

УДК 316.614.6:796.011.1

КИБЕРСПОРТ КАК ИНСТРУМЕНТ (РЕ)СОЦИАЛИЗАЦИИ

И. В. МИРОНЦОВ¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Рассматривается влияние киберспорта в целом и компьютерных игр в частности на процесс социализации игроков. На основе теоретического анализа и результатов проведенного в рамках исследования цикла интервью с менеджерами киберспортивных команд, игроками, журналистами, профессиональными психологами и другими экспертами был сделан вывод о существовании трех возможных точек зрения на данный вопрос. Показаны преимущества и недостатки каждой из них.

Ключевые слова: киберспорт; e-sports; социализация; социология спорта; электронный спорт; видеоигры; компьютерные игры.

E-SPORTS AS A TOOL FOR (RE)SOCIALIZATION

I. V. MIRONTSOV^a

^aBelarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

This article examines the influence of e-sports in general and computer games in particular on the process of players' socialization. Based on the theoretical analysis and the results of a series of expert interviews with managers of e-sports teams, players, journalists, professional psychologists, etc., it was concluded that there are three possible points of view on given question, and the advantages and disadvantages of each are shown in this paper.

Key words: cybersports; e-sports; socialization; sociology of sport; electronic sports; video games; computer games.

Введение

В XXI в. спорт адаптировался к условиям информационного общества, в котором представления и опыт человека немыслимы без посредничества массмедиа. Турниры по киберспорту стали одним из наиболее популярных мировых шоу, в производстве и распространении которого ключевую роль играют СМИ. В обществе зрелищ доля тех, кто участвует в спортивных состязаниях, и даже тех, кто их посещает, несоизмеримо меньше аудитории теле- и интернет-болельщиков. Привычным местом бытования спорта стали телеэкран и монитор компьютера, с их помощью соревнования вышли

на глобальный уровень и адресуются всем пользователям. Популярны спортсмены превращаются в медийных персонажей, звезд массовой культуры, чье регулярное появление в иных, неспортивных контекстах оправдано их статусом как законодателей моды и экспертов в выстраивании стиля жизни [1].

Все эти события непосредственно влияют на выполняемую спортом функцию социализации, под которой в широком смысле понимается «двусторонний процесс, включающий в себя, с одной стороны, усвоение индивидом социального опыта,

Образец цитирования:

Миронцов И. В. Киберспорт как инструмент (ре)социализации // Журн. Белорус. гос. ун-та. Философия. Психология. 2018. № 2. С. 62–67.

For citation:

Mirontsov I. V. E-sports as a tool for (re)socialization. J. Belarus. State Univ. Philos. Psychol. 2018. No. 2. P. 62–67 (in Russ.).

Автор:

Игорь Валерьевич Миронцов – аспирант кафедры социологии факультета философии и социальных наук. Научный руководитель – доктор социологических наук, профессор Д. К. Безнюк.

Author:

Igor V. Mirontsov, postgraduate student at the department of sociology, faculty of philosophy and social science. mirontsov@gmail.com

идеалов, ценностей и норм культуры путем вхождения в социальную среду, в систему социальных взаимодействий с другими людьми, а с другой стороны, процесс активного воспроизводства социального опыта, ценностей, норм, стандартов поведения за счет активной социальной деятельности, личностной переработки и видоизменения социального опыта» [2, с. 278].

Реализуя эту функцию, спорт закрепляет в каждом отдельном индивидууме определенные представления о вере и морали, развивает определенные черты характера и личные качества. Спорту также приписывают следующие достижения в процессе социализации:

- 1) формирование и укрепление способности к социально-нормативному действию;
- 2) содействие становлению личности, совершенствованию важных качеств;
- 3) развитие таких социальных способов поведения, как приспособление к требованиям группы, солидарность, кооперация, честность;
- 4) образование когнитивных навыков;
- 5) обладание функцией устранять либо выравнивать недостатки и отрицательные последствия недостаточной социализации в обществе или в определенных его группах.

Материалы и методы

В качестве основных материалов при написании настоящей статьи были использованы транскрипты интервью с экспертами, связанными с киберспортом (бывшими и действующими игроками, менеджерами команд, спортивными журналистами и др.), а также учеными-психологами, способными дать анализ происходящих в нем про-

Таким образом, опыт занятий спортом может облегчить приспособление человека к выполнению различных ролей вне спорта и выработку не только спортивных, но и более широких ценностных отношений к действительности [3].

Однако ввиду протекающих в спорте изменений и глубинных трансформаций, о которых было сказано выше, наполнение его функций меняется. Развитие IT, компьютеризация и информатизация не обошли спорт стороной, они создали новую соревновательную реальность, получившую название «киберспорт». Изменение факторов внешней и внутренней среды, процессов взаимодействия спортсменов и зрителей как между собой, так и друг с другом создает в определенной степени ситуацию неопределенности, в которой реализация функции социализации и зрителей, и играющих оказывается под вопросом.

Целью настоящей статьи является рассмотрение влияния компьютерных игр в целом и киберспорта в частности на социализацию включенных в эту индустрию людей. Задачи исследования – определение барьеров и возможностей реализации киберспортом функции социализации и анализ условий киберспортивной среды, в которой происходят социализационные процессы.

цессов благодаря наличию обширной теоретической базы.

Поиск респондентов производился по контактам, находящимся в открытом доступе. Интервью проводились либо очно, либо удаленно (посредством видеосвязи через программу *Skype*). Объем итоговой выборки составил 17 респондентов.

Результаты и обсуждение

Действующий председатель Белорусской федерации киберспорта Денис Богуш, выступая на конференции «Деловой интернет» с докладом «Киберспорт – спорт будущего», относил к мотивации вовлеченности в киберспорт следующие факторы:

- 1) приятный опыт, заключающийся в выполнении деятельности, привычной игроку;
- 2) позитивные переживания, которые выражаются в чувстве контроля над ситуацией, низком или настраиваемом балансе требований и умений для достижения успеха;
- 3) феномен незаконченного действия, т. е. у спортсмена всегда есть определенная задача и актуальная цель, после выполнения или достижения которых возникают новые;

4) случайное подкрепление, что заключается в получении награды во время выполнения определенной последовательности действий, поощрение вызывает чувство азарта и мотивирует действия;

5) всевозможные рейтинги, достижения и соревнования, коллекционирование виртуальных объектов, которые заставляют человека возвращаться к игре;

6) защита от скуки, включающая в себя облегченную концентрацию внимания, ясные цели, обратную связь с виртуальной вселенной, отрешенность от обыденной жизни;

7) возможность при участии в турнирах переезжать с места на место, видеть новые города и даже страны, знакомиться с разными людьми, вести интересную и активную жизнь¹.

¹Богуш Д. Киберспорт – спорт будущего [Электронный ресурс] // Деловой интернет. URL: http://di.by/upload/iblock/559/Богуш_Киберспорт%20-%20спорт%20будущего.pdf (дата обращения: 23.10.2017).

Также Д. Богуш перечислил присущие киберспорту факторы, которые можно использовать для социализации игрока: постоянно увеличивающаяся аудитория; интернациональность игрового сообщества и вовлечение в него, где каждому спортсмену предоставляется возможность проявить активность среди единомышленников; развитие логического мышления и умения вырабатывать стратегию и тактику; совершенствование навыков работы в команде; знакомство с новыми IT-разработками².

Однако к выделенным Д. Богушем возможностям социализации посредством киберспорта стоит относиться скептически. Создавая имидж данной индустрии как спорта будущего, было бы непоследовательно не обращать внимание на негативные аспекты ее влияния на социализацию всех игроков в компьютерные игры и киберспортсменов в частности. Также необходимо разграничивать принципиально важные в данном контексте понятия «социализация в спорт» и «социализация посредством спорта».

Для того чтобы более обстоятельно разобраться в затрагиваемом вопросе, обратимся к результатам проведенного в рамках настоящего исследования экспертного интервью. Респондентам задавался вопрос: *По Вашему мнению, компьютерные игры способствуют социализации играющих в них или, наоборот, тормозят ее? Почему?*

Прежде всего рассмотрим аспект, касающийся понятия «социализация в киберспорт». В наиболее общем смысле под социализацией в спорт подразумевается стремление, которое затем трансформируется в конкретный тип поведения с определенным уровнем мобилизации психической и физической энергии, а также факторы, влияющие на выбор людьми различных типов участия в спорте [2]. К таковым причинам могут относиться описанные выше возможности для социализации в киберспорте и следующие взаимосвязанные аспекты, выделенные экспертами в рамках проведенных интервью:

- профессионализация и легитимация киберспорта: *Вывод киберспорта на профессиональный уровень позволил многим игрокам сконцентрироваться только на игре, не отвлекаясь на учебу, домашние задания и прочее*³;

- самореализация, возможность получения признания со стороны общественности: *Хорошо, когда человек из своего хобби может извлекать выгоду, даже не всегда финансовую, может, морального плана, но он может чувствовать удовлетворение – его признали, он может считаться и является профес-*

сионалом. Получается, что киберспорт является площадкой для самореализации;

- превращение хобби в профессию с возможностью заработка: *В один момент это становится профессиональной деятельностью, и, в отличие от тех, кто работает и занимается тем, что ему не нравится, киберспортсмены занимаются любимым делом, и у них есть возможность заработать хорошие деньги и стать известными.*

Разумеется, описанные выше аспекты невозможно рассматривать без привязки к социальным рискам, которые присущи любой деятельности, в том числе и киберспорту.

Обратимся к вопросу социализации посредством киберспорта (компьютерных игр). В этом случае необходимо сразу отметить, что среди опрошенных экспертов отсутствует преобладающая и однозначная точка зрения относительно данного аспекта. Высказанные респондентами мнения можно обобщить и разделить на три смысловых блока:

- 1) компьютерные игры не способствуют социализации;

- 2) компьютерные игры способствуют социализации при выполнении некоторых условий;

- 3) компьютерные игры однозначно способствуют социализации.

Рассмотрим каждый из этих блоков.

Наиболее категоричную точку зрения относительно того, что компьютерные игры не могут заметно способствовать социализации играющих, высказал доктор психологических наук заведующий кафедрой психологии факультета философии и социальных наук БГУ И. А. Фурманов. По его словам, компьютерные игры *даже препятствуют социализации. Потому что если мы под социализацией понимаем широкий спектр усвоения социальных навыков, то человек, который снижает свою коммуникацию до коммуникации по компьютеру или телефону, уже обрекает себя на отсутствие социализации.* Схожей точки зрения придерживается и А. Ясюкайтис⁴, говоря о том, что *есть разные сценарии, но если исходить из того, в котором школьник 12–14 лет постоянно посвящает 8 и более часов игре, то социализации как освоению полезных для жизни в обществе навыков он подвергается еще меньше, чем при обычном ритме жизни.*

Многие эксперты, отвечая на этот вопрос, замечали, что одиночные игры однозначно препятствуют социализации, поскольку в них отсутствует командная работа, коммуникация, и *может быть такое, что человек замкнется в себе.* Одновременно с этим компьютерные игры, по мнению экспертов,

²Там же.

³Здесь и далее цитаты, представленные курсивом, приведены из личного архива автора. – И. М.

⁴Игрок-любитель с 11-летним стажем. Активно следит за трендами киберспортивной индустрии с 2012 г.

очень часто являются не причиной, а следствием подобного затворничества, поскольку они оказываются местом, где человек может уйти в себя, снять напряжение и провести время.

Отдельного рассмотрения заслуживает точка зрения, высказанная игроком-любителем В. Лапуцким: *играя в мультиплеерные игры, игроки постоянно общаются со своими напарниками, ведь коммуникация в данном случае является одним из факторов успешной игры. С другой стороны, вовлечение в игровую среду имеет свою негативную сторону, выраженную в неблагоприятном влиянии игрового сообщества на самого игрока.* Схожий тезис, рассматривая игроков-непрофессионалов, выдвинул в прошлом менеджер команд по киберспорту, а сегодня тренер по психологической подготовке киберспортивного футбольного клуба «Динамо-Брест» Н. Шестаков: *у нас есть различные каналы восприятия информации. Если мы общаемся тет-а-тет, то вы видите мои глаза, мимику, жесты, вы можете считывать 90 % с тела. Когда я говорю голосом, вы также улавливаете интонационные изменения, и точно также уровень коммуникации растет. В компьютерной игре же идет переписка в чате, в очень таком негативном ключе (это касается в большей степени СНГ сообщества).* Таким образом, здесь можно видеть достаточно распространенную в повседневной жизни ситуацию, когда имеющееся социальное окружение, выступая в роли агента социализации, вносит в этот процесс не всегда позитивные изменения.

В контексте негативного влияния компьютерных игр на социализацию индивида, а конкретно на ее трудовой этап, можно отметить набирающую ход тенденцию к возникновению безработицы в США: за последний год 22 % американских мужчин, не имеющих высшего образования, не работали ни одного дня. Часть из них сидит дома, потому что предпочитает работе видеоигры. В абсолютном выражении 22 % – это 20 млн мужчин трудоспособного возраста. Статистика также гласит, что 7 млн из них даже не пытаются найти работу. Экономист из Чикагского университета Э. Херст полагает, что среди этих 7 млн высока доля мужчин, не интересующихся работой из-за видеоигр: «Они не покидают дом. В 2015 году больше 50 % из них жили с родителями или близкими родственниками. Они не собираются жениться. Что же они делают? Играют в видеоигры»⁵. Раньше предполагалось, что если мужчина без высшего образования не работает, то он обязательно тратит свою жизнь либо на наркотики, либо на алкоголь, либо на противоправную деятельность. Однако в сегодняшних реалиях при опросах на биржах труда многие безработные заяв-

ляют, что все свободное время они проводят в компьютерных играх. Безработица, вызванная геймерством, пока не имеет масштабов национального бедствия, однако становится заметной. Это влияет не только на самих игроков, но и на членов их семей, вынужденных содержать безработного⁶.

Переходя ко второму блоку, необходимо отметить следующие условия, при выполнении которых компьютерные игры способствуют социализации:

- наличие прописанных и понятных в рамках игры причинно-следственных связей: *Скорее бы согласился с идеей о том, что (социализация) зависит от содержания игры. <...> Там, где ты всегда понимаешь, что а) это игра, б) за такую же активность и деятельность в реальности ты получил бы какие-то санкции, в) что в реальной жизни свою активность с этой деятельностью ты связывать не будешь. Должны оставаться шаги отступления, которые дают возможность не допустить полную инфляцию человека с тем героем или той средой, в которой он находится;*

- действительное и окончательное социальное признание и легитимация киберспорта в глазах общественности, особенно старшего поколения, т. е. родителей, бабушек, дедушек: *Киберспортсмен может стать асоциальным потому, что в первую очередь его родители, бабушки, дедушки не понимают, чем он занимается, что он делает. Поэтому они, вваливаясь в это виртуальное пространство, не общаются в реальном мире. В связи с этим представители Федерации киберспорта Беларуси отмечают необходимость выработать такую методологию, которая позволила бы киберспортсменам оставаться социальными в понимании людей 40+ и дать возможность развиваться им в виртуальной реальности, наладить такую связь поколений, чтобы потом, когда они встретятся на улице, этот социум работал;*

- должное развитие киберспортивного комьюнити, поскольку занятие компьютерными играми будет способствовать социализации лишь тогда, когда общение внутри него станет конструктивным и положительно направленным. Ситуацию на данный момент достаточно точно описал В. Лапуцкий: *Яркий пример – сообщество «Dota 2», которое, будучи довольно сплоченным, вместе с этим является очень токсичным и критичным по отношению к чужим ошибкам. Новый игрок, желающий быть вовлеченным в эту систему, вынужден (на осознанном либо бессознательном уровне) перенимать модели поведения, распространенные в той или иной игре. И если вспомнить, каковы модели наиболее распространены в той же «Dota» или «CS:GO» (где нужно быть удачливым человеком, чтоб в течение 5–10 игр ни разу не услышать про близкие взаимоотношения*

⁵Причина безработицы значительной части мужчин в США – видеоигры [Электронный ресурс] // Хайтек. URL: <https://hightech.fm/2017/03/20/gamers> (дата обращения: 23.10.2017).

⁶Там же.

твоих напарников либо соперников с твоими близкими родственниками), становится немного грустно. Схожей точки зрения придерживается и Н. Шестаков, отмечавший, что конечно, можно рассуждать, что играя в «Dota 2», ты совершаешь командные взаимодействия, начинаешь более стратегически мыслить, но в реальности это работает абсолютно не так. В «паблицах» командного взаимодействия практически нет, и чтобы это понять, нужно сыграть пару «пабликов», чтобы понять, что там каждый тянет одеяло на себя.

Эксперты, считающие, что компьютерные игры однозначно способствуют социализации, приводили в защиту этого тезиса следующие аргументы:

- компьютерные игры являются тем инструментом социализации, который интересен молодому поколению, в то время как другие ее способы реализации по ряду причин постепенно теряют свою привлекательность: *Если комплексно рассматривать этот феномен, то я склонен ответить, что да, компьютерные игры способствуют социализации, потому что в других формах активностей, которые часто становятся неинтересными молодому поколению, они часто выключаются, потому что сам стимул и форма подачи материала для них становится неудобоваримой. В таком случае компьютерная игра для некоторых из них становится стимулом, имеющим положительную валентность, к которому они обратятся. И тогда в каких-то формах, способах поведения, ситуациях, сопряженных с наказанием за это поведение, они узнают с большим интересом за счет погружения в игру. Вместе с тем было высказано частично совпадающее с авторским мнение о том, что мы уже находимся на том этапе, когда у молодежи есть большие проблемы именно с традиционной социализацией, выстраиванием связей с себе подобными в коллективе. И в принципе, если человек, зашоренный на себе, начинает играть в игры и находит единомышленников, то это уже хорошо;*

- большое значение в компьютерных играх отдается командной работе и чувству ответственности, умению подчиняться и отдавать указания, общению между членами коллектива: *Если говорить о мультиплеерных играх, то там всегда есть общение, командная работа, умение следить за тем, что нужно команде и делать так, как лучше команде. И это можно переносить на коллективы, существующие в реальной жизни. Даже несмотря на то что, как отмечали В. Лапуцкий и Н. Шестаков, это общение часто может быть кислотным, опосредованным, оно тем не менее является коммуникацией, и во многом лишь от индивидуума зависит, какую пользу для себя он сможет извлечь;*

- вход в сообщество профессиональных киберспортсменов влечет за собой быстрое и значительное увеличение социального капитала, расширение возможностей, а также выработку навыков общения как с фанатами, так и с ненавистниками: *Что касается профессиональных спортсменов, то тут сразу колоссальный рост процесса социализации. Это дает вход в комьюнити, огромное количество связей, контактов, вращений в тех же социальных сетях. И хочешь не хочешь, если ты проф. игрок, то у тебя появляются «хейтеры», и тебе нужно на это все как-то реагировать, учиться с ними как-то общаться;*

- поддерживается общение за рамками работы в команде во время включенности в игровой процесс: на форумах, сайтах, в сервисе Twitch и разнообразных чатах. Также киберспортивные болельщики в качестве формы проведения досуга часто выбирают посещение соревнований, выставок, площадок для совместного просмотра матчей.

Поддержкой мнений, указанных в последнем блоке, может выступить проведенное социологами из Университета Северной Каролины исследование, в котором был сделан вывод о том, что любители компьютерных игр не склонны к социопатии, скорее даже наоборот. Н. Тейлор, один из авторов исследования, предположил, что геймеры постоянно социализируются, поскольку они вместе играют, сидят в популярных социальных сетях, смотрят прямые трансляции различных киберспортивных соревнований. Увлечение видеоиграми, считает Н. Тейлор, не наносит вред другим социальным активностям людей, а дополняет их⁷.

Этот тезис подтверждает датский культуролог К. Джессен, который считает, что видеоигры обретают смысл и значимость в непосредственном опыте их использования в конкретных ситуациях. В данном случае игры предстают скорее современной социокультурной практикой, нежели средством передачи сообщений и смыслов от автора зрителю. А. Денкин утверждает: «Невозможно интерпретировать смысл игры вне конкретной практики игры, которая сама по себе есть путь к ее пониманию. Например, то, что может само по себе выглядеть чрезвычайным насилием на экране, на практике может иметь совершенно иную функцию. Игроки могут, например, стрелять друг в друга в игре *Doom 2* и при этом незатейливо общаться как лучшие друзья, что обычно в случае с жанром военных игр»⁸.

Так, например, А. А. Денискин отмечает, что «бессмысленно играть в *World of Warcraft* (2004) вне

⁷Груби Р. Компьютерные игры способствуют социализации? [Электронный ресурс] // CyberSport.ru. URL: <https://www.cybersport.ru/news/kompyuternye-igry-sposobstvuyut-sotsializatsii/> (дата обращения: 23.10.2017).

⁸Денкин А. В защиту видеоигр [Электронный ресурс] // GameStudies.ru. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785#28b> (дата обращения: 23.10.2017).

социализации с игровым комьюнити. 90 уровней, предложенных в игре, можно достичь достаточно быстро. Но настоящее удовольствие, смысл игры можно обнаружить только тогда, когда твоя игра превращается в нечто большее, нежели “игра для себя”, когда она становится игрой “для других и для себя”, когда геймер оказывается частью игрового клана, гильдии, социальной группы, когда он находит друзей и врагов, когда он чувствует, что занят

чем-то важным для других, чем-то, что больше его самого. Смысл игры в *Counter-Strike* заключен вовсе не в графике, “драматургии” сюжета или в возможности выплеснуть свою агрессию, но в социализации и объединении нескольких игроков в процессе выполнения общего дела. Смыслы создаются в процессе активного общения и взаимодействия между игроками внутри специфических игровых контекстов»⁹.

Заключение

Понимая под социализацией процесс становления личности, усвоения индивидом ценностей, норм, установок, образцов поведения, присущих данной социальной группе [4], а также исходя из проведенного анализа теоретических и эмпирических данных, в настоящей статье был сделан вывод о существовании трех точек зрения на затрагиваемую проблематику:

- 1) компьютерные игры не способствуют социализации;
- 2) компьютерные игры способствуют социализации при выполнении определенных условий;
- 3) компьютерные игры однозначно способствуют социализации.

Было высказано предположение о том, что компьютерные игры (как и киберспорт), являясь средой, в которой осуществляется во многих случаях опосредованная, но постоянная коммуникация

между играющими, способствуют социализации игроков. Вместе с тем, принимая во внимание специфический характер взаимодействия в игровых сообществах (особенно на территории стран СНГ), данный процесс протекает далеко не так конструктивно, как этого желают исследователи и участники киберспортивного сообщества. В целом, для более полной реализации киберспортом функции социализации необходимо выполнение и таких условий, как прописанные и понятные в рамках игры причинно-следственные связи, действительное социальное признание и легитимация данной индустрии общественностью. Учитывая, что претворение в жизнь данных условий является лишь вопросом времени, можно с уверенностью заявлять, что в недалеком будущем киберспорт будет в полной мере выполнять функцию социализации личности.

Библиографические ссылки

1. Зверева В. Телевизионный спорт // Логос. 2006. № 3 (54). С. 63–75.
2. Бабосов Е. М. Общая социология. 2-е изд., стер. Минск : ТетраСистемс, 2004.
3. Чесноков Н. Н., Стопникова Е. В., Столяров В. И. Хрестоматия по социологии физической культуры и спорта : в 2 ч. М. : Физич. культура, 2005. Ч. 1.
4. Социологический энциклопедический словарь: на русском, английском, немецком, французском и чешском языках / ред. Г. В. Осипов. М. : Норма, 1998.

References

1. Zvereva V. Televizionnyi sport [TV sport]. Logos. 2006. No. 3 (54). 63–75 (in Russ.).
2. Babosov E. M. Obschaya sotsiologiya [General sociology]. 2nd ed. Minsk : TetraSistems, 2004 (in Russ.).
3. Chesnokov N. N., Stopnikova E. V., Stolyarov V. I. Hrestomatiya po sotsiologii fizicheskoy kulturyi i sporta [Chrestomathy on sociology of physical culture and sports] : in 2 parts. Moscow : Fizicheskaya kul'tura, 2005. Part 1 (in Russ.).
4. Osipov G. V. (ed.). Sotsiologicheskii entsiklopedicheskiy slovar: na russkom, angliiskom, nemetskom, frantsuzskom i cheshskom yazykakh [Sociological encyclopedic dictionary: on Russian, English, German, French and Czech]. Moscow : Norma, 1998 (in Russ.).

Статья поступила в редакцию 24.01.2018.
Received by editorial board 24.01.2018.

⁹Там же.