.2019).

контексте киберспорта как спортивного направления и бизнес-сектора. Все же, правовое поле киберспорта должно развиваться и актуализироваться, с нашей точки зрения, более активно. Подытожив всё вышесказанное во втором разделе мы можем уверенно сделать выводы о том, что в качестве самостоятельного экономического раздела, в качестве экономической ниши киберспортивная сфера деятельности вполне жизнеспособна, самостоятельна, развивается как сфера деятельности и продолжит успешно развиваться в будущем. Учитывая такие показатели как количество нормативно-правовых актов, количество инвестиций, историю проведения турниров, появление новых лиг как мирового так и локального характера, количество киберспортивных организаций, количество и качество привлекаемых специалистов и в принципе появление новой по своей сути профессии гипотезы приводимые нами в социологическом исследовании подтверждаются на предварительном этапе исследования и подтвердятся при проведении эмпирического этапа социологического исследования. На сегодняшний день среднестатистический человек, решивший заняться киберспортивной деятельностью, будь то аналитик, тренер, психолог и т. д. или именно киберспортсмен или другими словами профессиональный игрок определённо обладает всеми возможностями обеспечить себя и своё будущее. Сфера киберспортивной деятельности даже на сегодняшний вид выглядит специфической, верно. Но тем не менее уровень доходов, юридическое обеспечение и дальнейшее развитие делают киберспортивную сферу самостоятельным разделом экономики.

Рассмотрим финансовую сторону киберспорта. Главный источник денег в киберспорте – крупные бренды. В основном это сами издатели игр. Они организуют большинство турниров и содержат киберспортивные команды. Это помогает им продвигать свои продукты среди обычных геймеров и удерживать многомиллионную аудиторию без ежемесячного выпуска новых фич. Самые денежные кибердисциплины – Dota 2, League of Legends и Counter-Strike. Региональные отборочные этапы турниров проводятся онлайн. А вот финалы международных турниров требуют очного участия игроков (их называют LAN-финалами).

Команды из разных полушарий не могут профессионально сражаться в онлайн – даже минимальная задержка в сигнале отразится на игре. Главный мировой турнир по Dota 2 – The International – проводит ее издатель Valve. За шесть лет призовой фонд турнира вырос с \$1,6 млн в 2011 году до \$20,7 млн в 2016 году. Характерно, что большую часть этих средств вносят простые геймеры, покупая внутриигровые предметы в Dota 2. Американская Riot Games с 2011 года проводит крупнейший мировой чемпионат по своему главному продукту – League of Legends. За это время его призовой фонд вырос со \$100 тысяч до \$2,1 млн (2015 год). Теперь, когда кибертурниры собирают стадионы, многие издатели пытаются разрабатывать игры с прицелом на киберспорт. Но это не так-то просто. «Здесь речь не о том, чтобы разыграть миллион долларов,» – объясняет Никита Бокарев из ESforce. – Механика игры должна помещать участников в равные условия¹. А сейчас огромное количество игр строятся по модели free-to-play, когда монетизация влияет на игровой процесс (кто больше денег занес, у того лучше оборудование). Это неправильный подход к киберспорту и мы осуждаем таких издателей, которые пытаются завернуться в мягкое одеяло киберспорта. Киберспорт – это не просто турнир, это справедливая система соревнований».

¹ Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/> (дата обращения: 27.03.18)

На наших глазах киберспорт перестает быть сугубо «гиковским» развлечением и постепенно становится мейнстримом. Кибертурниры превращаются в массовое зрелище и собирают у экранов миллионы. Хайп стоит такой, что российских киберспортсменов уже показывают в Comedy Club и «Вечернем Урганте». Киберспортивного контента в интернете очень много. Он ошеломляет неподготовленного читателя обилием подробностей, понятных только знатокам. Зачем читать об этом тем, кто никогда не увлекался играми? Rusbase выяснил, какие компании зарабатывают на киберспорте в СНГ. Рассказываем, откуда взялась эта новая мода и какие маркетинговые возможности она открывает отечественному бизнесу.

У киберспорта много общего с футболом. Крупнейшие турниры собирают стадионы, лучшие игроки создают красивые моменты и становятся легендами, фанаты радостно скупают символику звездных команд, букмекеры принимают ставки. Сейчас киберспорт на восьмом месте по числу ставок, а к 2018 году обгонит футбол, говорят аналитики. Как любая новая ниша, киберспорт привлекает демократичностью. Кибертурниры – свежий и не засоренный канал коммуникаций с пока еще адекватными расценками на рекламу. Фанат «Спартака» никогда не станет профессиональным футболистом, а в киберспорте любой может попробовать свои силы и выиграть приз в любительских соревнованиях. Это как с телешоу по поиску талантов – зрители обожают смотреть на успехи простых ребят¹. «Геймерам интересно наблюдать за киберспортсменами, чтобы применить их тактику в собственной игре, – размышляет глава медианаправления ESforce Никита Бокарев. – Это отличает киберспорт от традиционных видов спорта. Футбол смотрят не для того, чтобы во дворе кого-то обыграть. К тому же киберспортивная сцена привлекает своей непредсказуемостью – в отличие от футбола, где обычно сразу понятно, кто победит». Многие убеждены, что через несколько лет киберспорт займет в сердцах людей место футбола. Если игра российских

¹ Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться. URL: <https://lifehacker.ru/chto-takoe-kibersport/> (дата обращения: 11.01.18)

футболистов радует болельщиков довольно редко, то российские киберспортсмены одерживают яркие победы на международных соревнованиях. Может, поэтому киберкоманды обладают большим влиянием в соцсетях.

Таблица 1

Какие игры входят в киберспорт данные сайта киберспорт Earnings

Топ-5 кибердисциплин с крупнейшим призовым фондом			
Игра (издатель)	Суммарный призовой фонд	Количество игроков	Проведено турниров
Dota 2 (Valve)	\$87,4 млн	1673	640
League of Legends (Riot Games)	\$30,9 млн	4258	1754
Counter-Strike (Valve)**	\$33 млн	8560	2458
StarCraft (Blizzard)**	\$27,4 млн	2118	4265
Smite (Hi-Rez Studios)	\$5,8 млн	425	71
Другие претенденты в топ*			
Heroes of the Storm (Blizzard)	\$5,7 млн	776	341
Hearthstone (Blizzard)	\$5,4 млн	1017	502
World of Tanks (Wargaming)	\$2,9 млн	344	44
WarCraft III (Blizzard)	\$4,4 млн	385	815
World of WarCraft (Blizzard)	\$2,6 млн	251	67
Overwatch (Blizzard)	\$1,1 млн	660	157
FIFA (Electronic Arts)**	\$0,78 млн	597	679
Call of Duty (Activision)**	\$11,2 млн	2058	715
*по оценкам собеседников Rusbase			
**призовой фонд, игроки и турниры просуммированы с учётом всех версий игры			

Главным кибердисциплинам свойственны популярность и зрелищность, отмечает руководитель киберспортивного отдела компании Wargaming Алексей Корнышев: «Успех игры как дисциплины состоит из качества самого

продукта и качества организации турниров. Футбол стал самым популярным видом спорта именно благодаря известным лигам»¹.

Независимые организаторы кибертурниров зарабатывают на спонсорской поддержке, продаже билетов и трансляции мероприятий. Они продают рекламодателям внимание привлеченной аудитории. Кроме издателей игр, турниры чаще всего спонсируют производители компьютеров, электроники и геймерских девайсов, а также телеком. По данным аналитиков SuperData, 74% денег в киберспорте приносят реклама и спонсорство – в 2016 году это \$661 млн. На призовой фонд соревнований приходится \$78 млн, ставки на букмекерских сайтах приносят \$59 млн, любительские турниры – \$40 млн, продажа билетов – \$34 млн, продажа геймерских сувениров – \$19 млн². В киберспорт инвестируют акулы бизнеса – Уоррен Баффет, Джефф Безос, Джек Ма, Алишер Усманов, Юрий Мильнер и другие фигуранты списка Forbes. По прогнозу аналитиков Newzoo, выручка индустрии киберспорта ежегодно будет расти на 40%, а аудитория кибертурниров – на 11% в год. По совокупной аудитории киберспорт уже может соперничать с хоккеем и

Таблица 2

Экономика киберспорта

Ниша	Где деньги?
Создатели игр	Приток новых геймеров в игру и развитие внутриигровой экономики
Организаторы турниров	Продажа билетов и прав на трансляцию, контракты со спонсорами
Стриминговые команды	Реклама во время трансляций кибертурниров
Киберспортивные команды	Спонсорство брендов, призы за победы в турнирах, продажа мерча фанатам
Киберспортсмены	Зарплата от команды, доля от призовых, трансляции через Twitch
Букмекеры (беттинг)	Доход от ставок на киберспорт

американским футболом. В 2016 году участники этого рынка заработают \$463 млн, а в 2019-м – больше \$1 млрд. В этом году различные бренды потратят \$325 млн на спонсорство и рекламу на киберспорте, что на 49% больше

¹

² Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/> (дата обращения: 27.03.18)

прошлого года. Все они хотят добраться до самой лакомой аудитории – миллениалов.

Большая часть поклонников киберспорта – люди в возрасте от 21 до 35 лет. Они еще открыты всему новому, но уже прилично зарабатывают. Традиционная реклама для этой возрастной группы не работает – они практически не смотрят телевизор, не слушают радио и не читают печатных изданий. Выросшие на развлечениях, фанаты киберспорта активней остальных потребляют программные, игровые продукты и сервисы. Исследования Newzoo показали, что киберболельщики чаще среднего пользователя скачивают мобильные игры (примерно раз в неделю) и пользуются новыми платежными системами. Они втрое чаще подписываются на Spotify и вдвое чаще – на Netflix. Конечно, больше всего этой аудиторией интересуются производители компьютеров и комплектующих. Так, в прошлом году только американские геймеры спустили на игровое железо \$3 млрд¹.

Таблица 3

Мировой рынок киберспорта

	2016	2017	2018	2019
Объём рынка	\$892,8 млн	\$1 млрд	\$1,1 млрд	\$1,23 млрд
Аудитория	214 млн человек	239 млн человек	275 млн человек	303 млн человек

Российский киберспорт заметен на мировой арене. Наши игроки и команды находятся в топ-листах вместе с китайцами, американцами и корейцами. Они выигрывают соревнования из-за хорошей техники персональной игры. Россия – лидер европейского региона как по объему рынка (\$35,4 млн), так и по аудитории киберспорта (2,2 млн). К такому выводу пришли аналитики SuperData и PayPal, которые провели весной совместное исследование. Русскоязычная аудитория киберспорта во всем СНГ гораздо больше – опрошенные Rusbase эксперты оценили ее в диапазоне от 4 до 8 млн человек. Количество русскоязычных зрителей растет примерно на 12% в год,

¹ Киберспорт – это спорт будущего или развлечение? URL: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html> (дата обращения: 30.01.18)

прикидывает Никита Бокарев из ESforce. «У киберспортивной аудитории нет причин сокращаться, – радуется он. – С возрастом люди не перестают интересоваться киберспортом. Если человек в молодости увлекался «Контр Страйком», он с удовольствием время от времени смотрит трансляции и следит за топовыми командами». «Русскоязычный рынок ограничен численностью населения, поэтому у него нет азиатского потенциала» – считает сооснователь УСС Павел Шапкин. – К тому же наши пользователи менее платежеспособны: на один доллар, потраченный в СНГ, европейский пользователь тратит десять. В этом смысле наш рынок не привлекателен для крупных игроков. Но он однозначно будет расти: геймеры взрослеют, у них появляются деньги, они становятся агентами принятия решений»¹.

Таблица 4

Российский рынок киберспорта

	2016 год	2018 год
Объём рынка	\$35,4 млн	\$43,7 млн
Аудитория	2,2 млн человек	4,3 млн человек

¹ Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/> (дата обращения: 27.03.18)

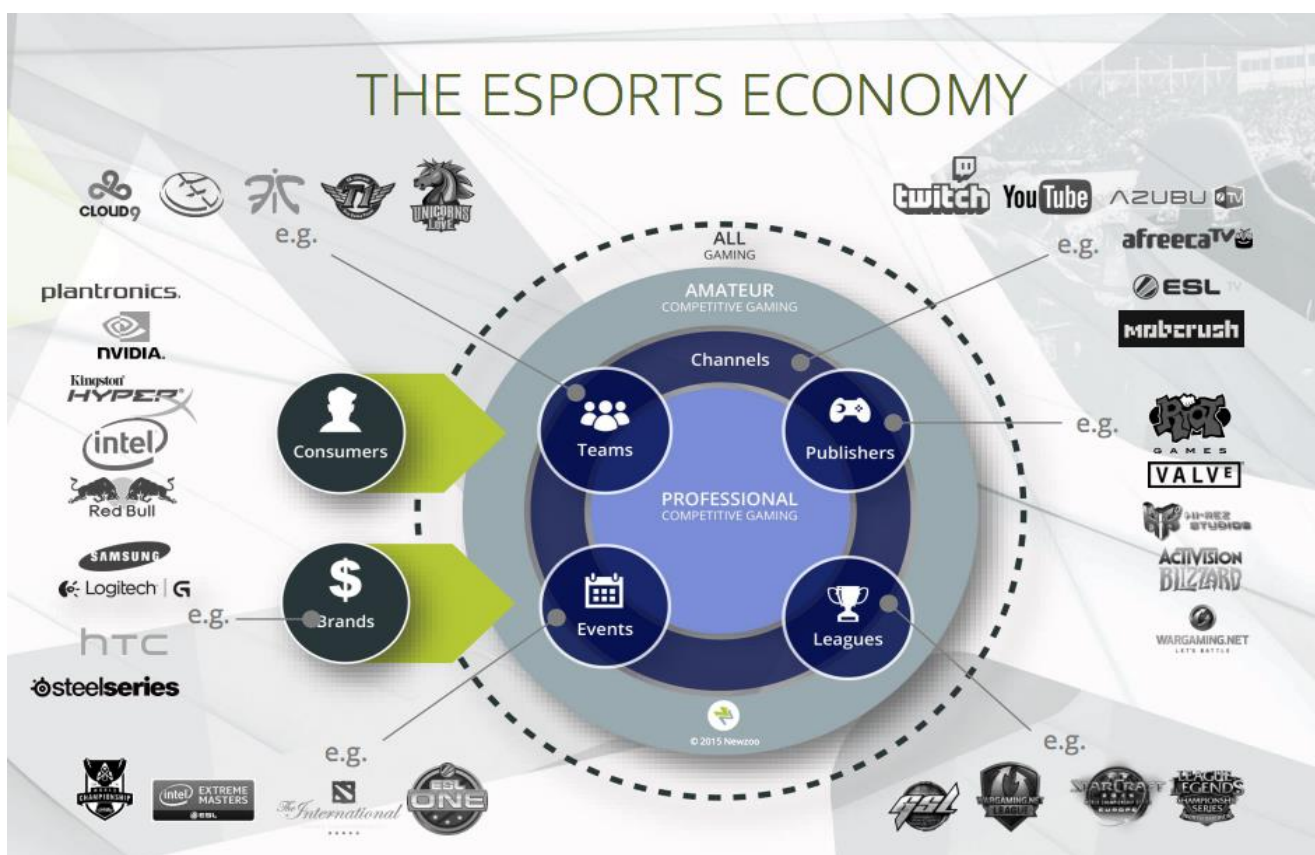


Рисунок 1. «Схема рынка от аналитиков Newzoo»

Таким образом, мы считаем, что киберспорт является активно развивающейся спортивной дисциплиной, которой необходима правовая регламентация, как на национальном, так и на международном уровне, а также введение особого порядка имплементации международных норм данной категории в национальное законодательство с целью унификации подхода к оформлению правоотношений в данной сфере. Рассмотрим проблемы киберспорта и здоровья. Сердечно-сосудистая система во время игры не испытывает перенапряжения. Ритм сердца в процессе остается в пределах нормы (100-110 уд/мин). Психофизические исследования, в частности, исследования времени простой зрительно моторной реакции (ПЗМР), времени сложной зрительно моторной реакции (СЗМР) и времени реакции на движущийся объект (РДО) у более чем 100 человек-киберспортсменов и не играющих в компьютерные игры показали, что киберспортсмены значительно превосходят по показателям СЗМР, что свидетельствует о более быстрой скорости проведения возбуждения по рефлекторной дуге в данной группе и как

следствие – более быстрой реакцией на меняющийся раздражитель¹. Конечно, киберспорт, как и любая продолжительная деятельность в сидячем положении или за компьютером, может привести к заболеваниям опорно-двигательного аппарата и органов зрения, однако подобные проблемы легко избежать включением в процесс игры ряда занятий общей физической подготовки: зарядку, бег, тренировку глаз. Что касается будущего киберспорта на олимпийской арене, то оно уже не за горами. Как заявила глава Международного олимпийского комитета (МОК) Анжела Руджеро: «Мы, безусловно, должны смотреть на них (киберспортсменов – прим. ред.) как на спортсменов. Киберспорт, вероятно, станет олимпийским видом спорта в будущем». При поддержке МОК первый киберспортивный турнир в рамках Олимпиады уже состоялся во время игр в Рио-де-Жанейро, правда, под неофициальным статусом. Наш эксперт уверена в том, что киберспорт ждет большое будущее, особенно в рамках спортивной дипломатии. Экспертное мнение Юлии Вадимовны Николаевой, к. и. н., доцента кафедры международных гуманитарных связей ФМО СПбГУ, специалиста по культурным связям и спортивной дипломатии: «Безусловно, компьютерный спорт является весьма распространенным и популярным явлением. Я бы не стала на данный момент говорить о его включении в программу Олимпийских игр, однако он может стать перспективным направлением спортивной дипломатии. Компьютерный спорт полезен в деле распространения культуры, международных коммуникаций, связей между общественными и молодежными организациями. Разрабатываются также проекты образовательных обменов. Я уверена, что государству следует уделить киберспорту внимание, ведь сочетание частных и государственных инвестиций представляется идеальным вариантом развития любой полезной отрасли политики. В пример позитивных достижений компьютерного спорта можно будет поставить расширение связей с азиатскими странами, в которых

¹ Киберспорт как вид спорта: становление и развитие. URL: <http://land.empire.gg/news/1594/> (дата обращения: 21.12.18)

он пользуется несравнимой популярностью»¹. Киберспорт в современном мире достаточно популярен, но не во всех регионах земного шара его развитие происходит равномерно и не все в одинаковой мере могут посвящать своё время играм. Это обусловлено разным уровнем развития экономических и технических факторов, а также уровнем жизни. Например, африканские страны только сейчас начинают активно подтягиваться в индустрию, а австралийцы уже на равных соперничают с европейскими и североамериканскими коллективами. В том же хоккее канадские, американские, шведские, финские, чешские и российские хоккеисты имеют превосходство в мастерстве над всеми остальными. В компьютерном спорте гораздо больше стран, где киберспорт развит достаточно хорошо и где есть именитые игроки и команды-лидеры².

В заключение можно уверенно утверждать об позитивном прогнозе на будущее, в котором киберспортивная деятельность продолжит успешно развиваться. Основные показатели, взятые нами в социологическом исследовании для отслеживания, продолжают уверенный рост на протяжении всей истории киберспортивной сферы деятельности. Учитывая историю развития киберспортивной сферы деятельности, можно сделать вывод о том, что киберспорт – это не временный проект, развивающийся за счёт популярности, модного бренда и раскрутки. Киберспорт – это самостоятельный вид спорта и самостоятельный раздел экономической сферы. Целая социальная структура, которая образовала по сути новую профессию в современном мире. Киберспорт в свою очередь приобрёл современный масштаб развития благодаря становлению информационного общества. И в дальнейшем он продолжит своё успешное развитие, принося немалое полезное влияние как в локальном смысле, так и в мировом.

¹ Как устроен рынок киберспорта в России и СНГ. URL: <https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/> (дата обращения: 27.03.18)

² Что такое киберспорт и почему с ним стоит познакомиться. URL: <https://lifehacker.ru/chto-takoe-kibersport/> (дата обращения: 11.01.18)

РАЗДЕЛ II. АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЁТ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ИССЛЕДОВАНИЯ КОНВЕРГЕНТНОГО ВЛИЯНИЕ КИБЕРСПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

В первую очередь рассмотрим результаты, полученные в ходе проведения массового опроса. Респондентам необходимо было ответить на 24 вопроса анкеты (см. Приложение 1), включая 6 вопросов социально-демографического блока.

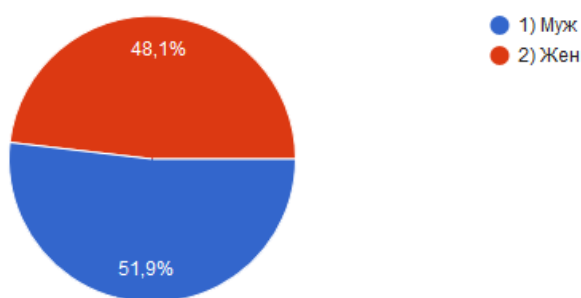


Рисунок 2. «Ваш пол»

Начнём с социально-демографических характеристик исследуемой совокупности. Гендерное соотношение составило 51,9% мужчин на 48,1% женщин, что говорит нам о несколько большем числе мужчин, занятых именно в киберспортивной деятельности или же просто увлекающихся темой киберспорта. При этом женщины не существенно уступают по количеству спортсменов или увлекающихся киберспортивной тематикой.

Возрастная статистика ранжировалась следующим образом: «20-24 года» 38,5%; «18-19 лет» 34,6%; «25-30 лет» 26,9%. Мы можем сделать вывод о том, что относительное большинство увлекающихся киберспортивной тематикой – это молодые люди возрастом от 20 до 24 лет. Значительное число (третью часть) составляет возраст 18-19 лет – 34,6%, и только четверть – 25-30 26,9%. На основании ранжирования ответов мы можем сделать косвенный вывод о том, что люди, которые занимаются киберспортивной сферой деятельности либо ей увлекаются, это – студенты и в большем количестве случаев, либо бакалавры, либо специалисты или магистранты, которые начали

и проходят обучение. К моменту 25-30 лет количество занимающихся киберспортивной сферой деятельности или увлекающихся ей снижается. Мы полагаем, в первую очередь, это связано с неудавшейся попыткой начала карьеры в киберспорте либо с падением формы, способностей киберспортсмена. Во-вторую очередь, скорее всего это связано с просто изменением приоритетов и интересов респондентов.

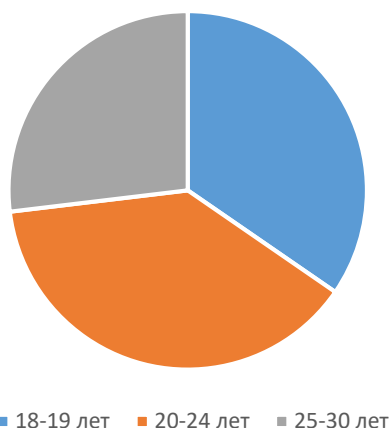


Рисунок 3. «Ваш возраст»

На вопрос «Ваше направление подготовки» ответы распределились следующим образом: естественнонаучное 9,8%, техническое 33,8%, социогуманитарное 57,4%. В двадцать первом вопросе мы видим, что большая часть респондентов, увлекающихся либо занимающихся киберспортивной сферой деятельности, проходят или закончили обучение по социогуманитарному направлению. Меньшую, но значительную часть респондентов представляют технические направления обучения, и совсем небольшую – естественнонаучные направления. Возможно это связано со сложностью образовательных программ и нехваткой свободного времени, что вполне объяснимо. Ведь если рассматривать программу обучения, например, медицинских специалистов, то значительную часть времени они проводят в колледжах или университетах для занятий в лабораторных условиях и также важную часть обучения составляет практика в больницах и госпиталях.

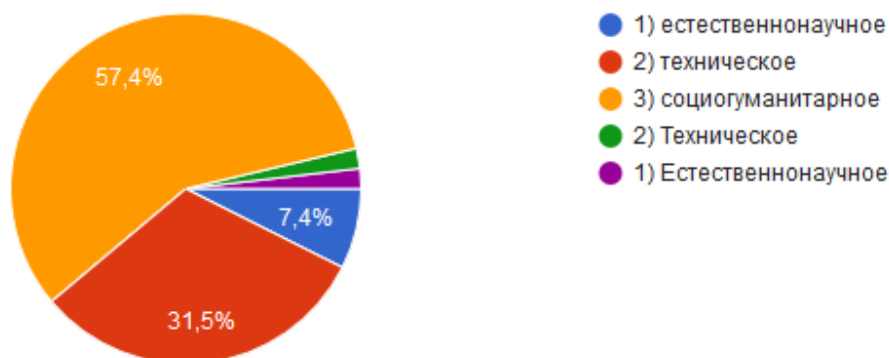


Рисунок 4. «Ваше направление подготовки»

На вопрос «Совмещаете ли Вы учёбу с трудовой деятельностью?» 37% респондентов ответили, что имеют постоянную работу; 38,9% работают от случая к случаю, и 24,1% не совмещают работу и учёбу. Большая часть студентов, участвовавших в исследовании, уже имеют постоянную работу или подработку от случая к случаю, и значительный процент (почти четвертая часть) не имеет постоянной работы или подработки.

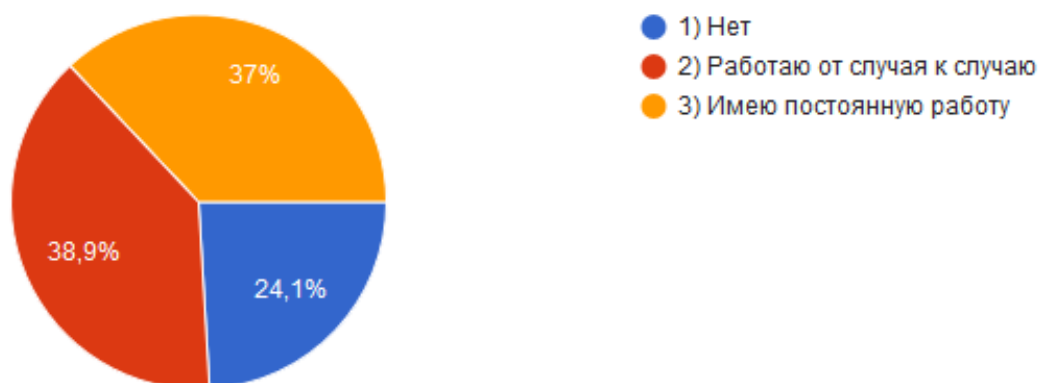


Рисунок 5. «Совмещаете ли Вы учёбу с трудовой деятельностью?»

Ответы на вопрос «Если Вы работаете, укажите сферу профессиональной деятельности Вашей организации» весьма дифференцированы: «бытовое обслуживание» 7,1%, «государственное и/или муниципальное управление» 9,5%, «информационные системы, технологии, связь» 11,9%, «малый и средний бизнес» 4,8%, «медицина» 4,8%,

«менеджмент» 2,4%, «образование и воспитание (социально-психологическая деятельность)» 14,3%, «промышленность» 9,5%, «социальное обслуживание» 4,8%, «средства массовой информации» 7,1%, «туризм, отдых, путешествия» 2,4%, «экономика» 2,4%, «приборостроение» 2,4%, «театральная студия» 2,4%, «приют для кошек» 2,4%, «ветеринария» 2,4%, «фитнес» 2,4%.

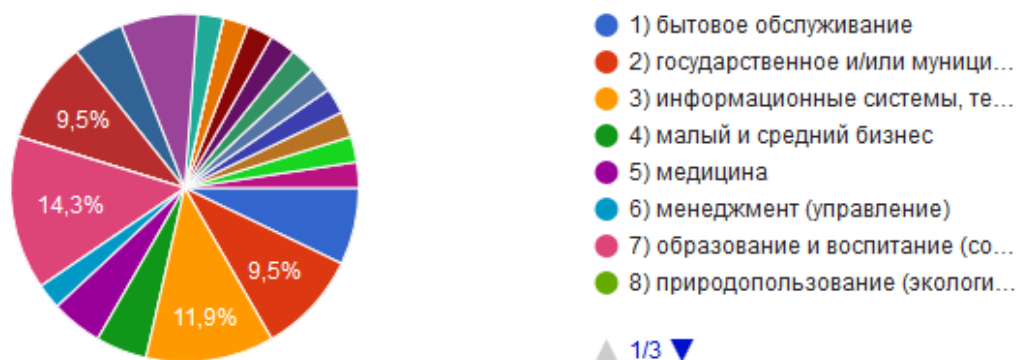


Рисунок 6. «Если Вы работаете, укажите сферу профессиональной деятельности Вашей организации»

Распределение респондентов по уровню образования вышло следующим: «высшее образование – бакалавриат» 55,6%; «высшее образование – специалитет, магистратура» 40,7%, и «второе высшее образование» 3,7%. При ранжировании ответов на двадцать четвёртый вопрос мы можем сказать, что большинство участвовавших в исследовании молодых людей либо проходят обучение, либо закончили его на ступени бакалавра – 55,6%; и 40,7% респондентов обладают, либо проходят обучение на ступенях специалитета, магистратуры. Получают или получили второе высшее образование 3,7%.



Рисунок 7. «Укажите Ваше образование»

На диаграмме, приведённой ниже, (см. Рисунок 8) наблюдается, что на вопрос о знакомстве с киберспортом более трети опрошенных выбрали третий вариант ответа «Имею общее представление» (35,2%); второй вариант ответа «Знаком(-а) достаточно хорошо» выбрали 27,8%; третий вариант ответа «Знаю хорошо, пробовал на практике» – 18,5%, четвёртый вариант «Что-то слышал(-а) об этом» избрали 9,3%, и пятый вариант ответа «Не имею понятия, а что это такое?» выбрали также 9,3%. Делая выводы, можно сказать о том, что пятая часть белгородских студентов знакома с киберспортом на практике ещё 60% знает о киберспорте подробно либо поверхностно. Следовательно, киберспорт как явление обладает высокой популярностью в белгородской студенческой среде на данный момент, и можно говорить о высоком потенциале развития киберспорта в белгородской студенческой среде.

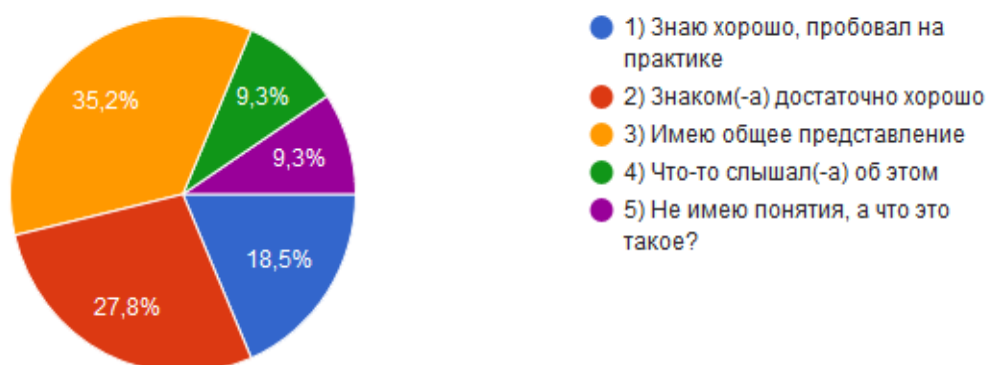


Рисунок 8. «Насколько Вы знакомы с тем, что такое киберспорт?»

«Серьёзным» занятием посчитали киберспорт 75,6%, «несерьёзным» 8,9%, а затруднились ответить на этот вопрос 15,6%. Подытожив такое распределение ответов, мы делаем вывод, что подавляющее большинство опрошенных респондентов склонны к мнению, что карьера в киберспорте – это вполне реальная перспектива; при этом приблизительно четвертая часть либо затруднились ответить, либо посчитали, что строить киберспортивную карьеру – это не связанная с реальностью не серьёзная вещь.



Рисунок 9. «Является ли киберспорт чем-то серьёзным?»

Подавляющее большинство респондентов (60%) склонны считать, что «Киберспортивную карьеру возможно устроить, но для узкого круга людей»; выбрали первый вариант ответа «Вполне реально, ведь это быстро развивающееся перспективное направление профессионального спорта» 28,9%; посчитали, что это маловероятно 6,7% и затруднились ответить 4,4%. Анализируя третий вопрос, мы видим, что абсолютное большинство опрошенных уверено в том, что киберспортивная карьера возможна, ибо киберспорт – это быстро развивающаяся отрасль, но тем не менее целых 60% респондентов считают, что только узкий круг людей способен быть киберспортсменами. При этом примерно 11% респондентов посчитали киберспортивную карьеру маловероятной перспективой из-за специфичной сферы деятельности, и затруднились ответить совсем малая часть опрошенных. Подобное распределение ответов может говорить о различных

стереотипах, связанных с киберспортом, или о весьма сложном характере деятельности киберспортсмена, и о том, что для киберспортивного пути необходимо обладать различными качествами, например, умения принять поражение как часть пути вперёд.



Рисунок 10. «Как Вы думаете, насколько реально сегодня для молодого человека сделать успешную карьеру киберспортсмена?»

На вопрос «Как Вы считаете, возможно ли обеспечить себя, будучи киберспортсменом?» относительное большинство ответило, что вполне возможно и даже весьма перспективно (44,4%); и с минимальным отличием в 2% выбрали ответ, что «возможно, но лучше выбрать другую более надёжную профессию» (42,2%), оставшимся трём вариантам ответа досталось по 4,4%: «Нет, пока это недостаточно развитая сфера»; «Нет, это не настолько серьёзный род занятий»; «Затрудняюсь ответить». При ответе на 4 вопрос почти половина опрошенных сочли, что строя карьеру и возлагая на киберспорт надежды на будущее, можно себя обеспечить и занимаясь данной трудовой деятельностью прилично зарабатывать на жизнь. Но при этом сопоставимая часть респондентов питают значительные сомнения в экономической перспективе занятий киберспортом как трудовой деятельностью. Помимо этого, примерно 9% респондентов посчитали, что киберспорт как вид трудовой деятельности и как карьера либо не состоятельна и малореальна в современной жизни, или считают, что сфера киберспорта слишком специфична и не развита на сегодняшний день для того, чтобы обеспечить в экономическом плане будущее потенциального

киберспортсмена. Лишь малая часть опрошенных респондентов (4.4%) затруднилась ответить.

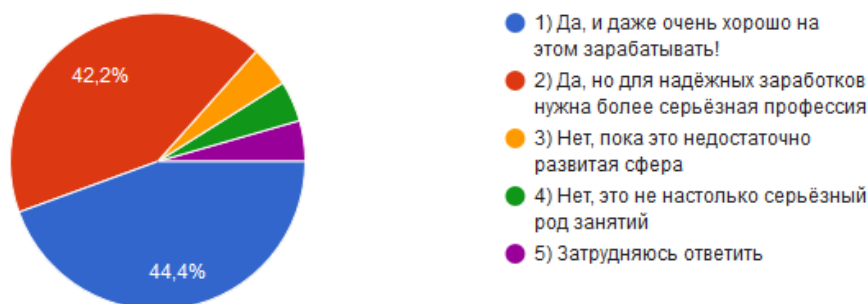


Рисунок 11. «Как Вы считаете, возможно ли обеспечить себя, будучи киберспортсменом?»

Абсолютное большинство респондентов считают, что, играя в игры «по-серьёзному», можно приобрести полезные для жизни знания, умения и навыки. Если совмещать киберспорт с образованием и самообразованием, то так думают 71,1%; отвечают «Да, как и во всякой профессиональной деятельности» 20%; считают, что это будет напрасная потеря времени, только 2,2%, а что навыки можно растерять, считают 2,2% (4.4% затруднились ответить). Анализируя пятый вопрос, мы пришли к выводу, что абсолютное большинство опрошенных респондентов считают, что киберспортивный путь – весьма плодovitая почва, плоды которой будут весьма полезны и в реальной жизни, не только в киберспорте. Подавляющий 81% респондентов полагают, что киберспорт может многому научить и не мешает учиться тому, что применимо в реальной жизни.

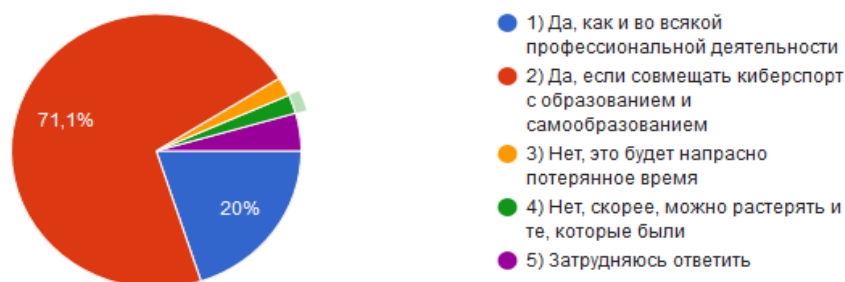


Рисунок 12. «Как Вы думаете, играя в игры «по-серьёзному», можно ли приобрести полезные для жизни знания, умения и навыки?»

Данные, полученные в ходе массового опроса на вопрос №6, весьма дифференцированы. Первый вариант ответа «Мне было бы интересно организовать свой киберспортивный проект или принять участие в команде по развитию такого проекта» выбрали 20% респондентов; второй вариант «Мне было бы интересно участвовать в местных, университетских и т.д. соревнованиях по некоторым видам киберспорта» избрали также 20%; третий вариант «Мне было бы интересно время от времени проводить свой досуг на мероприятиях, связанных с киберспортом» отметили 13,3%; четвёртый выбрало 15,6% «Я не возражал(-а) бы против того, чтобы киберспорта вокруг было больше, возможно, это вызвало бы у меня какой-то интерес к нему», пятый вариант «Я не интересуюсь и не предполагаю интересоваться киберспортом, но он может быть интересен многим другим молодым людям» выбрали равен 17,8%; шестой («Киберспорта вокруг и так достаточно, кому это интересно, найдёт себе вариант по душе») выбрали всего 2,2%; вариант 7 «Я считаю, что киберспорта сегодня становится даже слишком много» избрало 0%, «другой вариант» также не был выбран, и затруднились ответить 4,4%. Подавляющее большинство опрошенных в той или иной мере высказали заинтересованность в развитии киберспорта.

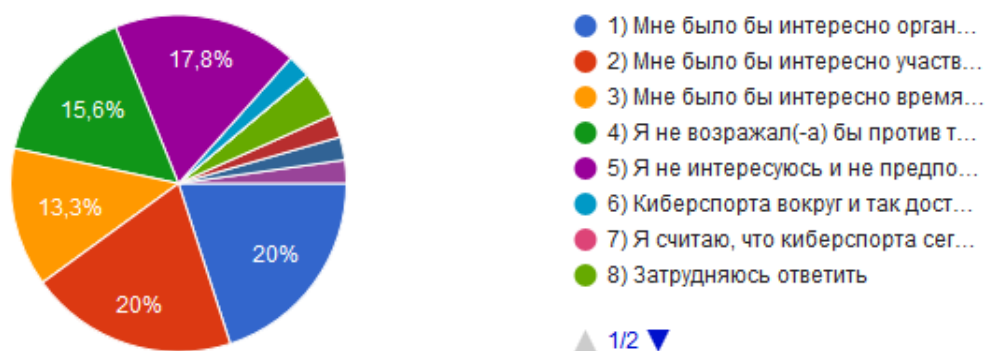


Рисунок 13. «Насколько перспектива развития киберспорта в нашем регионе, Вашем учебном заведении могла бы быть привлекательна для Вас?»

На седьмой вопрос ответы респондентов распределились следующим образом: 64,4% считают, что киберспорт оказывает преимущественно

позитивное влияние, 6,7% считают, что влияние носит преимущественно негативный характер и 28,9% затруднились ответить. Учитывая ответы респондентов, участвовавших в исследовании можно сделать вывод, что киберспорт как феномен оказывает в целом позитивное влияние на общество и в частности на студенческую молодёжь.



Рисунок 14. «Какое, по Вашему мнению, влияние киберспорт оказывает на свою целевую аудиторию?»

На восьмой вопрос относительно большинство респондентов – 39,2% предпочли выбрать второй вариант ответа («развитие электронных, коммуникационных технологий»); третий вариант выбрало 21,2% респондентов («создание новых рабочих мест и «ниш»); первый вариант ответа выбрали 19,1% респондентов «развитие и укрепление международных связей», четвёртый выбрали 11,4% респондентов. Большинство респондентов считают, что киберспорт как феномен окажет позитивное функциональное конвергентное влияние на общество в целом и на различные отрасли в частности. Ничего из перечисленного не выбрали 1,4% респондентов. 1, 2 и 3 выбрало 2% респондентов. «Всё, кроме 5» выбрали 1,9%. 2, 3, и 4 выбрало 1,9%. И один ответ из поля «другое»: Развитие международного фанатского сообщества.

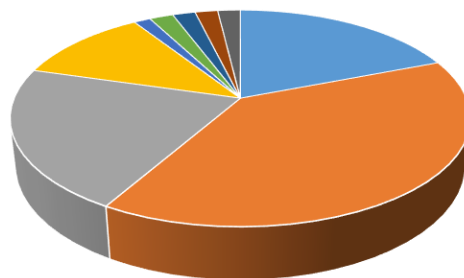


Рисунок 15. «В чем, скорее всего, скажется позитивное влияние будущего развития киберспорта на общество»

На вопрос «А в чем, скорее всего, скажется негативное влияние будущего развития киберспорта на общество?» ответы респондентов распределились следующим образом. 23,7% респондентов выбрали третий вариант ответа «ухудшение физического и психического здоровья людей, вовлечённых в киберспорт»; 27,3% – первый вариант «ещё большее разобщение, непонимание молодого и старших поколений», избрали четвёртый вариант ответа «отрыв молодёжи от реальной жизни, её десоциализация» 19,6% респондентов; затруднились ответить 1% респондентов. Выбрали в качестве ответов 1 и 4 по 2% респондентов. Мы можем сделать вывод о том, что в основном респонденты считают дисфункциями киберспорта ухудшение здоровья – в первую очередь; разобщение нового и старого поколения, конфликт «отцов и детей» выбрали во вторую очередь.

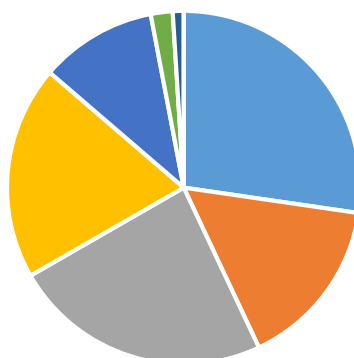


Рисунок 16. «А в чем, скорее всего, скажется негативное влияние будущего развития киберспорта на общество?»

В десятом вопросе было предложено выбрать между двумя утверждениями полярного характера и третий нейтральный ответ. Респонденты ответили следующим образом: абсолютное большинство выбрало третий нейтральный ответ «Всё зависит от того, кто и в каких целях будет использовать индустрию киберспорта» 80%, первое положительное утверждение «Киберспорт – «драйвер» развития человека и общества» выбрало 17,8% респондентов и второе отрицательное «Киберспорт – источник рисков и новых проблем» 2,2%. Учитывая ответы большинство участвовавших в социологическом исследовании респондентов считают, что киберспорт как феномен может оказать как функционально-положительное влияние, так и дисфункционально-отрицательное влияние в зависимости от того как воспользуются конвергентным потенциалом киберспорта.



Рисунок 17. «Какая позиция Вам ближе?»

На одиннадцатый вопрос респонденты ответили следующим образом: первый вариант ответа «Да, очень активно, участвую в различные рода соревнованиях» 11,1%, на второй «Да, участвую в различные рода проектах, но сам не играю» 17,7%, третий «Имею общее представление» подавляющее большинство составило 40%, не увлекаются, но слышали о киберспорте 24,4%, и 6.7% затруднились ответить. Значительное большинство респондентов, участвовавших в социологическом исследовании либо активно участвуют в киберспортивной сфере деятельности, либо просто знакомы с ней и малая

часть респондентов участвует в различных проектах киберспортивной сферы деятельности, например, профессиональные команды.

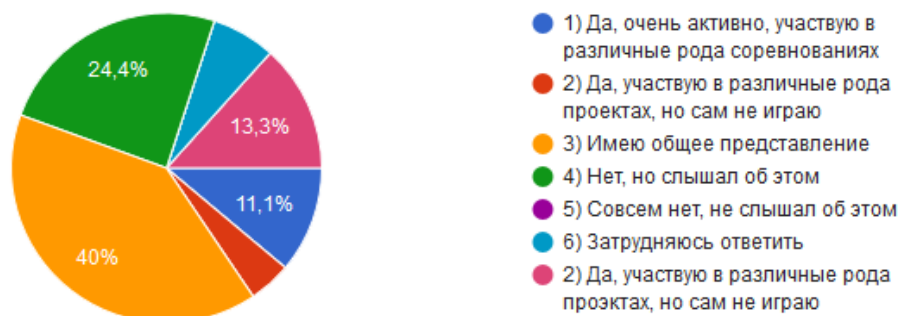


Рисунок 18. «Увлекаетесь ли Вы киберспортом?»

В вопросе об киберспортивном этикете лишь 12,9% респондентов ответили, что всегда ему следуют, большинство 35,5% ответили, что весьма часто следуют, 29% затруднились ответить, 9,7% следуют только иногда, 6,5% либо не следуют, либо редко следуют и 6.5% совсем не следуют и не считают это нужным. Мы можем уверенно сделать вывод о том, что в киберспортивной деятельности и в частности в среде «профи», киберспортсменов конкретно дисциплины League of Legends присутствуют элементы особой культуры и определённых ценностях и норм поведения.

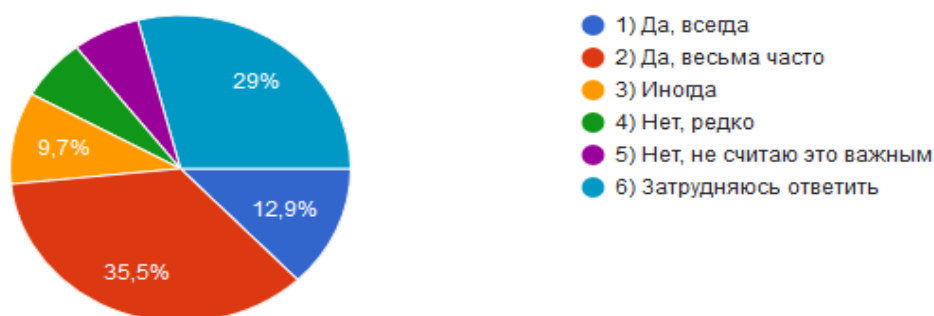


Рисунок 19. «Следуете ли Вы киберспортивному этикету?»

На тринадцатый вопрос «БМите ли Вы, если побеждаете?» большинство респондентов 36,7% ответили «Нет, считаю это оскорблением», редко 33,3% нет, иногда 20%, да, иногда 3,3% и 6.7% да, часто. Из данного ранжирования ответов следует вывод о том, что «комьюнити» сообщество следует

определённой культуре, нормам поведения и соблюдает какие-либо ценности. В данном конкретном случае – это уважение соперника.

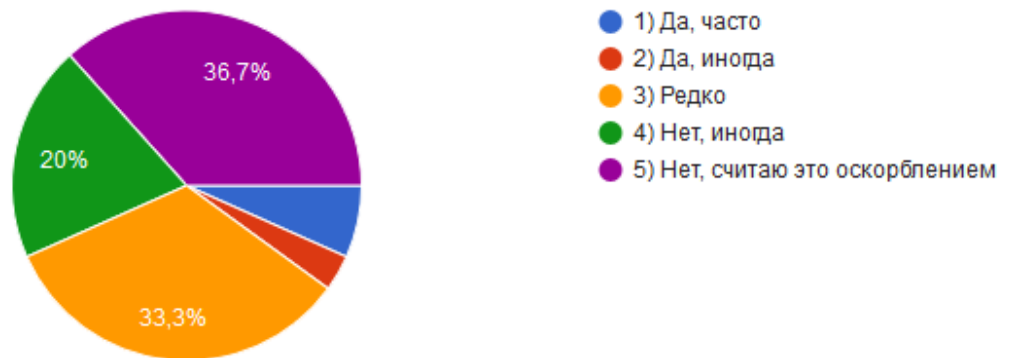


Рисунок 20. «БМите ли Вы, если побеждаете?»

На вопрос о «токсичности» респонденты ответили следующим образом: только 3,2% ответили, что они вспыльчивы, никогда не вступают в конфликт первыми тоже 3,2%, респондентов который критикуют лишь по делу 19,4%, респондентов, которые редко пишут, что-то не по делу 48,4%, не считают нужным вообще, что-либо писать 12,9% и затруднилось ответить 12,9%. Абсолютное большинство респондентов не считают себя «токсичными» при этом полагая, что следуют определённой культуре, нормам поведения и ценностям.

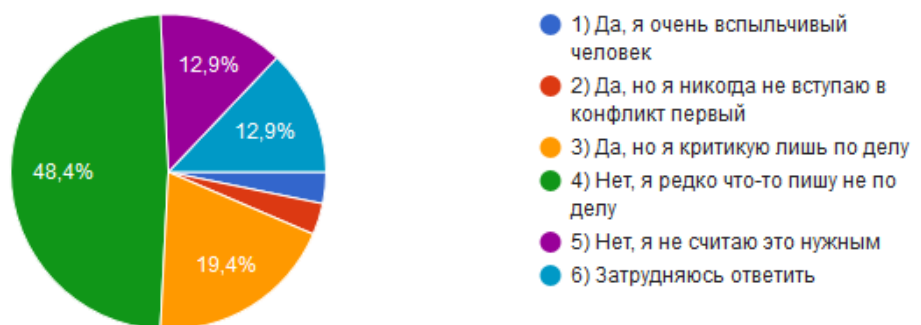


Рисунок 21. «Токсичны ли Вы?»

Абсолютное большинство считают, что киберспорт через 10 лет встанет в один ряд с традиционными, на сегодняшний день, видами спорта 65,6%, вариант ответа «Нет, полагаю, что киберспорт принёс новую профессию на

сегодняшний день» составил 18,8%, считают, что киберспорт – это временный проект 3.1%, 6.3% респондентов считают, что мода на киберспорт пройдёт через пару лет и 6.3% затруднились ответить. Исходя из ответов, мы можем уверенно сделать вывод о том, что абсолютное большинство респондентов уверены в том, что киберспорт как явление принёс новую профессию в социальную реальность и занял новую экономическую нишу. Киберспортивная сфера деятельности образовала новый экономический раздел.



Рисунок 22. «По Вашему мнению, тренд киберспорта – это временное явление?»

На вопрос об отношении социального окружения ответы распределились следующим образом: на ответ «Друзья поддерживают, знакомые относятся хорошо, родственники тоже хорошо» ответило 13,8%, на второй ответ «Друзья поддерживают, знакомые относятся хорошо, родственники отрицательно» 41,4%, третий вариант ответа «Друзья поддерживают, знакомые относятся плохо, родственники тоже плохо» составил 6,9% и затруднились ответить 37,9% респондентов. Учитывая ранжирование ответов, мы можем сделать вывод о противоречивом отношении общества к киберспортивной деятельности. В данной ситуации скорее всего сказывается конфликт поколений. Старшее поколение, отцы и матери, скорее всего другие близкие родственники и друзья семьи с примерно схожими признаками не считают, что их дети занимаются чем-то действительно полезным и серьёзным. На этой почве возникают конфликты и следует противоречивое отношение к феномену киберспорта. При этом, значительная часть респондентов затруднилась

ответить, целых 37,9% испытывают некие сомнения при ответе на данный ВОПРОС.

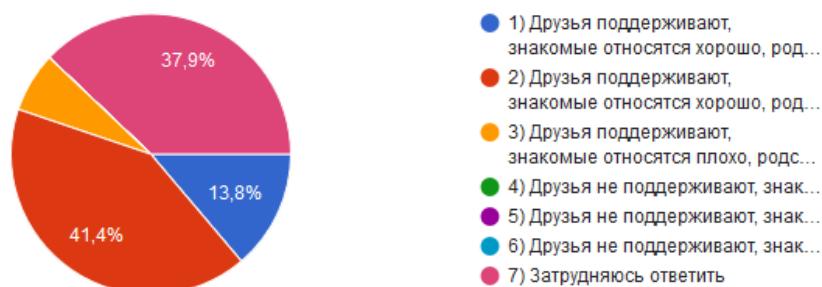


Рисунок 23. «Как относятся к вашему увлечению друзья, знакомые, родственники?»

На вопрос «Могли бы Вы посвятить себя киберспорту как основному виду трудовой деятельности?» респонденты ответили следующим образом: 9,7% выбрали первый вариант ответа «Полагаю, да, киберспорт принёс ряд рабочих мест и новую профессию, думаю отрасль достаточно развита», второму варианту ответа «Думаю, да, развиваясь в отрасли киберспорта вполне можно себя обеспечить» досталось 22,6% мнений респондентов, всё же 32,3% респондентов, т. е. большинство, считают, что «Скорее нет, отрасль киберспорта не достаточно развита на данный момент», и абсолютно уверены в том, что «Нет, не думаю, что, играя в игрушки можно себя прокормить» считают 16,1% респондентов а 19,4% затруднились ответить. В данном вопросе мнения респондентов сильно разделились. Следуя из ранжирования ответов значительная часть респондентов испытывают сильные сомнения при ответе на вопрос о возможности посвятить себя киберспортивной деятельности – обобщая ответы 44,5% при этом положительно ответило 38,9% и 13,9% затруднились при ответе на вопрос. Скорее всего это связано с различными стереотипами, специфичностью и инновационностью киберспортивной сферы деятельности. Делая прогноз, мы полагаем, что примерно через 4-5 лет подобные сомнения и стереотипы канут в прошлое и конфликт на киберспортивной почве между поколениями иссякнет, придёт к консенсусу. Старшее поколение в скором времени поймёт, что

киберспортивная сфера деятельности – также, как и любой другой вид спорта весьма сложна и требует от спортсмена огромных усилий.

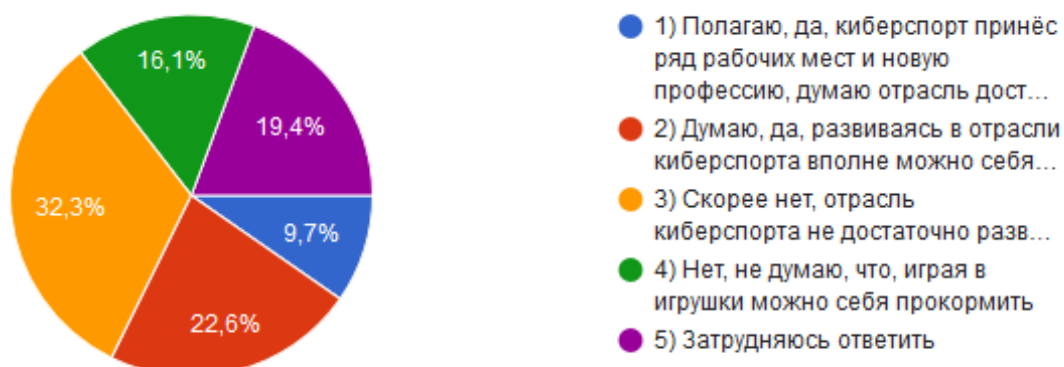


Рисунок 24. «Могли бы Вы посвятить себя киберспорту как основному виду трудовой деятельности?»

На вопрос «Если да, то что могло бы способствовать такому Вашему решению?» респонденты ответили, что в первую очередь для них важно увлечение 42,3%, потом интерес 34,6% и 23,1% затруднились ответить. Следующие мнения респондентов говорят нам о том, что абсолютное большинство опрошенных респондентов пришла в данную отрасль в первую очередь не из-за экономической привлекательности, а из-за интереса и увлечения. При этом значительный процент респондентов 23,1% затруднились ответить, что говорит о возможном экономическом интересе. Но респонденты возможно сами не до конца осознают свою мотивацию. Подобные данные вполне ожидаемый результат в молодёжной среде, особенно студенческой. Если провести библиографическое исследование, то мы выясним, что абсолютное большинство «профи», киберспортсменов, про- игроков попали в киберспорт будучи студентами либо выпускниками школ и замечая собственные успехи решили остаться в отрасли. Также довольно большое количество специалистов в других сферах, например, комментаторы, журналисты, операторы, монтажисты, специалисты IT сферы практически при поступлении на работу бывшие студенты, которые закончили университет либо недавно, либо с момента окончания прошло несколько лет,

приблизительно 1-3 года. Это лишь предположение, которое нужно проверить проведением библиографического метода исследования. Но мы думаем эта теория подтвердится. В любом случае основываясь на данных нашего исследования нельзя отрицать тот факт, что киберспортивная отрасль создала огромное количество рабочих мест и в частности для вышеперечисленных специалистов.

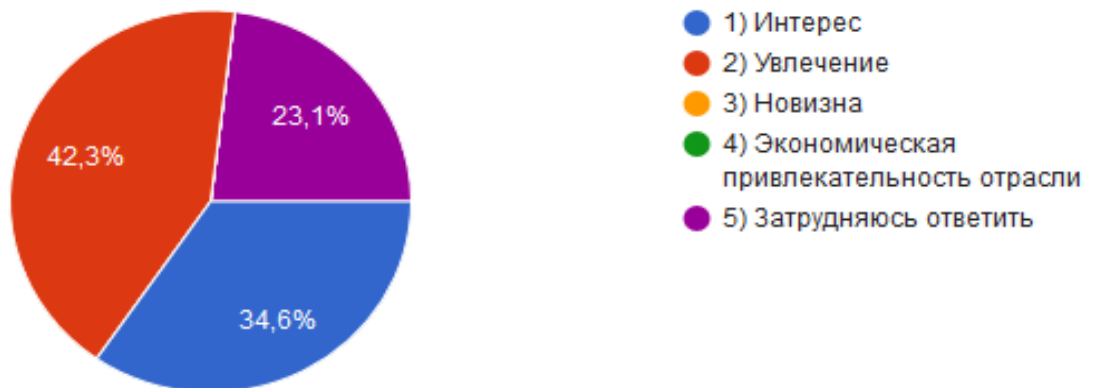


Рисунок 25. «Если да, то что могло бы способствовать такому Вашему решению?»

Подводя итоги, интерпретируя данные полученные в ходе нашего социологического исследования, мы можем сказать, что наши основные гипотезы подтвердились. Первая основная гипотеза: киберспорт в представлениях современных белгородских студентов обладает конвергентным (сближающим) потенциалом. Далее идут под-гипотезы, раскрывающие этот потенциал. Мы можем сделать вывод о том, что в представлениях белгородских студентов киберспорт как феномен оказывает социальное конвергентное влияние, которое проявляется в социуме как часть основы, на которой возможно создание референтных и реферантных групп. Объединение вокруг новой профессии и создание нового экономического направления. институциональным (способствует развитию института профессионального спорта и соответствующих структур и организаций) киберспорт – полноценный вид спорта и часть «большого спорта». В будущем, примерно через 5-10 лет, киберспорт с большой вероятностью войдёт в традицию и станет одним из традиционных видов спорта. На данный момент

киберспорт, учитывая основные показатели: экономический, юридический, социальный, является полноценной социальной структурой. При организации международных киберспортивных ивентов возникает огромное количество вариаций для диалога, возможного сотрудничества и принятия консолидирующих решений по различным вопросам. Экономически он также способствует, через создание и развитие новой ресурсной структуры, созданию новых источников дохода, рабочих мест (объективно об этом говорят все прослеживаемые экономические показатели, такие как количество и качество проведённых турниров, инвестиции, доходы, призовые фонды и конечно же образование новой профессии. В образовательном плане киберспорт, в представлениях опрошенных, открывает возможности научиться полезным, «продвинутым» знаниям, умениям и навыкам). Прослеживается также некоторый его потенциал как «социального лифта» (открывает возможности вертикальной социальной мобильности, карьерного роста). Как следствие, каждая под-гипотеза подтвердилась в результате нашего социологического исследования. Вторая основная гипотеза: для контингента белгородских студентов актуальны преимущественно экономический, социальный и политический аспекты конвергентного потенциала киберспорта. Гипотеза также была подтверждена, о чём говорят ответы на вопросы: 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11 и 15. Третья основная гипотеза социологического исследования: конвергентный потенциал киберспорта в среде современных белгородских студентов тяготеет к образованию двух кластеров: «общественного» (социальный, институциональный и политический аспекты) и «персонального» (экономический, образовательный аспекты и аспект «социального лифта») также подтверждена в ходе проведения исследования. Респонденты в ходе проведения исследования высказались, что создание различных проектов киберспортивной тематики, например: киберклубы, вполне привлекательно и вызывает немалый интерес.

Следующий из методов нашего социологического исследования – метод экспертного интервью. В анкету экспертного опроса вошло 16 вопросов. Опрос экспертов осуществлялся либо при личной встрече, заранее по договорённости в определённом времени и месте либо «online» с помощью программы «Skype», либо с помощью записи ответов экспертов в других «мессенджерах». Группу экспертов составили различные аналитики, психологи, представители СМИ и члены команд основного и запасного состава. В целях анонимности имена экспертов названы не будут и далее будут представлены обобщённые ответы опрошенных экспертов.

На вопрос «Каким Вы видите киберспорт в современном мире?» мнения экспертов сошлись на том, что ««киберспорт» является действительно перспективным видом трудовой деятельности, занимаясь которой возможно себя обеспечить. В настоящее время киберспорт будет и дальше развиваться».

Следующий вопрос «Каков, по Вашему мнению, потенциал киберспорта?» ответы поступили следующие. «Киберспорт – полноценный вид спорта, который в будущем войдёт в состав олимпийских игр, станет традиционным видом спорта наравне с тем же футболом. Данное направление спорта создало вокруг себя новую социальную структуру, создало вокруг себя новый раздел экономики, рабочие места, варианты дохода».

Третий вопрос анкеты «Является ли киберспорт Вашим призванием?» мнения экспертов разошлись. Часть экспертов высказало, что киберспорт действительно является их призванием, подобные мнения исходили по большей части от профессиональных игроков и меньшей части аналитиков. Другая часть экспертов сошлась на том, что киберспорт не совсем призвание, скорее увлечение, интерес и помимо этого доход.

Четвёртый вопрос анкеты «Каковы возможные доходы потенциального, среднестатистического профи в киберспорте?» мнения экспертов сошлись на следующем: «Не обманывайте себя, киберспорт – совсем не простая деятельность, в ней полно своих трудностей. Например, доходы именно игроков зависят от их собственного успеха, успеха их клубов (команд), и

конечно же призовых турниров. Уровень доходов далеко не самый высокий какой-бы хотелось. Конечно же не стоит сравнивать допустим Ли Сан Хёка «Fakera» с, например, ребятами из наших киберспортивных организаций СНГ региона, их доходы разнятся просто в разы и при этом «Фейкер» между выступлениями на турнирах занимается проведением трансляций, которые также приносят доход, т. е. один из самых высокооплачиваемых игроков не останавливается на зарплате и призовых от турниров».

На пятый вопрос «Сильны ли отличия СНГ киберспорта от других лиг?» мнения экспертов также консолидировались в том, что к сожалению уровень команд СНГ региона всё ещё уступает европейским командам, американским и уж тем более корейским, которым на данный момент нет равных. Но наши ребята не последние в рейтинге и обгоняют многие команды из других регионов.

Шестой вопрос «Какие «подводные камни» вам известны в киберспорте?» эксперты очертили следующий круг проблем: «если говорить о конкретно League of Legends, если во всём мире киберспорт обобщённо сильно развит», то СНГ регион сильно уступает по всем показателям и в частности Лига у нас не так популярна, как скажем Dota 2 или Counter-Strike. Найти действительно сильных игроков довольно трудно. Реально сильных игроков мало, таких самоучек у которых есть талант очень мало, но конечно ребята учатся и полагаю через может быть лет 5 уровень СНГ региона возрастет».

Седьмой вопрос «Как по-вашему будет развиваться киберспорт в СНГ регионе и в мире?» эксперты высказали следующее: киберспорт в общем, в мире скоро войдёт так сказать в традицию, станет традиционным спортом и через лет 10 вряд ли кого-то удивит, но СНГ регион весьма сильно уступает в развитии другим регионам, но тенденция развития такая-же».

На восьмой вопрос, «Возможно ли нахождение точек соприкосновения для сотрудничества между разными странами?» эксперты высказали следующее мнение: «мы полагаем, естественно да, подобное сотрудничество

вполне может способствовать нахождению точек соприкосновения для сотрудничества между разными странами».

Девятый вопрос «Может ли киберспортивный путь привести к самосовершенствованию?» мнение экспертов консолидировалось в следующем: «Мы полагаем, что да, быть киберспортсменом – это не просто «играть в игрушки», для этого необходимо множество качеств, например, таких как стрессоустойчивость, умение слушать и т. д. И при становлении киберспортсменом можно также много чего приобрести, не только того, что узко применимо в киберспорте. Например, расширенное зрение, умение обращать внимание на гораздо большее количество деталей. Киберспортсмены становятся более восприимчивы к информации и многие детали которые обычные люди не замечают дают им очень много информации, это что-то на подобии детективной деятельности. По мимо этого быть киберспортсменом – это значит мыслить стратегически и тактически, принимать быстрые решения в критических ситуациях, быстро оценивать обстановку. В принципе киберспорт может дать очень много того, что может быть полезно в современной жизни».

На десятый вопрос «Есть ли будущее у киберспорта?» мнения экспертов также консолидировались, «Полагаем, что да, киберспорт будет и далее развиваться и станет одним из традиционных видов спорта и останется разделом экономики».

Одиннадцатый вопрос «Можно ли считать киберспорт одним из традиционных видов спорта?» эксперты сошлись на следующем тезисе: «На сегодняшний день киберспорт не является традиционным видом спорта, но в будущем киберспорт войдёт в число традиционных видов спорта».

Двенадцатый вопрос «Как Вы думаете, можно ли на основе киберспортивного ивента оказать положительное влияние на отношения разных стран?» эксперты также консолидировались в том тезисе, что при сотрудничестве, при организации каких-либо международных ивентов

улучшить международные отношения вполне возможно, в любом случае, подобный ивент благоприятно скажется на экономиках стран, организаторов.

Тринадцатый вопрос «Может ли киберспорт оказать положительное влияние на социальные связи?», эксперты высказались следующим образом: «Несмотря на то, что киберспорт своего рода экономическая индустрия и люди в ней работают естественно для получения дохода, конечно далеко не только ради дохода, полагаем да, всё же нас объединяет увлечение, интерес и у нас всех свои команды, будь то игроки или те-же аналитики, или операторы. В любом случае образуются какие-то связи, контакты, особенно важно это в спортивной команде, если между игроками завязалась дружба, то это сильно сказывается на их игре в положительном значении».

На четырнадцатый вопрос «Может ли киберспорт способствовать социализации?» эксперты высказались следующим образом: «Социализация – одно из присущих свойств киберспорту, как и в любой другой деятельности, определённно да».

Пятнадцатый вопрос «Может ли киберспорт привести к созданию социальных связей?» эксперты также ответили, что «это так же естественно, как и для любого вида деятельности подобного рода, в любом случае появляются знакомые, друзья, коллеги с которыми возникает общение».

И шестнадцатый вопрос «Имеет ли, по Вашему мнению, киберспорт перспективы быть включённым в программу Олимпийских Игр?» мнения экспертов консолидировались в следующем: «Перспективы, да, но в настоящее время это вряд ли. Возможно для этого необходимо 5-10 лет развития».

Подводя итоги, мы можем смело высказать то, что представленные нами гипотезы исследования в ходе проведения подтвердились. Киберспорт как явление обладает заявленным нами конвергентным потенциалом. Социальным – киберспорт способствует созданию особой социальной группы, субкультуры киберспортсменов, болельщиков, тренеров и т. д. Институциональным – способствует развитию института профессионального спорта и соответствующих структур и организаций.

Политическим – способствует сближению разных групп населения и стран, сотрудничеству, партнёрству, развитию дружеских отношений и сотрудничества. При проведении каких-либо международных киберспортивных ивентов появляется множество вопросов, проблем и спорных ситуаций, также появляются различные окна для решения как насущных вопросов, связанных с ивентом, но при этом возможно какое-либо проявление сотрудничества и в других вопросах, не связанных с международным ивентом по киберспортивной деятельности. Экономическим – способствует, через создание и развитие новой ресурсной структуры, созданию новых источников дохода, рабочих мест. Нельзя отрицать очевидное, киберспорт обусловил появление новой профессии. Влияние киберспортивной деятельности создало значительное количество новых рабочих мест, что в свою очередь благоприятно повлияло на экономическую ситуацию. Киберспорт – новый самостоятельный раздел в экономической сфере. Образовательным – открывает возможности научиться полезным, «продвинутым» знаниям, умениям и навыкам. Быть киберспортсменом не означает играть в «игрушки». Для того, чтобы быть киберспортсменом «профессионалом» нужно обладать рядом определённых качеств, также необходимо много и качественно учиться новому. Киберспортивный путь может научить многим умениям, которые применимы не только «узко» в киберспорте, но и «широко» в жизни. Потенциалом «социального лифта» – открывает возможности вертикальной социальной мобильности, карьерного роста. Киберспортивный путь открывает множество различных возможностей, например: начало киберспортивной карьеры как профессиональный игрок, или возможность стать тренером, аналитиком. Существует огромное количество необходимых специалистов в данной отрасли.

Теперь перейдём к анализу результатов, полученных в ходе проведения фокус-групп. Всего было проведено 4 фокус-группы. Фокус-группы проводились не в формальной обстановке, с использованием, специализированного гайда, и проводились с помощью программы «Skype» с использованием видео-конференции. Количество участников фокус-групп составляло от 5 до 8 человек каждая. Примерно длительность одной фокус-группы составляла 1 час. Фокус-группа проводилась следующим образом: был использован список вопросов, который использовался при опросе экспертов, вопросы были стержнем беседы, помимо этого беседа периодически уходила от главной темы, и мы обсуждали различные вопросы, проблемы в киберспортивной тематике, но в итоге беседа возвращалась к главной теме. Участниками фокус-групп являлись киберспортивные команды, игроки основного состава, запасного и аналитический состав клуба в виде аналитиков и психолога.

В ходе проведения фокус-групп царил неформальная дружеская атмосфера, участники были рады отвлечься от основного процесса тренировок, выступлений и побеседовать за чашечками кофе и печеньем. В целях анонимности имена участников и названия организаций не будут названы, а результаты обобщены.

«В настоящее время киберспорт – самостоятельная экономическая структура, которая обладает весьма внушительным экономическим потенциалом. Появление и развитие киберспорта способствовало появлению многих рабочих мест, начиная от киберспортсменов заканчивая местами аналитиков, тренеров, психологов и т. д. Киберспорт является полноценным видом спорта в современном мире и в будущем войдёт в традиционные виды спорта и уже вряд ли кого-то удивит. В будущем киберспорт вполне имеет перспективы войти в список Олимпийских Игр, да и скорее всего в течении 8-12 лет будет признан во всём мире как часть спорта в принципе. Несмотря на популярность киберспорта – это весьма сложная индустрия участникам которой приходится вкладывать в свою деятельность огромные усилия.

Понимаете, никто не стоит на месте и, если рассматривать, например, нашу дисциплину League of Legends» в ней всё динамично, дисциплина развивается, изменяется, постоянно происходят обновления, новые патчи изменяют условия игр меняя сильные и слабые стороны и возможности, которыми можно и нужно пользоваться для достижения победы. Пока мы будем бездействовать чья-то команда придумает новые тактики и стратегии, чтобы победить нас на будущих турнирах и чемпионате. Это не просто спорт где используется микромеханика, здесь необходимы постоянные усилия для получения результата, матчи, тренировки, продумывание различных стратегий и т. д. Наши аналитики не упускают ни одной свободной минуты для нахождения различных возможностей. Если мы этого не будем делать, то нас просто опередят и обыграют. По большей части мы попали в киберспорт из-за своих увлечений, вы мало найдёте ребят, которые пришли просто зарабатывать, если нет собственного живого интереса, то больших успехов можно не ждать. Как и в любой деятельности необходимо собственное желание. В массах бытует такой стереотип, что только очень ограниченное количество человек может быть киберспортсменами. Наш ответ конечно же нет, определённо нет. Старайтесь, учитесь, тренируйтесь и у вас всё получится, если вам это интересно, то вперёд, на самом деле нет ничего невозможного. Если вы возьмёте интервью, например, у сотрудников «Riot games» то узнаете, что большинство сотрудников играли и играют в собственный продукт, многие из них недавние студенты. Вы даже не представляете какая живая и потрясающая атмосфера царила на недавнем чемпионате мира, это всё просто потрясно! Насчёт доходов да, всё не так красочно, как может быть, мы и не говорили, что индустрия киберспорта это просто, доходы не так велики, как хотелось бы, весьма часто доходы игроков разнятся от 30-50 т. р. При этом они могут меняться как в меньшую сторону, так и в большую. Между прочем на данный момент Ли Сан Хёк «Faker» один из самых высокооплачиваемых игроков-профессионалов в нашей дисциплине и его доход примерно составляет 900\$ за

сезон и это без учёта стриминга. И к сожалению, наш СНГ регион только развивается и зарплаты сейчас не слишком высоки, но если в 2014 году многие боялись всё ещё делать ставку на карьеру в киберспорте, то теперь же сомнения поубавились на сегодняшний день.

Выше представлены объединённые и обобщённые данные. В результате проведения фокус-групп было получено довольно много материала и не все данные было необходимо использовать в нашем исследовании. Помимо интересующих нас сторон киберспортивной сферы деятельности мы успели обсудить огромное количество вопросов как личного характера, так и связанных с индустрией. Исходя из проведённых бесед с профессиональными игроками (киберспортсменами) и другими участниками команд мы можем сделать следующие выводы. Мнения экспертов, с которыми были проведены фокус-группы находятся в одном поле аттракторов существующих и предполагаемых событий. Киберспорт – это вид спорта, входящий в большой спорт и через несколько лет киберспорт станет одним из видов традиционного спорта, наравне с футболом и хоккеем. Учитывая основные отслеживаемые показатели и мнения экспертов киберспорт – это самостоятельный раздел экономики и не какой-нибудь краткосрочный проект. Киберспорт уже стал частью культуры и гармонично интегрируется в «традицию» в будущем. На сегодняшний день всё больше людей привлекает киберспортивная сфера деятельности и в дальнейшем киберспорт будет плавно развиваться. Конечно не стоит забывать, что киберспорт – это не просто «игрульки», киберспортсмены предпринимают огромное количество усилий, не уступающих спортсменам традиционного спорта. Да, эти усилия не такие, но это не означает, что киберспорт – это легко. Киберспортсменам необходимы ряд определённых качеств и также им необходимо быстро и качественно учиться многим вещам. Мастерство, микроконтроль, макроконтроль, механика, тактика, стратегия, чтение действий противников – это малая часть всего.

РАЗДЕЛ III. ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИССЛЕДОВАНИЮ КОНВЕРГЕНТНОГО ВЛИЯНИЯ КИБЕРСПОРТА НА СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Итак, мы подходим к результатам проведённого нами исследования по изучению «Конвергентного влияния киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь». Целью нашего исследования является изучение основных проявлений конвергентного влияния киберспорта в среде белгородской молодёжи. В качестве рекомендаций и путей решения социологической проблемы исследования мы предлагаем следующее: исходя из теоретической части, результатов эмпирического исследования и анализа различных второстепенных данных мы можем сделать вывод, что на сегодняшний день сфера деятельности киберспорта сравнительно в мире очень сильно продвинулась вперёд и сильно развита, чего к сожалению, нельзя сказать о СНГ регионе. Иностраный опыт в сфере деятельности киберспорта свидетельствует об успешном развитии киберспорта как отрасли экономики, вида спорта, агента социализации, политических взаимоотношений и образования. В иностранном пространстве успешно используется и интегрируется в социальную структуру конвергентное влияние киберспорта.

Для нашего исследования мы анализировали различные показатели: существует множество киберспортивных организаций, экономическая ниша, киберспорт принёс благотворное воздействие как на общество в целом так и в частности на различные элементы структуры общества. Как в целом в мире так и в частности в СНГ регионе киберспортивная сфера деятельности весьма успешно развивается. Основные показатели по исследованию превзошли наши ожидания. Количество инвестиций, размеры инвестиций, также количество и качество проводимых турниров, призовые фонды, потоки доходов от каждого турнира и в целом за весь сезон просто огромны.

Киберспорт врывается на международную арену спортивных соревнований и из года в год привлекает все большее число болельщиков. Так, главное событие в мире киберспорта – The International – турнир по Dota 2,

считающийся аналогом чемпионата мира в других видах спорта, в 2016 году собрал свыше 5,5 миллионов зрителей, а в 2017 году, по данным портала Esports charts, за турниром следили уже около 10 миллионов. В свою очередь, растущая аудитория компьютерного спорта вызывает интерес со стороны брендов и открывает перед ними новые возможности для спонсорства. Для того чтобы дать брендам понимание особенностей этого нового сегмента потребителей Nielsen провел исследование поведения зрителей киберспорта в США, Великобритании, Германии и Франции. Был изучен профиль болельщиков, их интересы и привычки в потреблении контента, а также были выявлены предпочтения в отношении тех или иных видеоигр и отношение к спонсорам, принимающим участие в турнирах. Ранее было распространено мнение, что фанаты компьютерного спорта живут в закрытом онлайн-мире и не интересуются ничем, кроме видеоигр. Однако это не всегда так. Исследование показало, что средний возраст аудитории – 26 лет, при этом 71% болельщиков киберспорта – мужчины. 61% живут в семьях с 3+ членами семьи и участвуют в принятии решения о покупках, и только 17% тратят все свободное время и деньги на видеоигры – для большинства киберспорт все же является хобби, а не частью жизни. 66% болельщиков киберспорта в США активно интересуются американским футболом, традиционный футбол лидирует по популярности среди киберболельщиков в Великобритании (59%), Франции (57%) и Германии (66%). В то время как около 8 часов в неделю фанаты компьютерного спорта проводят за компьютерными играми, они не забывают и о традиционных каналах получения информации и около 4 часов в неделю тратят на просмотр телевизора, 3 часа – на социальные сети через мобильные устройства.

Специфичность аудитории киберспорта заставляет бренды искать особые подходы к ней, при этом значимость этого поиска лишь усиливается. За последний год число спонсорских активностей в области киберспорта составило более 350 для брендов IT-индустрии, более 100 среди брендов индустрии FMCG и розничной торговли, более 60 для компаний,

предлагающих, онлайн-сервисы и более 50 среди брендов безалкогольных напитков. Больше половины фанатов в изученных четырех странах смотрят позитивно на вовлеченность спонсоров в компьютерный спорт. При этом категориями, имеющими наибольший потенциал в спонсорстве, являются техника, энергетические напитки, интернет-услуги, безалкогольные напитки и снеки – к спонсорским активностям брендов этих категорий киберболельщики наиболее отзывчивы.

Рисунок 2

Что ждет киберспорт в будущем?



Вместе с тем общественные организации и государства уже принимают решения, направленные на популяризацию киберспорта. Так, переговоры по включению киберспорта в официальную олимпийскую программу ведутся в Международном олимпийском комитете. В России компьютерный спорт внесен в реестр официальных видов спорта с 2016 года. В эпоху быстрых изменений игнорирование расширения влияния такой индустрии, как киберспорт, может стать упущенной возможностью. Скачайте отчет Nielsen, чтобы узнать больше о киберболельщиках, распространенных заблуждениях и зарождающихся трендах в области киберспорта. Значимым вопросом после

призвания киберспорта официальной спортивной дисциплиной стал вопрос допинга, который на данный момент не имеет правового регулирования. В частности, не определено, какие вещества препараты являются для киберспортсменов запрещенными. Данный вопрос нам представляется особо важным, поскольку в истории киберспорта уже существовал прецедент, когда Кори «semphis» Фрисен – достаточно известный игрок в Counter-Strike, в интервью заявил, что во время соревнований вся его команда принимала адеролл – психостимулирующий препарат на основе амфетамина. Впоследствии Electronic Sport League – старейшая в мире и одна из наиболее популярных киберспортивная лига объявила, что введет предварительный допинг контроль для выявления случаев употребления препаратов, воздействующих на скорость реакции у спортсменов. В РФ на данный момент отсутствуют практические случаи выявления употребления стимулирующих веществ у киберспортсменов. Важным шагом в развитии киберспорта стало создание в 2008 году Международной федерации киберспорта (The International e-Sports Federation (IeSF); далее-МФК). Однако, международного акта, регламентирующего правоотношения в данной сфере создано не было. Корейским Олимпийским комитетом (Ke S PA) в 2015 году компьютерный спорт был признан спортивной дисциплиной второго уровня, что означает, что у кибер-спорта появилась потенциальная возможность для включения в программу Олимпийских игр. Однако для данной цели требуется соблюдать ряд требований Международного Олимпийского комитета, в том числе:

- наличие международной спортивной федерации по виду спорта, признанной Международным олимпийским комитетом;
- признание и выполнение соответствующими спортивными федерациями Олимпийской хартии;
- широкое распространение, проведение мировых, региональных и национальных чемпионатов, кубковых соревнований;
- не менее чем в 75 странах 4 континентов-для летних мужских видов спорта;

- не менее чем в 40 странах 3 континентов-для летних женских видов спорта;

- не менее чем в 25 странах 3 континентов-для зимних видов спорта.

Однако вопрос не только в соблюдении данных требований. К примеру, шахматы, как олимпийский вид спорта были включены только в 2016 году, и впервые олимпийские соревнования по шахматам пройдут на зимней Олимпиаде 2018 года. Шахматы как вид спорта считались членами МОК недостаточно зрелищными для включения в олимпийские виды спорта. Здесь очевидно преимущество компьютерных игр, поскольку их не зрелищными назвать трудно. Но, безусловно, процесс принятия всем мировым сообществом такой новаторской спортивной дисциплины как киберспорт не будет простым и быстрым. Развитие киберспорта как самостоятельная спортивной дисциплины на данный момент является достаточно перспективным по ряду причин:

- социальные-киберспорт является увлечением или хобби огромного числа молодежи, легитимация данного вида спорта отвечает новому общественному интересу.

- экономические-призовые фонды международных соревнований по киберспортивным дисциплинам достигают 10 млн. долларов⁸, таким образом, данная дисциплина представляет собой отличную площадку для экономической деятельности. В киберспорте существует понятие ставок и пари. Ряд российских бизнесменов уже начали активно инвестировать в киберспорт, в частности Алишер Усманов вложил 100 млн долларов в компанию строго-организатора киберспортивных турниров.

- правоохранные-киберспорт является фактически существующим явлением, соответственно с целью пресечения правонарушений необходимо законодательно регламентировать данную сферу общественных отношений.

Разыгрываемые призовые фонды могут достигать нескольких миллионов долларов США. Турнир по Dota 2 «The International» несколько раз бил рекорды по выплатам: так в 2016 году было разыграно 20,77 млн долларов,

в 2017 – 24,79. Игры турниров транслируются в прямом эфире в интернете, собирая многомиллионную аудиторию. Например, за финалом The International 2015, согласно данным с TrackDota.com, наблюдало более 4,6 млн зрителей. История киберспорта началась с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 году в США появилась первая лига киберспортсменов – Cyberathlete Professional League. Об экономической стороне киберспорта смело можно сказать, что это самостоятельный экономический раздел способный к существованию и дальнейшему развитию. Количество и качество экспертов так же, как и экономический показатель не перестают удивлять. В киберспортивной сфере деятельности задействовано огромное количество экспертов, среди которых: аналитики, представители СМИ, профессиональный комментаторы, тренеры, психологи и т. д.

Также весьма высок показатель юридического обеспечения. Как в мире, так и в Российской Федерации нормативно-правовое поле киберспортивной деятельности как уже насчитывает довольно большое количество нормативно-правовых актов, указов и законов. Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича. После смены руководства и переименования Госкомспорта России в Федеральное агентство по физической культуре и спорту, а также в связи с последующим введением в действие Всероссийского реестра видов спорта (ВРВС), потребовалось повторить процедуру признания компьютерного спорта 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова. В июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения.

В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал реализацию образовательной программы «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)». 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел – «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта – футбол, хоккей, баскетбол и т. д. С 5 июля 2017 г., в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации № 618, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России. С 2018 г. Университет ИТМО ввел стипендию для талантливых киберспортсменов в размере 10 тыс. руб. ежемесячно.

Наши рекомендации по проблеме исследования заключаются в следующем: изначально необходимы различные теоретические и эмпирические исследования по тематике киберспорта, причём не хватает больших, фундаментальных исследований, но и не большие исследования также необходимы. Изучению в тематике киберспорта подлежит огромное количество вопросов, например: правовые основы так как в процессе деятельности существует множество спорных и неразрешимых вопросов зачастую препятствующих развитию сферы деятельности; необходима большая теоретическая разработанность тематики; необходимо привлечение биолого-медицинских специалистов для изучения и решения

специализированных проблем; нужно привлекать специалистов IT-сферы для развития и совершенствования как оборудования так и программного обеспечения. Помимо рекомендаций научному сообществу мы можем предложить и другие рекомендации: результаты эмпирического исследования показали, что в обществе существует противоречивое восприятие киберспорта как такового. В связи с этим необходима более качественная популяризация киберспорта. В качестве рекомендаций образовательной системе мы предлагаем создавать инфраструктуру для развития киберспорта, для начала, при университетах. Учреждать специальные стипендии для киберспортсменов, создавать на базе кафедр, факультетов, институтов, колледжей, университетов киберклубы. В качестве эксперимента мы предлагаем основать киберклуб на базе кафедры Социологии и работы с молодёжью Института общественных наук и массовых коммуникаций. Деятельность подобного киберклуба может быть направлена по нескольким киберспортивным дисциплинам, помимо этого в качестве дополнительной практической пользы киберклуб может заниматься также электроникой, программным обеспечением, в общем IT-сферой.

Сегодня важными задачами государственной политики в области образования является воспитание граждан демократического государства, способных к социализации в условиях гражданского общества; создание площадок для самореализации представителей образовательных и научных организаций; совершенствование дополнительного образования для привлечения детей к занятиям научными изысканиями и творчеством, развивая их способности решать нестандартные задачи; использование возможностей информационных ресурсов, в первую очередь информационно-телекоммуникационной сети Интернет, в целях воспитания и социализации детей. Решению этих задач в образовательных организациях может способствовать инновационный вид спорта - компьютерный спорт. Компьютерный спорт в нашей стране, как и во многих странах мира, мгновенно приобрёл огромную популярность среди людей различного

возраста и социального статуса, и в первую очередь среди студенческой молодёжи. С 2010 г. Федерацией компьютерного спорта России ежегодно проводится Московская Киберспортивная Лига среди студентов г. Москвы, с 2016 – 2017 учебного года – Всероссийская Киберспортивная Студенческая Лига. Участниками первого сезона Всероссийской Киберспортивной Студенческой Лиге стали 3264 студента из 91 вуза Российской Федерации. Таким образом, особую актуальность приобретает изучение потенциала компьютерного спорта для социального воспитания студентов.

А. В. Мудрик определил социальное воспитание как составную часть относительно социально-контролируемой социализации, которая реализуется в трех взаимосвязанных и в то же время относительно автономных по содержанию, формам, способам и стилю взаимодействия субъектов процессах: организации социального опыта воспитуемых, их образования и оказания им индивидуальной помощи. В связи с тем, что компьютерный спорт появился сравнительно недавно и почти во всех образовательных организациях отсутствуют тренеры по этому виду спорта, студенты самостоятельно занимаются созданием условий для его продвижения. Для развития киберспорта студентам необходимы определённые навыки, чтобы освещать новости о киберспорте в социальных сетях и на сайте; проводить соревнования; транслировать игры на интернет-каналах; взаимодействовать с другими киберспортсменами, организациями.

Следовательно, сфера студенческого киберспорта не ограничивается тренировочно-соревновательной деятельностью, а роль студента в этой сфере не ограничивается лишь ролью спортсмена. Для продвижения компьютерного спорта студенты выполняют различные социальные роли: ответственные по киберспорту (дисциплине киберспорта); комментаторы; инструкторы мастер-класса; ведущие и докладчики на конференциях, форумах, фестивалях, соревнованиях; фотографы; администраторы групп в социальной сети ВКонтакте; разработчики и администраторы сайта; создатели видеороликов.

Социальные роли, выполняемые студентами-киберспортсменами, можно разделить на основные, выполняемые на протяжении всего учебного года и более, и дополнительные, выполняемые на каком-либо мероприятии. Таким образом, компьютерный спорт предоставляет широкие возможности для организации социального опыта студентов. Исполнение различных социальных ролей студентами-киберспортсменами в процессе осуществления общественной деятельности, направленной на создание условий для развития компьютерного спорта, является фактором социального воспитания.

Подытожив результаты, мы можем с полной уверенностью сказать, что использовать, интегрировать конвергентное влияние киберспорта определённо нужно. В целом влияние киберспортивной сферы деятельности положительно, во всех сферах жизни. Киберспорт нужно развивать в СНГ регионе так как киберспортивная деятельность принесёт сравнительно очень много положительных моментов. Конечно киберспорт обладает и отрицательными моментами, например, такими как проблемы со здоровьем в основном. При всём вышперечисленном киберспорт привнёс новую профессию в нашу с вами социальную реальность и огромное количество рабочих мест, например для операторов, монтажистов, аналитиков, тренеров, психологов, профессиональных комментаторов и конечно же различных специалистов IT-сферы, программистов, аниматоров и т. д.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Завершая наше исследование «Конвергентное влияние киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь», следует отметить, что мы получили различные данные как второстепенные, так и теоретические также и эмпирические. Целью нашего исследования является изучение основных проявлений конвергентного влияния киберспорта в среде белгородской молодёжи. В задачи исследования входило следующее: Разработать методологические основы исследования конвергентного влияния киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь; Определить функциональные и дисфункциональные аспекты конвергентного влияния киберспорта на белгородскую студенческую молодёжь; Обосновать рекомендации по использованию потенциала киберспорта в практиках университетских воспитательных систем. Исходя из экспертной части исследования, можно сделать следующие выводы: киберспорт на данный момент сравнительно очень сильно развит в мире, но менее развит в СНГ регионе. В нашем исследовании были представлены следующие гипотезы:

1. Киберспорт в представлениях современных белгородских студентов обладает следующим конвергентным (сближающим) потенциалом:
 - 1) Социальным (способствует созданию особой социальной группы, субкультуры киберспортсменов, болельщиков, тренеров и т.д.)
 - 2) Институциональным (способствует развитию института профессионального спорта и соответствующих структур и организаций)
 - 3) Политическим (способствует сближению разных стран, сотрудничеству, партнёрству, развитию дружеских отношений и сотрудничества)
 - 4) Экономическим (способствует, через создание и развитие новой ресурсной структуры, созданию новых источников дохода, рабочих мест)
 - 5) Образовательным (открывает возможности научиться полезным, «продвинутым» знаниям, умениям и навыкам)

б) Потенциалом «социального лифта» (открывает возможности вертикальной социальной мобильности, карьерного роста)

2. Для контингента белгородских студентов актуальны преимущественно экономический, социальный и политический аспекты конвергентного потенциала киберспорта.

3. Конвергентный потенциал киберспорта в среде современных белгородских студентов тяготеет к образованию двух кластеров: «общественного» (социальный, институциональный и политический аспекты) и «персонального» (экономический, образовательный аспекты и аспект «социального лифта»)

Подводя итоги исследования, следует отметить, что все наши гипотезы нашли своё подтверждение. Киберспорт как сфера деятельности и как явление в социальной реальности обладает конвергентным потенциалом, представленным во всех наших гипотезах, это подтверждается в нашем исследовании и во всех полученных данных, а также выражается в существующих структурах и явлениях. Анализ второстепенных данных показал, что в данный момент сфера киберспорта находится в сравнительно хорошем экономическом плане. Такие показатели как категории дохода в киберспортивной деятельности, юридическое обоснование, количество привлечённых людей в сфере говорят о стремительном развитии сферы. Не смотря на слабо развитую киберспортивную сферу в СНГ регионе, отечественные спортсмены в полной мере могут строить киберспортивную карьеру и обеспечить своё будущее и жизнь. Киберспортивная деятельность выступает агентом социализации, образования и в принципе конвергентного, сближающего действия во всех сферах жизнедеятельности и это выражается в образовании различных социальных групп, например: киберспортивных коллективов, команд, различных других организаций. Следует отметить политический конвергентный потенциал, при организации международного киберспортивного ивента. Подобное событие подталкивает различные страны, возможно где-то конфликтующие к сотрудничеству и создаются возможности

для переговоров и разрешения различных конфликтов. Киберспорт несёт в себе много позитивного влияния, но также не стоит забывать и о его негативных аспектах. Во-первых, это различные проблемы со здоровьем как всем известные, заезженные и стереотипные так и существует множество проблем не известных большинству людей. В качестве примера можно привести сколиоз, ухудшение зрения, в качестве примеров не известных медицинских проблем можно привести следующее: образование туннельного зрения, проблемы с сухожилиями и частью нервной системы проходящей в области запястья, так же тема допинга не обошла стороной и киберспортивный путь, при этом допинг различается по нескольким видам.

Помимо медицинских проблем киберспортсмены сталкиваются с рядом других проблем различного рода, например: юридических и т. д. Тематика киберспорта – инвестиции в будущее, уверены многие эксперты. Большинство респондентов, участвовавших в нашем исследовании подтверждают данное утверждение. И это не удивительно в современную эпоху становления информационного общества. Киберспорт как официальный вид спорта – это неизбежное явление, порождённое развитием интернета, популярностью компьютерных игр и неиссякаемым стремлением человека к соперничеству. Старшим поколениям сложно понять увлечения молодёжи, но компьютерный спорт даёт равные возможности всем независимо от их возраста, достаточно лишь посмотреть на него непредвзято.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Федеральный закон от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ (ст. 2) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <http://www.minsport.gov.ru/2015/SrandartShah.pdf>
- 2) Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта шахматы [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <http://www.minsport.gov.ru/2015/SrandartShah.pdf>
- 3) Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 г. № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <http://www.minsport.gov.ru/2015/SrandartShah.pdf>
- 4) Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 г. № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 г. № 606» «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <http://www.minsport.gov.ru/2015/SrandartShah.pdf>
- 5) Горбаченко, А. Ф. Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества [Текст] / А. Ф. Горбаченко, Е. Н. Скаржинская. – М.: Московский Политех, 2016. – 154 с.
- 6) Дайвер, М. Твой путь в киберспорт. Из любителя в профессионалы «League of Legends» [Текст] / М. Дайвер переводчик П. А. Самсонов. – М., 2017. – 192 с.
- 7) Дубин, Б. В. Спорт в современных обществах: пример России [Текст] / Б. В. Дубин // Вестник общественного мнения: Данные. Анализ. Дискуссии. – 2004. – № 2 (70). – 80 с.

8) Замощенко, В. А. Киберспорт в условиях высшей школы [Текст] / В. А. Замощенко, В. В. Сенченко. // Серия: Педагогика и психология. Наука и спорт: современные тенденции. – Ялта: РИО ГПА, 2016. – 198 с.

9) Ли, Р. Киберспорт. Good luck have fun. [Текст] / Р. Ли; перевод А. В. Соловьёв. – М. : Эксмо, 2018. – 352 с.

10) Матвеев, Л. П. Теория физического воспитания и общая теория физической культуры: состояние и перспективы. [Текст] / Л. П. Матвеев. – М.: РГУФКСМиТ, 2006. – 198 с.

11) Панкина, В. В. Киберспорт как феномен XXI века. Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация [Текст] / В. В. Панкина, Р. Т. Хадиева. – Челябинск : «Челябинский государственный университет», 2016. – Т. 1. – № 3. – 139 с.

12) Стрельникова, Г. В. Особенности сенсомоторной и когнитивной сфер киберспортсменов, выступающих в разных дисциплинах [Текст] / Г. В. Стрельникова, И. В. Стрельникова, Е. Л. Янкин // – Казань, 2016. – № 3 (Т. 12). – 169 с.

13) Абаджи, Ф. И. Киберспорт как социокультурное явление. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35923556>

14) Агеева, Н. А. Киберспорт-Будущее современного мира. Актуальные научные исследования и разработки. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=31504521>

15) Афолина, И. С. Соотношение понятий «Геймерство» и «Киберспорт». [Текст] / И. С. Афолина // Приднепровский научный вестник. – 2017. – Т. 11. – №2. – 131 с.

16) Берёза, Я. А. Киберспорт как вид спорта. Информационные системы и технологии в образовании, науке и бизнесе (ИСИТ-2014) Материалы Всероссийской молодежной научно-практической школы [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29348330>

17) Бобылев, А. Е. Применение нейронных сетей в прогнозировании результатов по киберспортивной игре. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29348330>

18) Болдырева, С. П., Киберспорт. Вестник научных конференций. – 2017. – № 3-6 (19). – 25 с.

19) Большаков, В. А. Киберспорт – что это? Материалы регионального конкурса на лучшую научную работу среди студентов и аспирантов (молодых ученых) образовательных организаций высшего образования и научных учреждений Курганской области Ответственный редактор О. В. Филистеев. – Курган, 2017. – 40 с.

20) Бочавер, К. А. Киберспорт: Актуальные проблемы подготовки, результативности и здоровья игроков. Спортивный психолог. – 2017. – № 3 (46). – 54 с.

21) Буянова, А. В. Киберспорт: История становления, Современное состояние и перспективы развития. Социально-политические науки. – 2017. – № 5. – 80 с.

22) Быков, В. И. Студенческий киберспорт. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32789373>

23) Ванюкова, Т. В. Киберспорт как актуальное направление в развитии студенческого спорта. – 2014. – 570 с.

24) Васильев, А. М. Киберспорт как социальное явление. Общество, политика, финансы. Российской научно-технической конференции. – 2017. – 102 с.

25) Васильев, И. А., Остапенко А. Г. Регулирование труда киберспортсменов. [Электронный ресурс] / И. А. Васильев, А. Г. Остапенко // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29286213>

26) Васильева, Л. Г. Из опыта работы по организации школьного клуба компьютерных игр на базе ЦМИТ школы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29293271>

27) Видова, О. М. Социально-психологические характеристики личности киберспортсменов. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29118481>

28) Восколович, Н. А., Хайдаров, К. А. Формирование зрительской аудитории в киберспорте. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29213619>

29) Гаврилова, А. Д., Желтов О. Б. Трудовой статус спортсмена в компьютерном спорте (киберспорте) в России. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30101016>

30) Гаджиев, С. К. Киберспорт: Разновидность спорта или новая игровая культура? В сборнике: Прорывные научные исследования как двигатель науки сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции: в 3 частях. – 2017. – 22 с.

31) Гацунаев, А. Н. Киберспорт = Спорт?! Компьютерный спорт (Киберспорт): Проблемы и перспективы. Материалы III Всероссийской научно-практической конференции (в формате интернет-конференции). РГУФКСМиТ. – 2014. – 15 с.

32) Гонашвили, А. С., Лапшин С. Л., Каграманова Ю. Г. Киберспорт: Спорт, забава или игра? Молодежная Галактика. – 2015. – № 12. – 132 с. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26158076>

33) Гуреева, Е. А. Киберспорт как отражение основных тенденций жизни общества. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35239018>

34) Даминова, Э. Р., Калимуллина В. Н., Салихова Г. Х. Киберспорт, как новое направление. [Текст] / Э. Р. Даминова, В. Н. Калимуллина, Г. Х. Салихова // NovaInfo.Ru. – 2016. – Т. 1. – № 54. – 292 с.

35) Дерябин, Д. И., Огарков Д. С., Щекалев В. Е. Киберспорт в сознании молодёжи (по результатам опроса студентов первого курса ВГМУ

им. Н. Н. Бурденко). [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.:
<https://elibrary.ru/item.asp?id=36432752>

36) Евтин, А. Б., Калашян, Р. М., Степурко, А. А. Киберспорт, как следствие развития информационных технологий в современном мире. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.:
<https://elibrary.ru/item.asp?id=29998320>

37) Замощенко, В. А., Сенченко В. В. Киберспорт в условиях высшей школы. Проблемы современного педагогического образования. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25900694>

38) Зубова, Е. А., Чуйкова Е. Н., Резеньков Д. Н. Киберспорт в современной жизни. [Текст] / Е. А. Зубова, Е. Н. Чуйкова, Д. Н. Резеньков // НаукаПарк. – 2017. – № 3 (54). – 36 с.

39) Ибрагимов, А. Р., Биктемирова Р. Г., Зефиоров Т. Л. Киберспорт как средство развития когнитивных навыков школьников. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35048726>

40) Иванов, В. Д., Никифоров Д. А., Коршунов А. А. Киберспорт: Экономические и юридические аспекты развития. Педагогический опыт: теория, методика, практика. – 2016. – № 2 (7). – 193 с.

41) Иванова, Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.:
<https://elibrary.ru/item.asp?id=30745007>

42) Иванушко, А. В., Евсеев В. О. Киберспорт как форма информационно-конкурентного противоборства. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30668048>

43) Казакова, О. А., Козьма, Н. А. Киберспорт – Спорт будущего. OlymPlus. Гуманитарная версия. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.:
<https://elibrary.ru/item.asp?id=25797019>

44) Камешков, П. Р. Студенческий киберспорт и клубы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28347906>

45) Ковальчук, А. Е. Факторы, повлиявшие на становление киберспорта. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29409544>

46) Кокоулина, О. П., Новопольцева, А. А. Киберспорт: неизведанные грани. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32852558>

47) Компьютерный спорт (Киберспорт): Проблемы и перспективы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23729531>

48) Корепова, В. В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32319178>

49) Корчемная, Н. В. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодёжи. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32430777>

50) Кулакова, Т. А., Быховцов, С. Г. «Киберспорт» Глобальная тенденция современности. Запад-восток: цивилизационный выбор России. Материалы международной научно-практической конференции. Под редакцией П. А. Меркулова. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29015094>

51) Кулюшина, Н. Э., Троян, Я. В., Кулюшина, Я. А. Киберспорт как фактор развития спортивно-адаптивного туризма в регионе. Россия-Казахстан: приграничное сотрудничество, музейно-туристический потенциал, проекты и маршруты к событиям мирового уровня сборник статей Международной научно-практической конференции. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25964141>

52) Кушнарева, И. А., Стричко, А. В. Киберспорт. Новая наука: Опыт, традиции, инновации. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23670336>

53) Кушнарёва, И. А., Стричко А. В. Киберспорт. Новая наука: Стратегии и векторы развития. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26184026>

54) Лебедев, М. А., Буторин, В. В. Киберспорт в жизни студентов ВУЗа физической культуры. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30176384>

55) М. А. Новосёлов, Е. Н. Скаржинская. Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта. [Электронный ресурс] / М. А. Новосёлов, Е. Н. Скаржинская // Режим доступа к изд.: <http://www.teoriya.ru/ru/node/6292>

56) Мамедова, О. В. Киберспорт как социальный феномен. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29194613>

57) Маричева, А. В., Паламар Н. О. Среда онлайн игры «Defens of the Ancients» как фактор самопрезентации теневых аспектов личности пользователя. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30132045>

58) Митянин, Г. А. Киберспорт и пути его становления. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35648919>

59) Мовчан, И. А., Новоселов, М. А. Киберспорт в жизни школьника младшего школьного возраста. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28864399>

60) Мурзаханов, Н. Ф., Фахрутдинова, Д. Р. Киберспорт как один из видов спорта. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32871436>

61) Назарова, Е. В. Киберспорт и бизнес: Обзор точек роста и сотрудничества. Компьютерный спорт (Киберспорт): Проблемы и перспективы. – 2014. – 51 с. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24090554>

62) Налесная, Я. А., Лебедев, Е. П. Следует ли считать киберспорт настоящей профессией? [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35398870>

63) Николашин, В. Н. Каберспорт как направление развития спортивно-событийного туризма. Индустрия туризма: возможности, приоритеты, проблемы и перспективы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27521116>

64) Николашин, В. Н. Киберспорт в России как новое направление в индустрии туризма. Индустрия туризма: возможности, приоритеты, проблемы и перспективы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30708024>

65) Новосёлов, М. А., Скаржинская, Е. Н. Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29119558>

66) Нормова, Т. А., Турлий, Е. В. Киберспорт в сфере экономических отношений. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=34975332>

67) Оринчук, А. В. Киберспорт в Вузы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35562683>

68) Панкина, В. В., Хадиева, Р. Т. Киберспорт как феномен XXI века. Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27716716>

69) Пащев, Ш. Б. Киберспорт как средство развития личности. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26253813>

70) Пащев, Ш. Б. Киберспорт как форма профориентационной работы. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27201637>

71) Перебатов, К. С., Гриценко Е. М. Киберспорт. История становления и текущее положение. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32554444>

72) Петров, С. Киберспорт как бизнес. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30473707>

73) Пукшин, М. Л. Киберспорт – Это спорт? [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30521480>

74) Репрынцева, Н. Д. Перспективы развития киберспорта в России. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29456168>

75) Рябцов, И. А. Киберспорт – Плюсы и недостатки. Новая наука: Современное состояние и пути развития. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26564225>

76) Самсонов, Е. А., Сидоренко, Р. А. Финансовое инвестирование в киберспорт. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32534504>

77) Сахарова, М. В. Киберспорт и его место в системе научного знания. Национальные программы формирования здорового образа жизни. – 2014. – 638 с. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23634092>

78) Сеина, В. В. Киберспорт – от увлечения к профессии. Стратегии устойчивого развития современного общества: экономические, социальные, философские, политические, правовые, тенденции и закономерности. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27421397>

79) Сельчева, Л. А. Киберспорт как путь жизни. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27535792>

80) Синёв, К. В. Киберспорт и гейминг: как продвигать финансовый продукт и не остаться за бортом тренда. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35349431>

81) Скаржинская, Е. Н. Компьютерный спорт (Киберспорт) – вид спорта? Компьютерный спорт (Киберспорт). [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24090547>

82) Скаржинский, Н. Киберспорт в детском саду? Обруч. Образование: ребенок и ученик. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27724650>

83) Суходимцев, П. А. Киберспортивный комментатор – профессия конкурентоспособного специалиста. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30062239>

84) Суходимцева, А. П. Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности. Профессиональное образование и рынок труда. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30281122>

85) Суходимцева, А. П. Киберспорт: чего больше – «за» или «против». [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30062239>

86) Таранова, Н. С., Мирошниченко А. А. Анализ ключевых трендов рынка игровой индустрии. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29925697>

87) Фаварисов, Э. А. Киберспорт и проблемы его развития в современном мире. Актуальные проблемы теории и практики физической культуры, спорта и туризма IV межвузовская научно-практическая конференция молодых ученых, аспирантов, магистрантов и студентов. 2016. – 609 с. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27247898>

88) Фадеев, И. А., Токарев, Б. Е. Киберспорт как новый канал коммуникации. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32666820>

89) Хилько, П. Р. Киберспорт как спорт будущего. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29367438>

90) Хуторская, А. А. Компетенции перевода в обучению английскому языку (на примере киберспортивных текстов). [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29776598>

91) Хуторская, А. А. Практика перевода киберспортивной лексики на занятиях английским языком (на примере коллекционной карточной игры Hearthstone) [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29773718>

92) Чернов, Н. С. Киберспорт – спорт будущего? Потенциал и перспективы развития компьютерного спорта. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29651123>

93) Черных, Е. В. Киберспорт. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: http://id-yug.com/images/id-yug/Book_id-yug/541-f.pdf

94) Чернышов, П. М. Тенденции развития интернет-зависимости в аспекте увлечения компьютерными играми. Киберспорт. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=34950926>

95) Штанько, Д. И. Инвестиции в киберспорт. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32269534>

96) Штанько, Д. И. Инвестиции в киберспорт. Роль и место информационных технологий в современной науке сборник статей Международной научно-практической конференции. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=31984578>

97) Ювентин, Т. А. Робототехника и киберспорт как способ внедрения роботизированных систем в образовательный процесс. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28429110>

98) Ятманов, В. А. Киберспорт и использование в нём технологий виртуальной реальности. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32468131>

99) Juho, H., Sjöblom, M. What is eSports and why do people watch it? // Режим доступа к изд.: [Электронный ресурс] https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182

100) Shirobakina, E. A. Cyber sport: From just a hobby to a professional sport. [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27218346>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1 Таблица 1 Какие игры входят в киберспорт данные сайта киберспорт Earnings

Топ-5 кибердисциплин с крупнейшим призовым фондом			
Игра (издатель)	Суммарный призовой фонд	Количество игроков	Проведено турниров
Dota 2 (Valve)	\$87,4 млн	1673	640
League of Legends (Riot Games)	\$30,9 млн	4258	1754
Counter-Strike (Valve)**	\$33 млн	8560	2458
StarCraft (Blizzard)**	\$27,4 млн	2118	4265
Smite (Hi-Rez Studios)	\$5,8 млн	425	71
Другие претенденты в топ*			
Heroes of the Storm (Blizzard)	\$5,7 млн	776	341
Hearthstone (Blizzard)	\$5,4 млн	1017	502
World of Tanks (Wargaming)	\$2,9 млн	344	44
WarCraft III (Blizzard)	\$4,4 млн	385	815
World of WarCraft (Blizzard)	\$2,6 млн	251	67
Overwatch (Blizzard)	\$1,1 млн	660	157
FIFA (Electronic Arts)**	\$0,78 млн	597	679
Call of Duty (Activision)**	\$11,2 млн	2058	715
*по оценкам собеседников Rusbase			
**призовой фонд, игроки и турниры просуммированы с учётом всех версий игры			

Приложение 2. Таблица 2. Экономика киберспорта

Ниша	Где деньги?
Создатели игр	Приток новых геймеров в игру и развитие внутриигровой экономики
Организаторы турниров	Продажа билетов и прав на трансляцию, контракты со спонсорами
Стриминговые команды	Реклама во время трансляций кибертурниров
Киберспортивные команды	Спонсорство брендов, призы за победы в турнирах, продажа мерча фанатам
Киберспортсмены	Зарплата от команды, доля от призовых, трансляции через Twitch
Букмекеры (беттинг)	Доход от ставок на киберспорт

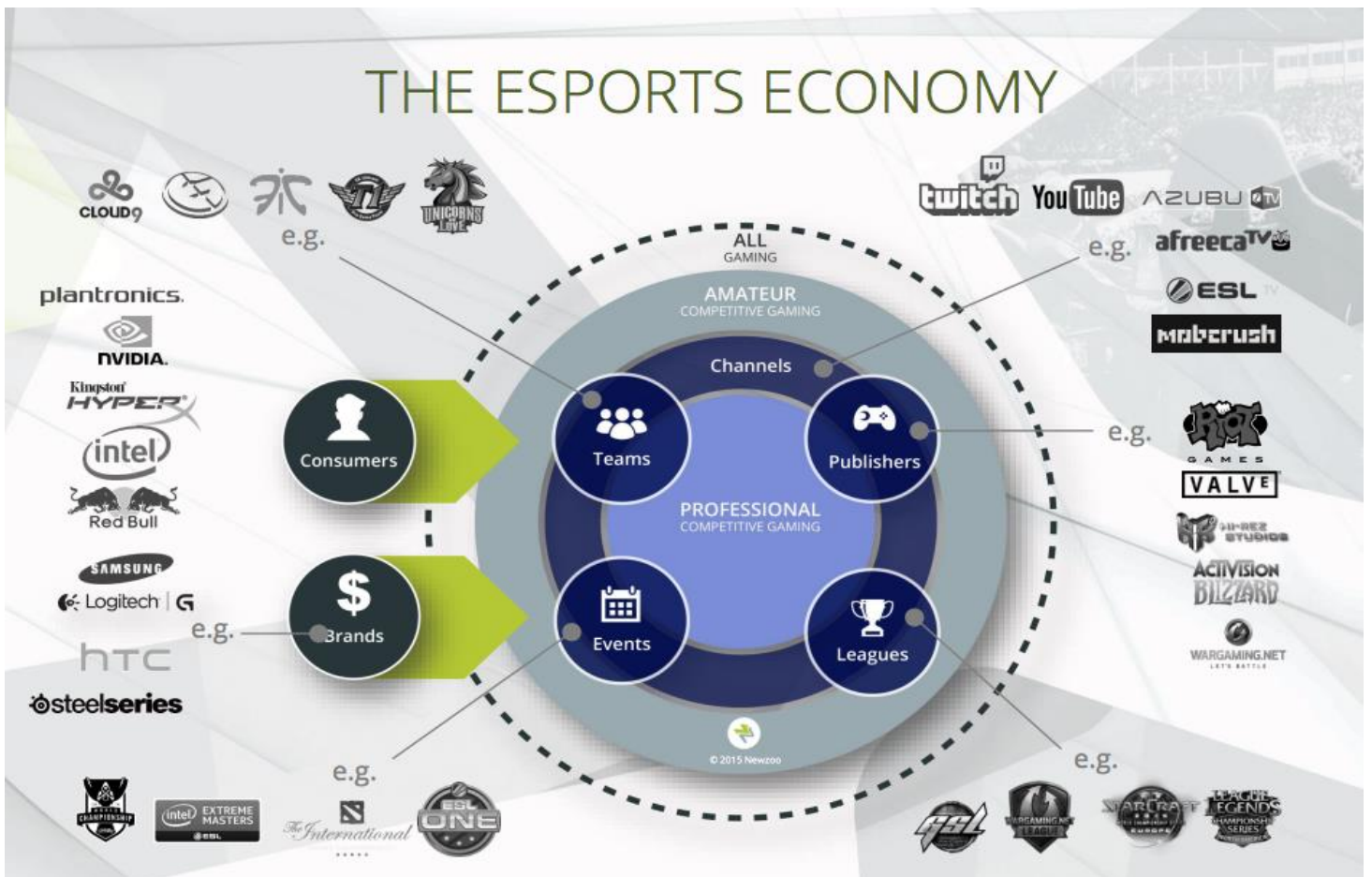
Приложение 3. Таблица 3. Мировой рынок киберспорта

	2016	2017	2018	2019
Объём рынка	\$892,8 млн	\$1 млрд	\$1,1 млрд	\$1,23 млрд
Аудитория	214 млн человек	239 млн человек	275 млн человек	303 млн человек

Приложение 4. Таблица 4. Российский рынок киберспорта

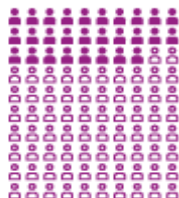
	2016 год	2018 год
Объём рынка	\$35,4 млн	\$43,7 млн
Аудитория	2,2 млн человек	4,3 млн человек

Приложение 5. Рисунок 1. Схема рынка от аналитиков Newzoo



n

МНЕНИЕ БОЛЕЛЬЩИКОВ О БУДУЩЕМ КИБЕРСПОРТА



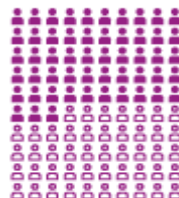
28%

считают, что киберспорт должен быть одной из дисциплин Олимпийских игр



41%

хотели бы, чтобы киберспорт был включен в спортивную программу университетов



53%

относят киберспорт к настоящим видам спорта



71%

считают, что киберспорт станет мейнстримом в ближайшие несколько лет

Источник: The Esports Playbook 2017, Nielsen

Copyright © 2017 The Nielsen Company

Приложение 7

ПРОГРАММНО-ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС ИССЛЕДОВАНИЯ

Методологические основы исследования «Образ киберспорта в глазах Российского студента»

Описание проблемной ситуации. На сегодняшний день киберспорт образует вокруг себя целую жизнеспособную «социальную систему», обладающую глубоким конвергентным потенциалом. Сам феномен киберспорта для большей части общества выглядит чем-то новым в социуме, но это виденье обманчиво. В сущности, киберспорт появился в тот момент, когда один человек получил возможность соревноваться с другим в пространстве компьютерной игры. Помимо этого, общественное мнение сильно ранжировано в отношении феномена киберспорт. С одной стороны, феномен

киберспорта претендует на институционализацию, вхождение в общество по образцу традиции, общественно принятого спорта. С другой стороны, он базируется на сверх-инновационной основе виртуальных социальных сетей, сообществ. Поскольку киберспорт проходит стадию активной социализации то очень важно, что он может предложить обществу, каков его функциональный-дисфункциональный потенциал.

Проблема социологического исследования состоит в противоречивом отношении общества, негативного отношения и бурного развития киберспорт.

Объект социологического исследования: студенческая молодёжь г. Белгород, вовлечённая в киберспорт 18 – 30 лет.

Предмет социологического исследования: противоречивое восприятие феномена киберспорт.

Цель социологического исследования: определить отражение феномена киберспорта в социальной реальности, выявить позитивные и негативные его аспекты.

Задачи социологического исследования:

- 1) Разработать программно-инструментальный комплекс исследования киберспорт в молодёжной среде;
- 2) Изучить характер влияния киберспорта в студенческой среде;
- 3) Обосновать меры по усовершенствованию киберспорта применительно к молодёжи г. Белгорода.

Теоретическая интерпретация основных понятий.

1. Конвергентный потенциал – возможность сближающего, интегрирующего влияния некоторого социального агента (личности, группы, организации, институции, идеологемы) в определённой социальной среде.

2. Конвергентный потенциал киберспорта – возможность сближающего, интегрирующего влияния киберспорта как социального института и системы социальных практик на людей, проявляющаяся через осознание и положительную мотивацию к вовлечённости в киберспорт.

3. Социальный конвергентный потенциал киберспорта – привлекательность для людей перспективы интеграции в социальную группу / субкультуру профессионалов и любителей киберспорта.

4. Институциональный конвергентный потенциал киберспорта – привлекательность для людей статуса и имиджа киберспорта, доверие к нему как активно развивающемуся перспективному спортивному направлению.

5. Политический конвергентный потенциал киберспорта – привлекательность для людей международных аспектов киберспортивной деятельности, развития отношений дружбы и сотрудничества между профессионалами и любителями киберспорта разных стран мира.

6. Экономический конвергентный потенциал киберспорта – привлекательность для людей киберспорта как развивающегося перспективного сегмента новых источников дохода, рабочих мест.

7. Образовательный конвергентный потенциал киберспорта – привлекательность для людей возможности обрести и усовершенствовать умения и навыки, прямо или косвенно связанные с киберспортом.

8. Конвергентный потенциал социального лифта в киберспорте – привлекательность для людей возможности сделать карьеру киберспортсмена (тренера, эксперта и т.д.)

9. Общественный кластер конвергентного потенциала киберспорта – привлекательность макро- и мезосоциальных возможностей киберспорта (институциональный, политический и социальный аспекты)

10. Персональный кластер конвергентного потенциала киберспорта – привлекательность микросоциальных возможностей киберспорта (образовательного, «социального лифта» и экономического)

Гипотезы социологического исследования:

1. Киберспорт в представлениях современных белгородских студентов обладает следующим конвергентным (сближающим) потенциалом:

1) Социальным (способствует созданию особой социальной группы, субкультуры киберспортсменов, болельщиков, тренеров и т.д.)

2) Институциональным (способствует развитию института профессионального спорта и соответствующих структур и организаций)

3) Политическим (способствует сближению разных стран, сотрудничеству, партнёрству, развитию дружеских отношений и сотрудничества)

4) Экономическим (способствует, через создание и развитие новой ресурсной структуры, созданию новых источников дохода, рабочих мест)

5) Образовательным (открывает возможности научиться полезным, «продвинутым» знаниям, умениям и навыкам)

6) Потенциалом «социального лифта» (открывает возможности вертикальной социальной мобильности, карьерного роста)

2. Для контингента белгородских студентов актуальны преимущественно экономический, социальный и политический аспекты конвергентного потенциала киберспорта.

3. Конвергентный потенциал киберспорта в среде современных белгородских студентов тяготеет к образованию двух кластеров: «общественного» (социальный, институциональный и политический аспекты) и «персонального» (экономический, образовательный аспекты и аспект «социального лифта»)

Таблица 5

Операциональная интерпретация основных понятий

Качественный показатель	Понятие-индикатор	Вопрос-индикатор
Основной блок	Конвергентный потенциал	В чем, скорее всего, скажется позитивное влияние будущего развития киберспорта на общество?
		А в чем, скорее всего, скажется негативное влияние будущего развития киберспорта на общество?
	Конвергентный потенциал киберспорта	Какое, по Вашему мнению, влияние киберспорт оказывает на свою целевую аудиторию?
		Увлекаетесь ли Вы киберспортом?

	Социальный конвергентный потенциал киберспорта	<p>Какая позиция Вам ближе?</p> <p>1) Киберспорт – «драйвер» развития человека и общества</p> <p>2) Киберспорт – источник рисков и новых проблем</p> <p>3) Всё зависит от того, кто и в каких целях будет использовать индустрию киберспорта</p>
	Институциональный конвергентный потенциал киберспорта	По Вашему мнению, тренд киберспорта – это временное явление?
	Экономический конвергентный потенциал киберспорта	Как Вы считаете, возможно ли обеспечить себя, будучи киберспортсменом?
		Насколько перспектива развития киберспорта в нашем регионе, Вашем учебном заведении могла бы быть привлекательна для Вас?
		Могли бы Вы посвятить себя киберспорту как основному виду трудовой деятельности?
		Если да, то что могло бы способствовать такому Вашему решению?
	Образовательный конвергентный потенциал киберспорта	Как Вы думаете, играя в игры «по-серьёзному», можно ли приобрести полезные для жизни знания, умения и навыки?
	Конвергентный потенциал социального лифта в киберспорте	Как Вы думаете, насколько реально сегодня для молодого человека сделать успешную карьеру киберспортсмена?
	Общественный кластер конвергентного потенциала киберспорта	Является ли киберспорт чем-то серьёзным?
	Персональный кластер конвергентного потенциала киберспорта	Насколько Вы знакомы с тем, что такое киберспорт?
		Следуете ли Вы киберспортивной этикете?
		БМите ли Вы, если побеждаете?

		«Токсичны» ли Вы? Как относятся к вашему увлечению друзья, знакомые, родственники?
--	--	---

Методические основы исследования «Образ киберспорта в глазах Российского студента» и создание инструментального комплекса

Определение выборочной совокупности исследования. В нашем исследовании будет применяться смешанная выборка. Наша генеральная совокупность это студенческая молодёжь города Белгород от 14 до 30 лет включительно, так же в выборке присутствуют квоты по категориям пол, возраст, род занятий и образование. В исследовании участвуют как студенты Белгородского национального исследовательского университета, так и студенческая молодёжь других вузов города Белгорода.

Таблица 6

Определение выборочной совокупности исследования

Генеральная совокупность	45942
Выборочная совокупность	883
Доверительная вероятность	99,7%
Доверительный интервал	5%

Формула расчёта выборки

$$SS = \frac{Z^2 * (p) * (1 - p)}{c^2}$$

Где:

Z = Z фактор (например, 1,96 для 95% доверительного интервала) p = процент интересующих респондентов или ответов, в десятичной форме (0,5 по умолчанию) c = доверительный интервал, в десятичной форме (например, 0,04 = ±4%).

Корректировка для малой генеральной совокупности:

$$CSS = \frac{SS}{1 + \frac{SS - 1}{pop}}$$

Где:

SS= размер выборки

CSS = скорректированная выборка

pop = генеральная совокупность

Таблица 7

Описание генеральной и выборочной совокупности по возрасту

	Генеральная совокупность		Выборочная совокупность	
	человек	%	человек	%
18-19 лет	15897	34,6	272	30,8
20-24 лет	17697	38,5	331	37,5
25-30 лет	12348	26,9	280	31,7
Всего:	45 942	100	883	100

Таблица 8

Описание генеральной и выборочной совокупности по полу

	Генеральная совокупность				Выборочная совокупность			
	Муж, чел	Муж, %	Жен, чел	Жен, %	Муж, чел	Муж, %	Жен, чел	Жен, %
18-19 лет	8784	26,3	6936	28,4	157	31,6	117	40,6
20-24 лет	12014	38,8	5197	38,8	236	34	93	32,3
25-30 лет	10166	34,9	2845	32,8	202	34,4	78	27,1
Всего:	30964	100	14978	100	595	100	288	100

Обоснование методов сбора эмпирических данных.

1. Массовый опрос студентов – метод социологического исследования, заключающийся в сборе и получении первичных эмпирических сведений об определённых мнениях, знаниях и социальных фактах, составляющих предмет исследования, путём устного или письменного взаимодействия исследователя (интервьюера) и заданной совокупности опрашиваемых (интервьюируемые, респонденты). В данном исследовании этот метод особенно актуален, так как мы выясним уровень информатизации молодежи Белгородской области. При проведении исследования будет применяться раздаточный материал в виде анкет.

2. Экспертный опрос – разновидность опроса, в ходе которого респондентами являются эксперты – высококвалифицированные специалисты в определенной области деятельности. Метод подразумевает компетентное участие специалистов в анализе и решении рассматриваемой проблемы. В практике социологических исследований используется: для прогноза развития того или иного явления; для оценки степени достоверности массового опроса;

для сбора предварительной информации о проблеме исследования (зондаж); в ситуациях, когда массовый опрос простых респондентов не возможен или не эффективен.

3. Метод фокус-группы (или, как его еще называют, фокусированное групповое интервью) представляет собой специально организованную групповую дискуссию, в ходе которой выясняется отношение участников к тому или иному виду деятельности или продукту этой деятельности. Фокус-группа является качественным, т. е. достаточно гибким методом сбора социологической информации, позволяет прийти к достоверным выводам и не требует серьезных временных затрат в применении. Метод фокус-группы может применяться как самостоятельно, так и в сочетании с другими методами.

4. Метод многогранно-парциального поиска информации – это метод поиска информации при котором поиск осуществляется в нескольких браузерах и поисковых системах. Метод по сути очень схож с контент-исследованием. Многогранно-парциальный поиск является как количественным, так и качественным методом и при нынешнем уровне развития достаточно сложен в исполнении, но следуя балансу вознаграждение за использование такого метода прямо пропорционально его сложности. Т. е. данный метод позволяет получить как огромное количество информации, так и результаты поиска являются намного более релевантные и качественные. При совмещении данного метода с языком поисковых запросов его эффективность выйдет на новый уровень. При достаточно сильном оборудовании и определённых знаний в области информатики этот метод начинает выглядеть не очень сложным. Но для его использования необходимо определённое мастерство и личные качества исследователя. Также на основе данного метода возможно создание новой поисковой системы с помощью программных средств. Основной проблемой контекстного поиска в поисковых машинах является значительная доля информации, определенной в данном исследовании как «неконструктивная»: вторичной, низкого качества,

дублирующей и т. п. В своем развитии Интернет прошел целый ряд этапов, каждый из которых проявлял свои достоинства и недостатки. Если на начальном этапе развития сети главным их источником была малая доступность, то сейчас ситуация изменилась на противоположную: Интернет чересчур доступен для его пополнения. Создание сайтов давно перестало быть узкопрофессиональным делом, не говоря уже о бесчисленных форумах и блогах. Взрывной характер расширения сети породил неконтролируемый поток информации, которую принято называть «неконструктивной»: информации вторичной, недостоверной, непрофессиональной, низкокачественной, нарушающей этические нормы и требования законов, обремененной спамоподобным контентом. Глобальный гипертекст, задуманный своими создателями и предшествующими им теоретиками как свободная среда обмена человеческими знаниями, превратился в высококоммерциализированную среду, в которой все методы получения прибыли хороши. Саморегуляция, одна из принципиальных основ Интернета, вызывает все больше критики. Романтическая идея свободного информационного пространства все чаще рассматривается как утопическая. Не случайно в последние годы так усилились призывы «навести порядок» в сети законодательными средствами. Лишить Интернет анонимности (вплоть до регистрации и установления личности любого пользователя), потребовать обязательной государственной регистрации всех крупных сайтов, установить ответственность провайдеров за информацию, размещаемую клиентами-такие вопросы уже обсуждаются парламентами самых разных стран.

Методы обработки информации.

1. Подготовка данных для обработки:
 - а) выявление и отбор бракованных анкет;
 - б) создание макета для ввода данных в программе Excel;
 - в) кодирование данных для машинной обработки;
 - г) подготовка к расшифровке информации, полученной в ходе исследования.

2. Обработка данных:
 - а) ввод данных в компьютер посредством программы Excel;
 - б) создание таблиц и графиков для последующего анализа данных.
3. Анализ данных:
 - а) описание полученных данных;
 - б) интерпретация результатов;
 - в) разработка рекомендаций.

Таблица 9

Организационный план исследования

№	Наименование мероприятия	Сроки исполнения	Примечание
1.	Разработка программы исследования	до 1 декабря	
2.	Разработка инструментария	1.12.16-4.12.18	Анкета, фокус-группа
2.	Пилотаж и корректировка инструментария	Февраль 2019	Пилотаж предполагается проводить среди студентов НИУ «БелГУ», количество участников 40 человек
3.	Тиражирование инструментария	25.02.17-03.03.19	
.	Проведение опроса населения методом анкетирования	6.04.17-20.04.19	
.	Ввод данных в компьютер	1.05.17-21.05.19	
.	Обработка данных	1.05.17-21.05.19	С помощью программы Excel
15.	Подготовка аналитического отчета по итогам исследования с выводами	21.05.17-29.05.19	

Рассмотрим следующий метод проведения исследования, как фокус-группа. Было проведено 4 фокус-группы.

Участники фокус-групп были выбраны по нестандартным условиям в связи со специфичностью темы исследования. Участниками являлись профессиональные киберспортсмены, участники команд. Фокус-группы были проведены с двумя коллективами и в каждой присутствовало 6-7 участников среди которых были участники основного состава либо запасного, а также командный аналитик, психолог и тренер. Участники фокус-групп не были ранее знакомы с процедурой проведения данного метода, не были знакомы с

модератором, среди них не было тех, кто получал или получал образование социолога или журналиста.

Метод снежного кома – один из подходов к отбору из «редких совокупностей», то есть тех, которые редко встречаются в социальной жизни.

Первоначально идентифицируется (находится и признается) небольшая группа (чаще: 3-5 человек, но чем больше, тем лучше) членов интересующей социолога совокупности. Далее эти люди позволяют найти идентичные им фигуры. Таким образом, первичная группа создает своего рода снежный ком, который обростает людьми.

Апробация инструментария и менеджмент исследования

Менеджмент исследования. Обеспечение организационных условий для проведения полевого исследования.

Затраты времени. Затраты времени на опрос одного человека – приблизительно 24 минуты (1 минута на один вопрос).

Учитывая занятость студентов (плюс возможные отказы) увеличиваем время еще в 1,2 раза: $24 \times 1,2 = 28,8$ минут. Поиск респондента увеличивает временной показатель в 1,1 раза: $28,8 \times 1,1 = 31,68$ минуты.

Таким образом, ориентировочно 31,68 минуты понадобится на опрос одного человека.

Количество респондентов – 883

Всего затрат времени на массовый опрос составляет: $883 \times 0,55 = 485,65$ часов, что приблизительно равно 61 восьмичасовым рабочим дням или 121 четырехчасовым неполным рабочим дням.

Учитывая, что опросная группа будет включать приблизительно 5 человек, время опроса составит приблизительно 22 полных рабочих дня (8 часов), либо 44 неполных рабочих дней.

В проведении исследования предположительно будут участвовать 5 человек – студенты НИУ БелГУ, обучающиеся на разных курсах по направлению подготовки «Социология», а также остальная молодёжь г. Белгород от 18 до 30 лет

Тиражирование материала. Распечатка анкет: для одной анкеты необходимо затратить 8 страниц или 4 при двусторонней печати. Печать одной страницы составляет 2 рубля, для одной анкеты необходимо затратить 16 или 8 рублей.

$883 \times 16 = 14\,128$ или 7064 – сумма для распечатки анкет для массового опроса.

**ПРОТОКОЛ ПИЛОТАЖНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ
ПО ТЕМЕ «КОНВЕРГЕНТНОЕ ВЛИЯНИЕ КИБЕРСПОРТА НА
СТУДЕНЧЕСКУЮ МОЛОДЁЖЬ»**

01.02.19-17.02.19

Цели проведения пилотажного исследования:

уточнение формулировок вопросов и ответов опросника (гайда);
проверка понимания формулировок опросника у целевой группы;
определение оптимального объема инструментария;
нормирование опроса (количество респондентов, время одного интервью, количество отказов и т. д.).

Способ проведения пилотажного исследования:

Кабинетный опрос 40 респондентов, подобранным по квотным признакам возраста и образования, письменные ответы с последующим обсуждением формулировок.

Экспертный опрос 11 (количество) экспертов, устные ответы с обсуждением формулировок.

Основные проблемы, выявленные в ходе пилотажного исследования (перечислить):

- 1. Сложность формулировок некоторых вопросов**
- 2. Необходимость расшифровки некоторых требований**
- 3. Необходимость выбора нескольких вариантов ответов**

Изменение в инструментарии по итогам пилотажного исследования:

1. «В чем, скорее всего, скажется позитивное влияние будущего развития киберспорта на общество» (8№ вопроса) форма заменена на *«поливариативную форму»* по причине необходимости выбора более нескольких вариантов для полноты получаемых данных

2. «А в чем, скорее всего, скажется негативное влияние будущего развития киберспорта на общество» (9№ вопроса) заменена на *«поливариативную форму»* по причине необходимости выбора более нескольких вариантов для полноты получаемых данных

3. 11№ «Увлекаетесь ли Вы киберспортом?» вопрос подвергся редактированию из-за необходимости использования более подходящих формулировок

4. 15№ вопрос, «По Вашему мнению, тренд киберспорта – это временное явление?» подвергся редактированию из-за необходимости использования более подходящих формулировок

5. 20№ вопрос, «Ваш возраст» подвергся изменению для корректировки групп возрастов

6. 13№ вопрос, «БМите ли Вы, если побеждаете?» потребовалась расшифровка термина

7. 14№ вопрос, «Токсичны ли Вы?» потребовалась расшифровка термина

Итоговый вариант инструментария после проведения пилотажного исследования.

Анкета массового опроса

1) Насколько Вы знакомы с тем, что такое киберспорт?

- 1) Знаю хорошо, пробовал на практике
- 2) Знаком(-а) достаточно хорошо
- 3) Имею общее представление
- 4) Что-то слышал(-а) об этом
- 5) Не имею понятия, а что это такое?

Если Вы выбрали ответ 1, 2 или 3 – переходите к В. № 2.

Если Вы выбрали ответ 4 или 5 – переходите к В. № 19.

2) Является ли киберспорт чем-то серьёзным?

- 1) Да, в современном мире с развитием виртуальной среды это очень перспективное занятие
- 2) Нет, это игрушки для подростков, которые не имеют прямого отношения к настоящей жизни
- 3) Затрудняюсь ответить

3) Как Вы думаете, насколько реально сегодня для молодого человека сделать успешную карьеру киберспортсмена?

- 1) Вполне реально, ведь это быстро развивающееся перспективное направление профессионального спорта
- 2) Реально, но для довольно узкого круга людей
- 3) Малореально, так как это слишком специфическое поле деятельности
- 4) Затрудняюсь ответить

4) Как Вы считаете, возможно ли обеспечить себя, будучи киберспортсменом?

- 1) Да, и даже очень хорошо на этом зарабатывать!
- 2) Да, но для надёжных заработков нужна более серьёзная профессия
- 3) Нет, пока это недостаточно развитая сфера
- 4) Нет, это не настолько серьёзный род занятий
- 5) Затрудняюсь ответить

5) Как Вы думаете, играя в игры «по-серьёзному», можно ли приобрести полезные для жизни знания, умения и навыки?

- 1) Да, как и во всякой профессиональной деятельности
- 2) Да, если совмещать киберспорт с образованием и самообразованием
- 3) Нет, это будет напрасно потерянное время
- 4) Нет, скорее, можно растерять и те, которые были
- 5) Затрудняюсь ответить

6) Насколько перспектива развития киберспорта в нашем регионе, Вашем учебном заведении могла бы быть привлекательна для Вас?

- 1) Мне было бы интересно организовать свой киберспортивный проект или принять участие в команде по развитию такого проекта

- 2) Мне было бы интересно участвовать в местных, университетских и т.д. соревнованиях по некоторым видам киберспорта
- 3) Мне было бы интересно время от времени проводить свой досуг на мероприятиях, связанных с киберспортом
- 4) Я не возражал(-а) бы против того, чтобы киберспорта вокруг было больше, возможно, это вызвало бы у меня какой-то интерес к нему
- 5) Я не интересуюсь и не предполагаю интересоваться киберспортом, но он может быть интересен многим другим молодым людям
- 6) Киберспорта вокруг и так достаточно, кому это интересно, найдёт себе вариант по душе
- 7) Я считаю, что киберспорта сегодня становится даже слишком много
- 8) Другой вариант _____
- 9) Затрудняюсь ответить

7) Какое, по Вашему мнению, влияние киберспорт оказывает на свою целевую аудиторию?

- 1) Преимущественно позитивное – объединяет молодёжь вокруг новой интересной идеи, развивает и обогащает досуг, помогает в поисках своего дела, даёт новые возможности
- 2) Преимущественно негативное – создаёт ещё одно замкнутое сообщество, отвлекает молодых людей от реальной жизни и её задач, уводит их в искусственные миры и отношения
- 3) Затрудняюсь ответить

8) В чем, скорее всего, скажется позитивное влияние будущего развития киберспорта на общество (Несколько вариантов ответа):

- 1) развитие и укрепление международных связей;
- 2) развитие электронных, коммуникационных технологий;
- 3) создание новых рабочих мест и «ниш»;
- 4) адаптация «игромании» к нормам и ценностям общества;
- 5) другое _____
- 6) Ничего из перечисленного

9) А в чем, скорее всего, скажется негативное влияние будущего развития киберспорта на общество (Несколько вариантов ответа):

- 1) ещё большее разобщение, непонимание молодого и старших поколений;
- 2) неоправданные затраты ресурсов, которые нужны для решения более важных задач;
- 3) ухудшение физического и психического здоровья людей, вовлечённых в киберспорт;
- 4) отрыв молодёжи от реальной жизни, её десоциализация
- 5) другое _____
- 6) Ничего из перечисленного

10) Какая позиция Вам ближе?

- 1) Киберспорт – «драйвер» развития человека и общества
- 2) Киберспорт – источник рисков и новых проблем
- 3) Всё зависит от того, кто и в каких целях будет использовать индустрию киберспорта

11) Увлекаетесь ли Вы киберспортом?

- 1) Да, очень активно, участвую в различные рода соревнованиях
- 2) Да, участвую в различные рода проектах, но сам не играю
- 3) Имею общее представление
- 4) Нет, но слышал об этом
- 5) Совсем нет, не слышал об этом
- 6) Затрудняюсь ответить

Если нет, то переходите к вопросу №19

12) Следует ли Вы киберспортивному этикету?

- 1) Да, всегда

- 2) Да, весьма часто
- 3) Иногда
- 4) Нет, редко
- 5) Нет, не считаю это важным
- 6) Затрудняюсь ответить

13) БМите ли Вы, если побеждаете?

- 1) Да, часто
- 2) Да, иногда
- 3) Редко
- 4) Нет, иногда
- 5) Нет, считаю это оскорблением

14) «Токсичны» ли Вы?

- 1) Да, я очень вспыльчивый человек
- 2) Да, но я никогда не вступаю в конфликт первый
- 3) Да, но я критикую лишь по делу
- 4) Нет, я редко что-то пишу не по делу
- 5) Нет, я не считаю это нужным
- 6) Затрудняюсь ответить

15) По Вашему мнению, тренд киберспорта – это временное явление?

- 1) Да, думаю мода пройдёт через пару лет
- 2) Да, думаю это временный проект
- 3) Да, полагаю какое-то время проект принесёт прибыль и стихнет
- 4) Нет, думаю киберспорт возможно через 10 лет встанет в один ряд с традиционными, на сегодняшний день, видами спорта
- 5) Нет, полагаю, что киберспорт принёс новую профессию на сегодняшний день
- 6) Затрудняюсь ответить

16) Как относятся к вашему увлечению друзья, знакомые, родственники?

- 1) Друзья поддерживают, знакомые относятся хорошо, родственники тоже хорошо
- 2) Друзья поддерживают, знакомые относятся хорошо, родственники отрицательно
- 3) Друзья поддерживают, знакомые относятся плохо, родственники тоже плохо
- 4) Друзья не поддерживают, знакомые относятся плохо, родственники тоже плохо
- 5) Друзья не поддерживают, знакомые относятся хорошо, родственники плохо
- 6) Друзья не поддерживают, знакомые относятся плохо, родственники поддерживают
- 7) Затрудняюсь ответить

17) Могли бы Вы посвятить себя киберспорту как основному виду трудовой деятельности?

- 1) Полагаю, да, киберспорт принёс ряд рабочих мест и новую профессию, думаю отрасль достаточно развита
- 2) Думаю, да, развиваясь в отрасли киберспорта вполне можно себя обеспечить
- 3) Скорее нет, отрасль киберспорта не достаточно развита на данный момент
- 4) Нет, не думаю, что, играя в игрушки можно себя прокормить
- 5) Затрудняюсь ответить

18) Если да, то что могло бы способствовать такому Вашему решению?

- 1) Интерес
- 2) Увлечение
- 3) Новизна
- 4) Экономическая привлекательность отрасли
- 5) Затрудняюсь ответить

19) Ваш пол

- 1) Муж
- 2) Жен

20) Ваш возраст

- 1) 18-19
- 2) 20-24
- 3) 25-30

21) Ваше направление подготовки:

- 1) Естественнонаучное
- 2) Техническое
- 3) Социогуманитарное

22) Совмещаете ли Вы учёбу с трудовой деятельностью?

- 1) Нет
- 2) Работаю от случая к случаю
- 3) Имею постоянную работу

23) Если Вы работаете, укажите сферу профессиональной деятельности Вашей организации:

- 1) Бытовое обслуживание
- 2) Государственное и/или муниципальное управление
- 3) Информационные системы, технологии, связь
- 4) Малый и средний бизнес
- 5) Медицина
- 6) Менеджмент (управление)
- 7) Образование и воспитание (социально-психологическая деятельность)
- 8) Природопользование (экология и охрана)
- 9) Промышленность
- 10) Социального обслуживания
- 11) Средства массовой информации
- 12) Туризм, отдых, путешествия

- 13) Финансово-кредитная сфера
- 14) Юриспруденция
- 15) Другое

24) Укажите Ваше образование:

- 1) высшее образование – бакалавриат
- 2) высшее образование – специалитет, магистратура
- 3) Второе высшее образование

Ваш пол

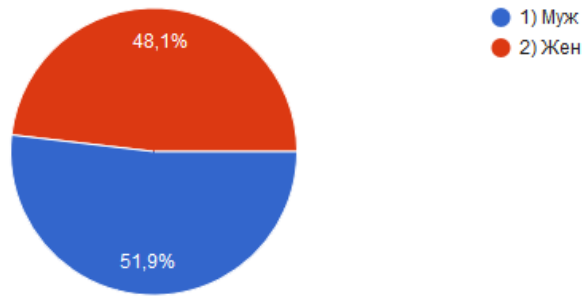


Рисунок 4

Ваш возраст

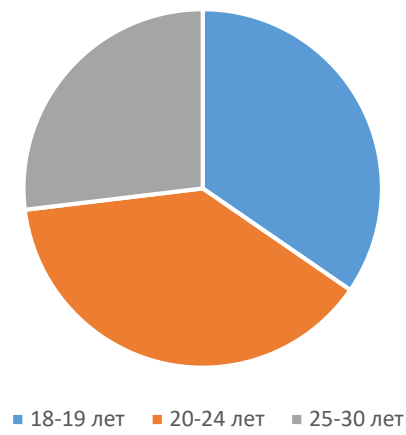


Рисунок 5

Ваше направление подготовки

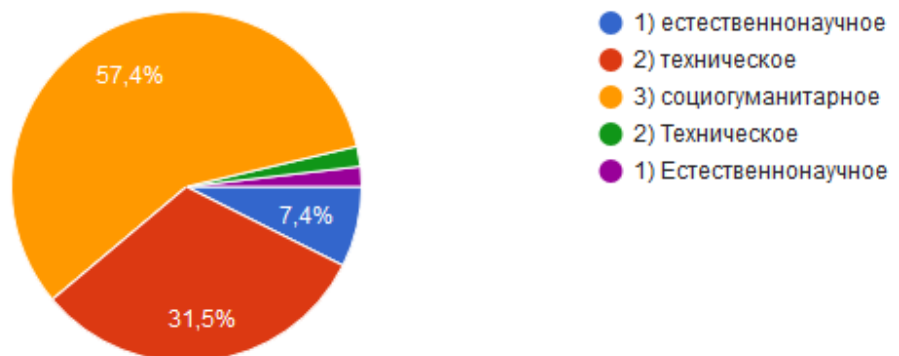


Рисунок 6

Совмещаете ли Вы учёбу с трудовой деятельностью?

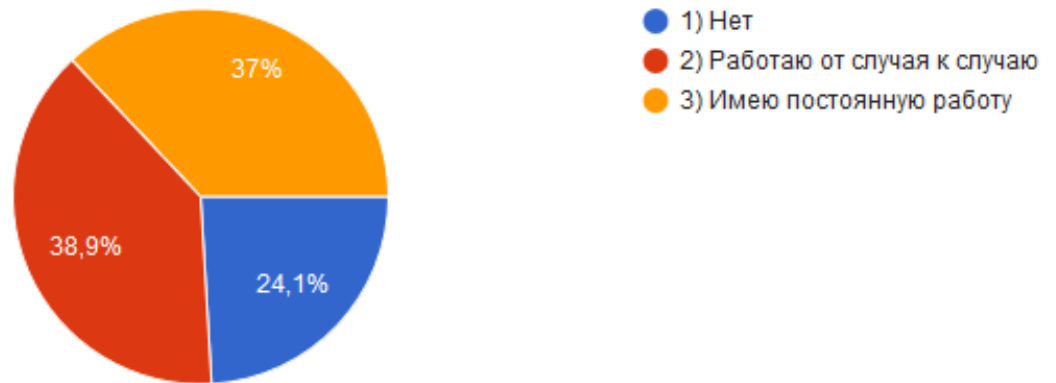


Рисунок 7

Если Вы работаете, укажите сферу профессиональной деятельности Вашей организации

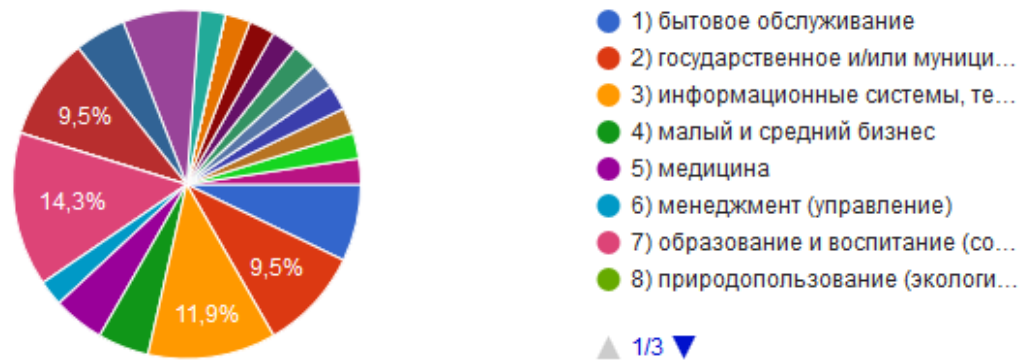


Рисунок 8

Укажите Ваше образование



Насколько Вы знакомы с тем, что такое киберспорт?

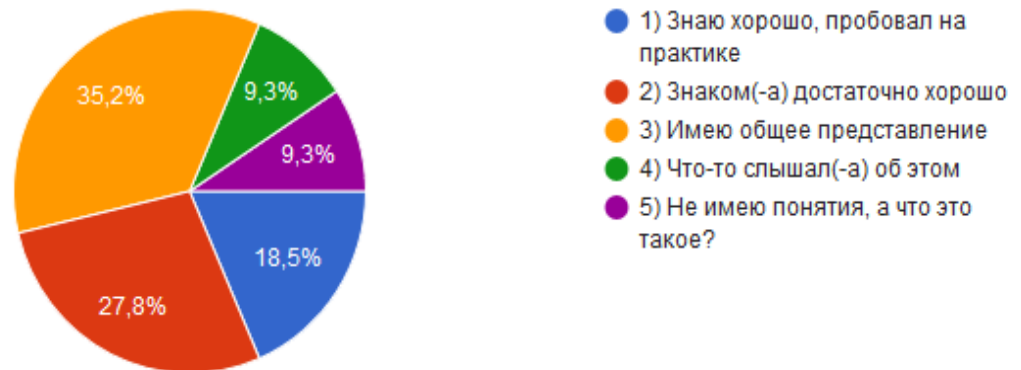


Рисунок 10

Является ли киберспорт чем-то серьезным?



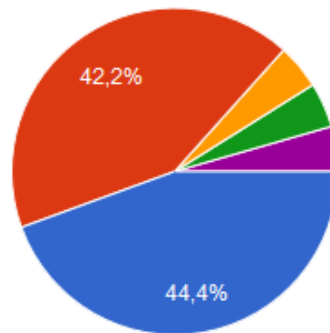
Рисунок 11

Как Вы думаете, насколько реально сегодня для молодого человека сделать успешную карьеру киберспортсмена?



Рисунок 12

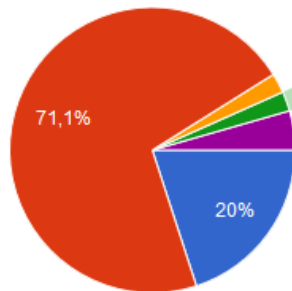
Как Вы считаете, возможно ли обеспечить себя, будучи киберспортсменом?



- 1) Да, и даже очень хорошо на этом зарабатывать!
- 2) Да, но для надёжных заработков нужна более серьёзная профессия
- 3) Нет, пока это недостаточно развитая сфера
- 4) Нет, это не настолько серьёзный род занятий
- 5) Затрудняюсь ответить

Рисунок 13

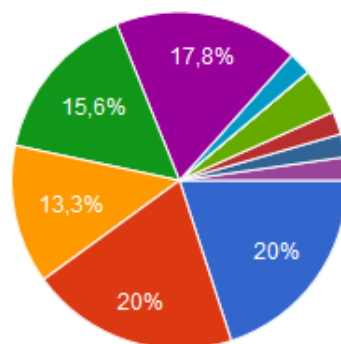
Как Вы думаете, играя в игры «по-серьёзному», можно ли приобрести полезные для жизни знания, умения и навыки?



- 1) Да, как и во всякой профессиональной деятельности
- 2) Да, если совмещать киберспорт с образованием и самообразованием
- 3) Нет, это будет напрасно потерянное время
- 4) Нет, скорее, можно растерять и те, которые были
- 5) Затрудняюсь ответить

Рисунок 14

Насколько перспектива развития киберспорта в нашем регионе, Вашем учебном заведении могла бы быть привлекательна для Вас?



- 1) Мне было бы интересно организовывать киберспортивные команды
- 2) Мне было бы интересно участвовать в киберспортивных соревнованиях
- 3) Мне было бы интересно времяпрепровождать за компьютером
- 4) Я не возражал(-а) бы против того, чтобы киберспорт развивался в нашем регионе
- 5) Я не интересуюсь и не предполагаю
- 6) Киберспорта вокруг и так достаточно
- 7) Я считаю, что киберспорта сейчас в нашем регионе достаточно
- 8) Затрудняюсь ответить

▲ 1/2 ▼

Рисунок 15

Какое, по Вашему мнению, влияние киберспорт оказывает на свою целевую аудиторию?



Рисунок 16

В чем, скорее всего, скажется позитивное влияние будущего развития киберспорта на общество

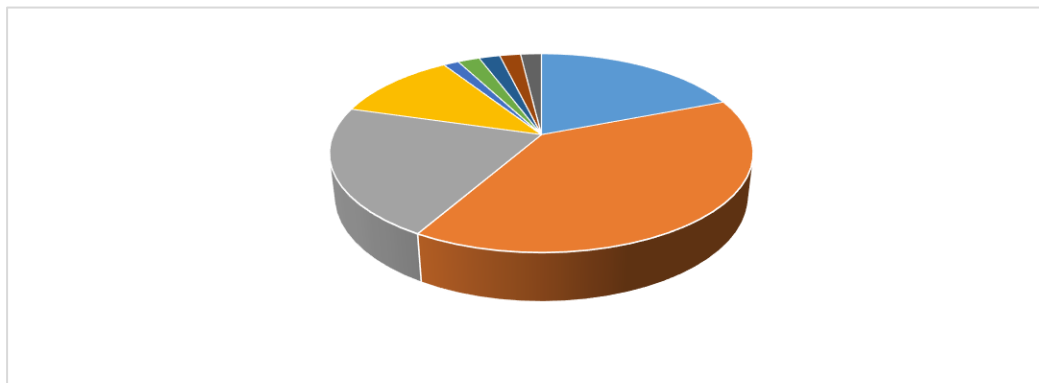
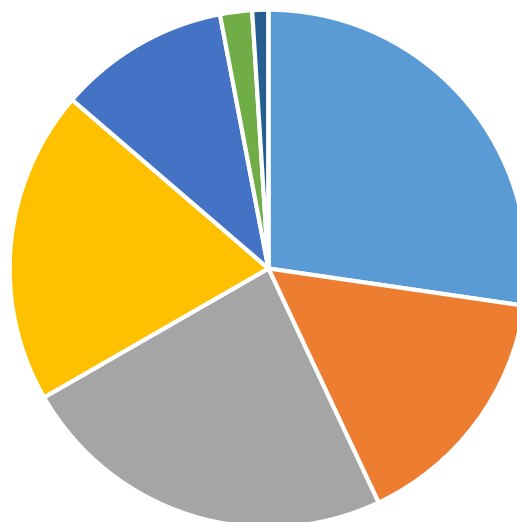


Рисунок 17

А в чем, скорее всего, скажется негативное влияние будущего развития киберспорта на общество



Какая позиция Вам ближе?

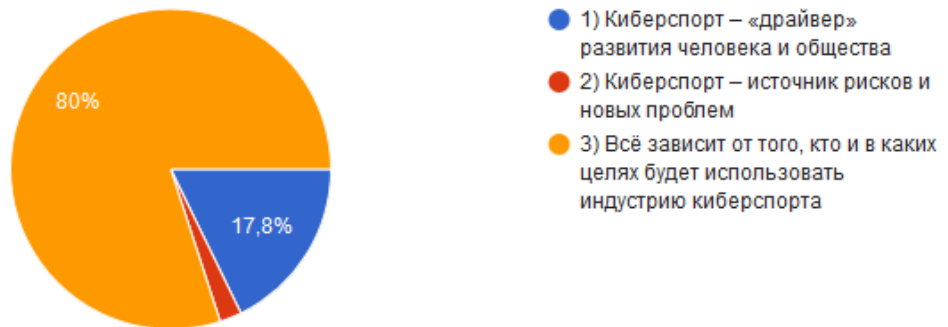


Рисунок 19

Увлекаетесь ли Вы киберспортом?

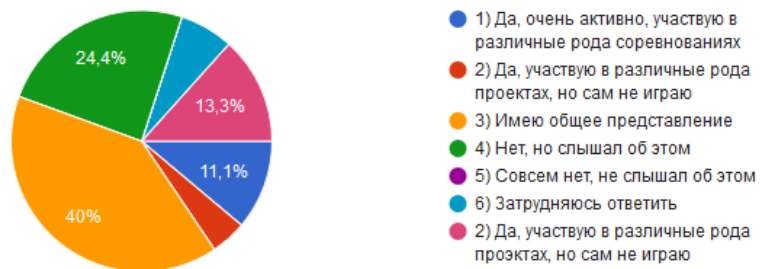


Рисунок 20

Следуете ли Вы киберспортивному этикету?

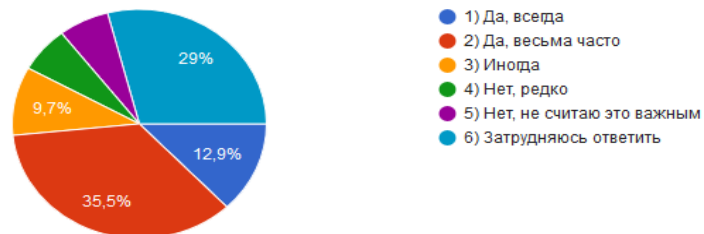
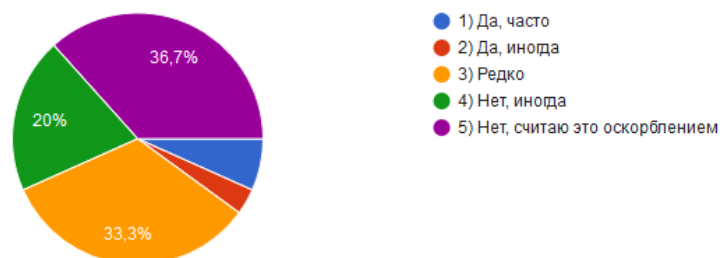


Рисунок 21

«БМите» ли Вы, если побеждаете?



«Токсичны» ли Вы?

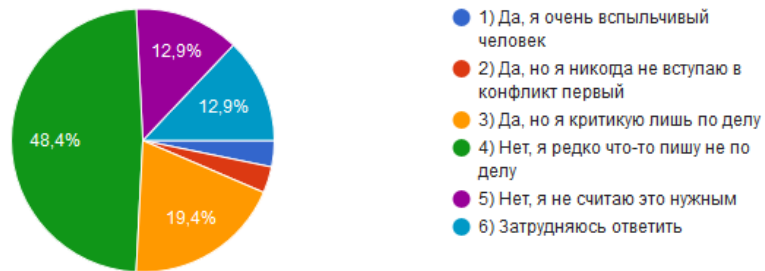


Рисунок 23

По Вашему мнению, тренд киберспорта – это временное явление?

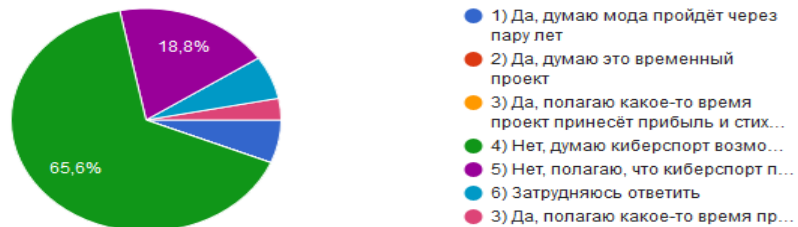


Рисунок 24

Как относятся к вашему увлечению друзья, знакомые, родственники?

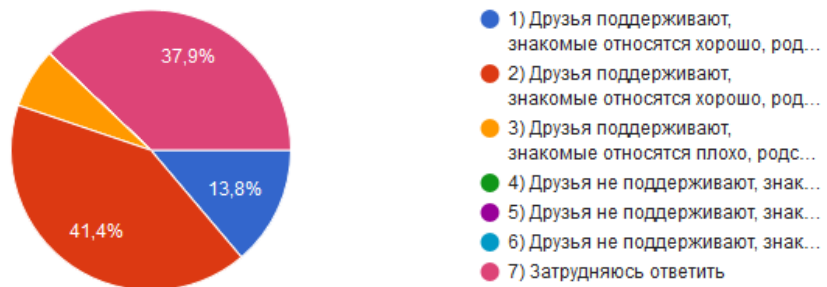
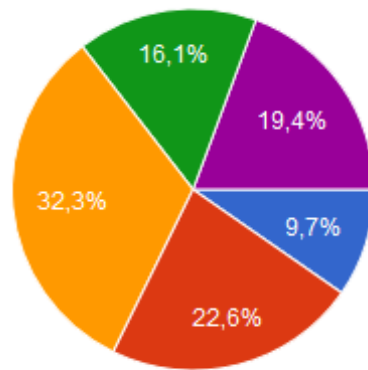


Рисунок 25

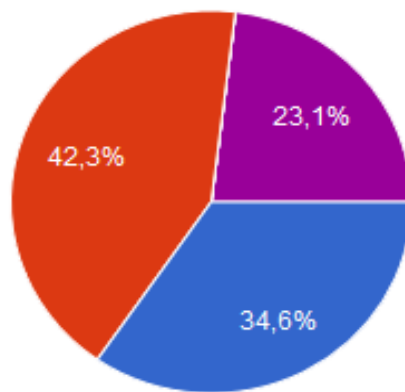
Могли бы Вы посвятить себя киберспорту как основному виду трудовой деятельности?



- 1) Полагаю, да, киберспорт принёс ряд рабочих мест и новую профессию, думаю отрасль дост...
- 2) Думаю, да, развиваясь в отрасли киберспорта вполне можно себя...
- 3) Скорее нет, отрасль киберспорта не достаточно разв...
- 4) Нет, не думаю, что, играя в игрушки можно себя прокормить
- 5) Затрудняюсь ответить

Рисунок 26

Если да, то что могло бы способствовать такому Вашему решению?



- 1) Интерес
- 2) Увлечение
- 3) Новизна
- 4) Экономическая привлекательность отрасли
- 5) Затрудняюсь ответить

Гайд экспертного интервью

В анкету экспертного опроса вошло 16 вопросов. Опрос экспертов осуществлялся либо при личной встрече, заранее по договорённости в определённом времени и месте либо «online» с помощью программы «Skype», либо с помощью записи ответов экспертов в других «мессенджерах». Группу экспертов составили различные аналитики, психологи, представители СМИ и члены команд основного и запасного состава. В целях анонимности имена экспертов названы не будут и далее будут представлены обобщённые ответы опрошенных экспертов.

- 1) Каким Вы видите киберспорт в современном мире?
- 2) Каков, по Вашему мнению, потенциал киберспорта?
- 3) Является ли киберспорт Вашим призванием?
- 4) Каковы возможные доходы потенциального, среднестатистического профи в киберспорте?
- 5) Сильны ли отличия СНГ киберспорта от других лиг?
- 6) Какие «подводные камни» вам известны в киберспорте?
- 7) Как по-вашему будет развиваться киберспорт в СНГ регионе и в мире?
- 8) Возможно ли нахождение точек соприкосновения для сотрудничества между разными странами?
- 9) Может ли киберспортивный путь привести к самосовершенствованию?
- 10) Есть ли будущее у киберспорта?
- 11) Можно ли считать киберспорт одним из традиционных видов спорта?
- 12) Как Вы думаете, можно ли на основе киберспортивного ивента оказать положительное влияние на отношения разных стран?
- 13) Может ли киберспорт оказать положительное влияние на социальные связи?
- 14) Может ли киберспорт способствовать социализации?
- 15) Может ли киберспорт привести к созданию социальных связей?
- 16) Имеет ли, по Вашему мнению, киберспорт перспективы быть включённым в программу Олимпийских Игр?

Приложение 10

Гайд проведения фокус-групп

Всего было проведено 4 фокус-группы. Фокус-группы проводились не в формальной обстановке и проводились с помощью программы «Skype» с использованием видеоконференции. Количество участников фокус-групп составляло от 5 до 8 человек каждая. Примерно длительность одной фокус-группы составляла 1 час. Фокус-группа проводилась следующим образом: был использован список вопросов, который использовался при опросе экспертов, вопросы были стержнем беседы, помимо этого беседа периодически уходила от главной темы, и мы обсуждали различные вопросы, проблемы в киберспортивной тематике, но в итоге беседа возвращалась к главной теме. Участниками фокус-групп являлись киберспортивные команды, игроки основного состава, запасного и аналитический состав клуба в виде аналитиков и психолога.

В ходе проведения фокус-групп царил неформальная дружеская атмосфера, участники были рады отвлечься от основного процесса тренировок, выступлений и побеседовать за чашечками кофе и печеньем. В целях анонимности имена участников и названия организаций не будут названы, а результаты обобщены.

В процессе проведения фокус-групп были использованы в качестве ориентиров вопросы экспертного интервью.