

Киберспорт в молодёжной среде: социологический анализ

Научный руководитель – Задорин Вячеслав Владимирович

Болдырев Дайчин Чингизович

Студент (бакалавр)

Волгоградский филиал Российской Академии народного хозяйства и государственной службы, Волгоград, Россия
E-mail: boldyriev03@bk.ru

В работе представлено социологическое исследование киберспорта в РФ как социального явления, выявлены возможности и ограничения. Приведены цитаты экспертов по глубинным интервью (N=20).

В наше время такая отрасль как «киберспорт» всё продолжает набирать свои обороты и постепенно завоёвывает такое же положение, как и обычные виды спорта. Киберспорт позволяет некоторым людям делать собственную карьеру профессиональных спортсменов-игроков и извлекать из этого не только славу и признание, но и солидные денежные отчисления. В виду этого эта область имеет научный интерес для исследования. Однако, существует ограниченное количество исследований (проведение ВЦИОМ мини-исследования, касающиеся победы российской команды в самом престижном чемпионате), проведённых с целью анализа киберспорта как социального явления.

Цель исследования – определить особенности развития киберспорта в России.

В соответствии с данной целью, были сформулированы следующие задачи исследования:

1. Проанализировать причины появления и популяризации киберспорта не только как явления, но и как самостоятельной спортивной дисциплины.
2. Рассмотреть наиболее распространенные мотивационные факторы, побуждающие людей заниматься киберспортом.

Одной из черт киберспорта и возможностью для его развития в РФ, является низкий порог входа (возможность выступать в киберспорте при выполнении определённых критериев), то есть для начала игры в какой-либо соревновательной дисциплине достаточно иметь персональный компьютер, игровую консоль и доступ в сеть Интернет[1]. Эта особенность даёт своеобразный шанс любому игроку на планете развивать свои навыки и в последствии попробовать стать частью киберспортивного сообщества. Эта тенденция присутствует и в России в том числе. *«Ну, потому что, сейчас в каждом доме практически есть компьютер, мне кажется гейминг это очень доступная деятельность для каждого человека»* (информант 2, 19 лет, киберспортсмен-любитель).

Немаловажной составляющей киберспорта является наличие факторов мотивации. Информантами были названы основные факторы, которые влияют на мотивацию людей тренироваться в онлайн играх и приходить в сферу киберспорта. Очень важное значение имеют материальные факторы такие как финансовая составляющая, слава, престиж и известность. *«Я сам, как игрок, могу сказать, что меня интересует данная сфера за счёт того, что она имеет призовой фонд и профессиональные игроки получают за свои профессиональные навыки»* (информант 3, 19 лет, киберспортсмен-любитель); *«Ну, то есть, например, социальные факторы — это, например, неудовлетворенность жизнью или же финансовые факторы или просто различные психологические факторы»* (информант 4, 18 лет, игровой обозреватель). Одним из основных факторов является также психологическая мотивированность. Молодые люди по всему миру имеют возможность наблюдать за

проведением киберспортивных мероприятий и за успехами определенных людей или организаций, которые дают пример и мотивируют собой других людей попробовать свои силы. *«Например, (долго думает) просмотр тех же киберспортивных матчей даёт желание людям так же выступить на этой просcene и мотивирует их на киберспортивные тренировки и получение более лучших результатов»* (информант 3, 19 лет, киберспортсмен-любитель).

Важно отметить факт того, что в настоящий момент в России не существует своего рода ограничений в развитии или существовании киберспорта как спортивной дисциплины или сферы развлечения[2]. Развитие киберспорта в России представляет собой уникальный случай поддержки со стороны государства инициатив, направленных на совершенствование проведения мероприятий, открытия различных центров подготовки киберспортсменов, повышения игровой культуры гейминга и игровой грамотности выполнения тренировок и проведения досуга. В качестве примера можно привести государственный проект по фиджитал играм. Международный чемпионат, который включает в себя большое количество мероприятий, был проведен в 2023 году в Казани. В своём обращении Председатель Правительства РФ Д. Н. Чернышенко заявил: *«По поручению нашего Президента в стране создаётся принципиально новое движение, объединяющее спортивные, цифровые и научные достижения, – Игры будущего. Это не просто спортивные состязания, а новая философия жизни и личностного роста. В их основе понятные всему миру традиционные ценности – справедливость, мастерство, знание, развитие. Главная миссия соревнований на стыке классического и киберспорта – развивать гармоничного во всех отношениях человека»* [3].

Таким образом, киберспорт в России представляет собой перспективную отрасль для развития и привлечения инвестиций. Множество молодых россиян имеют психологическую, социальную и финансовую мотивированность в занятии киберспортом. Российский киберспорт является уникальным случаем поддержки дисциплины со стороны государства и признания его как самостоятельного направления спорта. Видеоигры могут заинтересовать большее количество людей в виду того, что они могут использоваться как инструмент совершенства разных навыков, развития мышления, изучения языков и проработки дисциплины и социальных навыков.

Источники и литература

- 1) Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. № 7 (3). С. 91-104.
- 2) Богданова М.А. Киберспорт: Pro and contra (Культур-антропологическая экспертиза) // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. 2023. № 16 (2). С. 184-192.
- 3) Government.ru: <http://government.ru>