

## Основные теоретические направления изучения киберспорта как социального феномена

Научный руководитель – Лядова Анна Васильевна

*Исмаилова Джаннет Рамизовна*

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра социологии коммуникативных систем, Москва, Россия

*E-mail: jannet0316@gmail.com*

Процесс цифровизации сегодня затрагивает все сферы жизни, и спорт не становится исключением. В этом контексте спорт приобретает новые технологические возможности, связанные с ведением соревновательной деятельности в цифровом пространстве, что также актуализируется с процессом виртуализации жизни современного человека и общества в целом. Так, в научной литературе появляется термин «киберспорт», Несмотря на еще достаточно слабую концептуализацию киберспорта, некоторые зарубежные авторы, делая попытку изучить данный феномен, предлагают рассматривать киберспорт как форму спорта, основные аспекты которой обеспечиваются электронными системами, а взаимодействие спортсменов и киберспортивных систем модерируется интерфейсами «человек-компьютер» [13]. Кембриджский словарь определяет киберспорт как деятельность, опосредованная интернет-технологиями и заключающаяся в компьютерной игре против других людей, зачастую приносящая денежные вознаграждения и происходящая с участием зрителей, которые следят за ходом турниров через интернет или присутствуют на специально организованных событиях [12].

Наряду с этим, в научном дискурсе также сложилось несколько подходов к пониманию киберспорта. Рассмотрим основные из них;

- 1) Юридический подход фокусируется на регламентации отношений в киберспортивной деятельности, вопросах интеллектуальной собственности и определении киберспорта как вида соревновательной практики [1].
- 2) Психологический подход к изучению феномена киберспорта заключается в исследовании внутренних личностных аспектов, включающих мотивацию киберспортсменов, воздействия компьютерных игр на психику человека, а также проблемы интернет-зависимости [4].
- 3) Экономический подход фокусирует внимание на экономических последствиях в виде формирования индустрии киберспорта и образования экономического института, оказывающего влияние на мировой рынок, а также рассматривает киберспорт как профессиональную деятельность, приносящую реальный доход, который напрямую связан с привлечением большого количества инвестиций [2].

Наряду с указанными подходами, сегодня киберспорт также входит в поле актуальных направлений социологических исследований. Мы выделим наиболее перспективные теоретические рамки для анализа киберспорта как социального феномена:

- Игровая теория Й. Хейзинги – киберспорт как механизм конструирования идентичности и форма активности, обусловленная потребностями общества [10].

- Теория социального действия Т. Парсонса позволяет рассматривать киберспорт как социальную систему, включающую взаимодействующих акторов, которые имеют определенные цели. В этом контексте поведение киберспортсменов рассматривается как социальное действие, нормативно регулируемое, рационально значимое, направленное на достижение цели ориентированным субъектом (имеющим представления и мотивацию) [8].
- Исследования К. Л. Стивенсон в рамках структурно-функционального подхода – киберспорт как “институционализированный механизм”, который удовлетворяет интегративную функцию через механизмы интеграции спортсменов в определенную систему ценностей и убеждений [9].
- Фигуративная социология (Н. Элиас) – позволяет рассматривать киберспорт как определенную сеть отношений, в которой выделяются три тесно взаимосвязанных уровня формирования киберспорта:
  - 1) Микроуровень (повседневные игровые практики);
  - 2) Институциональный уровень (формирование института и легализация киберспортивных практик);
  - 3) Макроуровень (глобальный характер киберспортивной деятельности, регламентированная международная система отношений) [11].
- Конструктивистский структурализм (П. Бурдьё) – можно рассматривать киберспорт в качестве социального поля, в котором структурированные позиции занимают непосредственно игроки в зависимости от их цифрового капитала, а также и символического [3].
- Символический интеракционизм (Дж. Масионис) – даёт возможность исследования особенностей коммуникации в киберспорте и изучения его в качестве знаково-символической системы [7].
- Феноменологическая социология (Х. Ленк) – рассматривает киберспорт как мифотворчество, уделяя внимание механизмам самовыражения и самореализации игроков [5].

Таким образом, существуют различные научные подходы к исследованию киберспорта: юридический, психологический, экономический и, наиболее важный для нас, социологический. Рассмотрение киберспорта через призму социологического подхода с учетом детерминант его развития позволяет нам выдвинуть следующее определение изучаемого феномена: киберспорт – это социальный феномен, становление которого детерминировано процессом цифровизации и виртуализации жизни современного человека и общества, представляющий собой особую деятельность, регулируемую отличными от традиционных спортивных практик нормами и правилами, характеризуемую особым набором статусов и ролей и направленную на удовлетворение потребностей вовлеченных в нее участников, что позволяет соотносить киберспорт с понятием социального института.

### Источники и литература

- 1) Архипов В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. №5. С. 74-86.
- 2) Благодарный А. И. Финансовые аспекты инвестирования в киберспорт в условиях цифровой экономики // Евразийское Научное Объединение. 2020. №11. С. 230-233.

- 3) Бурдые П. Программа для социологии спорта // Начала. М.: Socio-Logos, 1994. С. 257-275.
- 4) Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт // Ученые записки университета имени П. Ф. Лесгафта. 2017. №11. С. 321-325.
- 5) Ленк Х. Отчуждение и манипуляция личностью спортсмена // Спорт и образ жизни. М., 1979. С. 112-125.
- 6) Масионис Дж. Социология. СПб., 2004. 752 с.
- 7) Парсонс Т. О структуре социального действия. М.: Академический Проект, 2000. 880 с.
- 8) Стивенсон К. Л. Спорт как современный социальный феномен: функциональный подход // Спорт и образ жизни. М., 1979. С. 58-65.
- 9) Хёйзинга Й. Homo ludens: Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
- 10) Элиас Н. Генезис спорта как социологическая проблема // Логос. 2006. №3. С. 41-62.
- 11) Cambridge Dictionary: e-sports. URL: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports> (accessed: 20.02.2025).
- 12) Hamari, J., Sjöblom, M. What is eSports and why do people watch it? // Internet Research. №27. 2017. P. 211-232.