

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Социология»

(наименование кафедры)

39.03.01 Социология

(код и наименование направления подготовки, специальности)

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

на тему «Киберспорт как социально-виртуальный феномен в информационно-сетевом обществе»

Студент

Д. О. Ванюков

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

д-р социол. наук, профессор Т. Н. Иванова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

**Допустить к защите**

Заведующий кафедрой

д-р социол. наук, профессор Т. Н. Иванова

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г.

Тольятти 2018

## **Аннотация**

**Целью изучения бакалаврской работы является** анализ социальных особенностей киберспорта как социально-виртуального феномена.

**Объект исследования – информационно-сетевое общество. Предмет исследования – киберспорт как социально-виртуальный феномен в информационно-сетевом обществе.** В структуру выпускной квалификационной работы входит введение, две главы, четыре параграфа, заключение, список литературы и источников, приложения.

В первом параграфе первой главы рассматриваются теоретические подходы анализа информационно- сетевого общества как основы развития киберсообществ.

Во втором параграфе первой главы раскрывается суть понятия «киберспорт», описываются основные участники киберспортивного сообщества и объясняется стремительное развитие этого вида спорта. Так же описывается мотивация заинтересованности молодёжи киберспортом.

В первом параграфе второй главы раскрывается социальная типология участников киберспортивного сообщества с применением анкетного опроса молодёжи от 14 до 25 лет.

Во втором параграфе второй главы по результатам индивидуального интервью описаны мнения участников киберспортивного сообщества с разными уровнями компетентности и погружения в киберспорт по поводу киберспорта в целом, его перспективах и прочих аспектов его популяризации.

**Оглавление**

Введение .....	4
Глава 1. Методологические аспекты развития киберспорта в информационно-сетевом обществе .....	9
1.1. Теоретические подходы анализа информационно- сетевого общества как основы развития киберсообществ .....	9
1.2. Киберспорт как социально-виртуальный феномен привлечения молодёжи .....	19
Глава 2. Социальные характеристики киберспорта .....	30
2.1. Социальная типология участников киберспорта .....	30
2.2. Анализ мнений участников киберспортивного сообщества .....	41
Заключение .....	62
Список используемой литературы и источников .....	64
Приложение 1. Программа исследования.....	69
Приложение 2. Анкета исследования .....	79
Приложение 3. Вопросы интервью .....	83
Приложение 4. Таблица результатов анкетирования .....	85

## Введение

**Актуальность темы исследования.** Мы живём в информационном обществе, обществе, в котором каждую секунду через человека проходит огромный поток информации. Это незаменимый побочный эффект нашего пребывания в таковом обществе.

Каждый индивид имеет свои способы абстрагироваться от информационного шума вокруг<sup>1</sup>. Кто-то, пропускает поток информации через себя и выделяет только нужное. Существуют такие, которые вовсе не смотрят, к примеру, телевиденье, встречаются и такие, которые много времени проводят за просмотром телевизора и верят всему, что скажут дикторы, без анализа информации. Но существуют и такие индивиды, которые используют достижения информационного общества и полностью переносятся в мир виртуальный. Кто эти люди? Именно это мы желаем изучить в нашей работе.

С развитием такого общества развивается и сфера развлечений. В нашей работе мы обращаем внимание на сферу компьютерных игр и на такой вид спорта как киберспорт. Министерство Sports России 7 июня 2016 года опубликовало приказ о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Это молодой вид спорта, который пользуется огромной популярностью среди молодёжи. Конечно, какой вид спорта ещё имеет элементы развлечения (компьютерные игры) и серьёзного спорта, в котором игроки получают заработную плату, славу.

На наш взгляд, такая трансформация должна была когда-либо произойти, ибо в природе человека заложен дух соперничества. Каждый игрок, особенно тот, который мастерски разбирается в игре, с удовольствием соревнуется с другими игроками в своих умениях, чтобы доказать, что он самый сильный игрок в этой игре. На этой идее и зародился киберспорт – людям надоело соревноваться против искусственного интеллекта, намного интереснее сразиться с живым оппонентом.

---

<sup>1</sup> Басовская Е. Н. Информационный шум как воздействующий компонент медиатекста // Вестник Челябинского государственного университета. 2014. № 7. С. 6-11.

На сегодняшний же день киберспорт уже собирает огромные стадионы, огромные призовые фонды, которые насчитываются в несколько миллионов долларов и это только начало его пути. Сейчас киберспорт из разряда развлечений переходит в состояние серьёзного вида спорта.

Теперь появился шанс стать популярным с помощью, компьютерной игры. Но нужно понимать, проводя аналогию с традиционным спортом, что конкуренция здесь тоже огромная и большая часть молодых людей, которые хотели бы посвятить свою жизнь киберспорту, могут попросту ничего не добиться на этом поприще.

Киберспорт собрал в себе всё то, что нужно молодому человеку или девушке: приятное проведение свободного времени за любимой игрой с шансом добиться личностного успеха и обрести мировую популярность, а также отвлечься от внешних проблем.

**Степень научной разработанности темы.** В связи с недавним распространением киберспорта его изучение, в основном, носит теоретический характер<sup>2</sup>. Большинство работ несут в себе схожее содержание об основных элементах киберспорта и вокруг него, пока что, сформировалась слишком малая база научных исследований, но уже сейчас существует множество мнений по поводу положительных и отрицательных сторон киберспорта, о его необходимости обществу<sup>3</sup>. Компьютер и компьютерная игра, в частности, могут «выровнять» возможности людей в сфере общественного труда, позволят решать нетипичные задачи, считают М.А. Аристова и В.Н. Фокина<sup>4</sup>. Н.В. Светлова и И.А. Бокарева указывают на то, что зависимость от компьютерных игр сопряжена с невниманием к иным занятиям, кроме игры, что обуславливает конфликты с окружающими людьми, нежелание учиться и работать<sup>5</sup>. А.Н. Фанталов считает, что

---

<sup>2</sup> Кушнарера И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: стратегии и векторы развития. 2016. № 6-2. С. 94-96.

<sup>3</sup> Кушнарера И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: опыт, традиции, инновации. 2015. № 1. С. 31-32.

<sup>4</sup> Аристова М. А., Фокина В. Н. Гендерный аспект дистанционного обучения // Социология образования. 2008. № 1. С. 50-55.

<sup>5</sup> Светлова Н.В., Бокарева И.А. Исследование эмоционального состояния подростков, увлеченных компьютерными играми // Актуальные проблемы психологического знания. 2009. № 1. С. 128-134.

увлечение компьютерными играми – это проявление «голода», проистекающего от недостатка физической и душевной активности<sup>6</sup>.

**Цель бакалаврской работы** – анализ социальных особенностей киберспорта как социально-виртуального феномена.

В соответствии с целью поставлены следующие **задачи**:

1. Определить понятия: «спорт», «киберспорт», «виртуальное сообщество», «киберспортивное сообщество»;
2. Раскрыть теоретические подходы к анализу информационно-сетевому обществу;
3. Изучить влияние виртуальных сообществ на общество и молодежь в контексте отношения участников киберспортивного сообщества к киберспорту как к социальному феномену;
4. Раскрыть основные социальные характеристики киберспорта;
5. Определить социальную типологию участников киберспорта.

**Объектом** исследования выступает информационно-сетевое общество.

**Предметом** исследования выступает киберспорт как социально-виртуальный феномен в информационно-сетевом обществе.

**Теоретико-методологическая база исследования** основывается на социологических *теориях информационного общества и концепциях влияния компьютерных игр на общество. Теория сетевого общества* Мануэля Кастельса<sup>7</sup>. Мануэль Кастельс использует понятие «сетевое общество» для того, чтобы, с одной стороны, показать определяющую роль компьютерных сетей в развитии современного социума, с другой стороны, чтобы обосновать, что развитие современных информационно-коммуникационных технологий ведет к изменению общественных отношений.

А так же работы Барри Уэлмана о сетевом обществе, который считал, что в основе телекоммуникационных, компьютерных, производственных и

<sup>6</sup> Фанталов А.Н. Психолого-педагогические аспекты компьютерных игр // Герценовские чтения. Начальное образование. 2012. № 1. С. 162-166.

<sup>7</sup> Ефременко Д. В. Кастельс М. Коммуникация, власть и контрвласть в сетевом обществе // Политическая наука. 2008. № 2. С. 203-208.

других материальных сетей, по сути, находятся социальные сети<sup>8</sup>. Их взаимовлияние выражается, например, в том, что за счет сети Интернет индивид или организации получили возможность значительно увеличить количество профессиональных, дружеских и родственных контактов – неизбежно отражается на структуре современного общества и характере групповых взаимоотношений в нем<sup>9</sup>.

Для более детального изучения киберспорта в работе используются следующие научные подходы:

**Системный подход**, представителями которого являются Р. Мертон, Т. Парсонс, Н. Луман, позволяет отследить совокупность участников киберспортивного сообщества их взаимоотношение с обществом и рассмотреть их как отдельные подсистемы.

**Ценностный (аксиологический) подход**, который связан с такими именами как М. Шелер, В. Виндельбанд, А. Б. Гофман, Н. Гартман, Н. А. Бенедиктов, П. П. Гайденок, Г. Риккерт, позволяет изучить отношение участников киберспортивного сообщества к киберспорту как к ценности. Помогает изучить ценностное отношение и место киберспорта в системе ценностей респондентов.

**Сетевой подход**, на развитие которого оказали особое влияние М. Кастельс, Я. Л. Морено, Г. Зиммель, позволит связать разнообразные микросообщества, находящиеся внутри киберспортивного сообщества, которые оказывают влияние на развитие киберспорта в целом.

**Феноменологический подход**, который изучали Т. Лукман, П. Бергер, А. Шюц, поможет узнать нам эмоциональное, внутреннее отношение респондента к такому феномену как киберспорт.

---

<sup>8</sup> Вангородская С. А., Колпина Л. В. Ресурсная составляющая барьеров социально-сетевого взаимодействия населения региона // Власть. 2013. № 7. С. 122-127.

<sup>9</sup> Смолина Е. Г. Понятие «сети» как новый взгляд на устройство общества // Научный вестник Волгоградского филиала РАНХиГС. Серия: политология и социология. 2015. № 2. С. 23-28.

**Гипотеза исследования:** в условиях информационно- сетевого общества киберспорт является приоритетным видом проведения свободного времени у респондентов.

**Эмпирическая база исследования.** В работе были использованы следующие социологические методы исследования: интернет-анкетирование (веб-анкета) и глубинное интервью.

Для получения информации о социальной типологии участников киберспорта было проведено анкетирование. В ходе исследования изучается выборочная совокупность ( $n = 200$  человек, по 100 человек в возрасте 14-19 лет и 20-25 лет). В ходе интервью были проинтервьюированы участники киберспортивного сообщества с разным уровнем компетенции ( $n = 6$  человек).

Обработка и анализ полученной информации производилась с помощью программ Microsoft Office Excel 2010 и SPSS Statistics 21.

**Структура бакалаврской работы.** Работа состоит из введения, двух глав, четырех параграфов, заключения, списка используемой литературы и источников и приложения.

## **ГЛАВА 1. Методологические аспекты развития киберспорта в информационно-сетевом обществе**

### **1.1. Теоретические подходы анализа информационно- сетевого общества как основа развития киберсообществ**

В связи с возникновением и дальнейшим развитием интернета, который становится новым средством коммуникации, начали появляться разные мнения по поводу происхождения новых моделей социального взаимодействия людей в обществе<sup>10</sup>. С одной стороны, формирование виртуальных сообществ, базирующихся, главным образом, на онлайн-коммуникации, описывалось как кульминация исторического процесса разделения месторасположения и социальности<sup>11</sup>. Новые, избирательные модели социальных отношений приходят на смену формам взаимодействия между людьми, основанными на территориальных связях<sup>12</sup>. С другой стороны, выступления критиков Интернета и сообщения СМИ, порой основывающиеся на результатах исследований ученых, сводятся к тому, что распространение Интернета способствует социальной изоляции, разрыву общественных связей и разрушению семейной жизни<sup>13</sup>. Когда анонимные индивидуумы практикуют беспорядочную коммуникабельность, отказываясь от личного взаимодействия в реальных условиях. Кроме того, большое внимание было уделено социальному обмену, базирующемуся на конструировании идентичности и ролевых играх.

Таким образом, Интернету вменялось в вину то, что он постепенно заманивает людей соблазном жить их собственными фантазиями в режиме

---

<sup>10</sup> Шилина М. Г. Коммуникация в интернете: методологические основания исследования // Известия Юго-Западного государственного университета. 2014. № 4. С. 127-130.

<sup>11</sup> Асеева О. В. Социальная активность молодежи в виртуальных сетевых сообществах (по материалам исследования в Белгородской области) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2015. № 1. С. 281-288.

<sup>12</sup> Чамкин А. С. Организационные и социальные особенности глобальной коммуникации в интернете // Системная психология и социология. 2014. № 3. С. 114-132.

<sup>13</sup> Алтынкович Е. Е. Общество сетевых структур и «отчуждение» личности // Юридическая наука: история и современность. 2016. № 5. С. 185-194.

онлайн, с уходом от окружающей их действительности, в условиях культуры, в которой все больше и больше доминирует виртуальная реальность.

Сегодня главной структурой, которая обеспечивает коммуникацию, является Интернет. Глобальная компьютерная сеть позволяет передавать любую информацию на любое расстояние с огромной скоростью и определяет форму и динамику современного общества. Хранение, передача, обработка информации происходят в компьютерных сетях, и сетевая структура общества становится главной для тех, кто включается в современное информационное поле.

Сетевое общество представляет собой социальную структуру, которая характеризует, пусть и с большим разнообразием проявлений в зависимости от культурной и институциональной специфики, информационную эпоху развития общества. Данная модель представляет синтез эмпирических исследований и аналитической работы, проведенных Мануэлем Кастельсом.

Концепция «сетевого общества» является одной из составляющих целостной теории информационного общества Мануэля Кастельса, охватывающей практически все области человеческой деятельности и позволяющей оценить фундаментальные последствия революции в информационных технологиях<sup>14</sup>.

Данная теория является разновидностью теории информационного общества, начавшей свое развитие со второй половины 60-х годов, как модификация концепции постиндустриального общества<sup>15</sup>. Пик её популярности пришелся на начало 70-х годов, когда многие исследователи согласились с выводом, что в новых условиях «культура, психология, социальная жизнь и экономика формируются под воздействием техники и электроники, особенно компьютеров и коммуникаций. Производственный

---

<sup>14</sup> Лысак И. В., Косенчук Л. Ф. Современное общество как общество сетевых структур // Информационное общество. 2015. № 2-3. С. 45-51.

<sup>15</sup> Бобова Л. А. Механизмы социальной консолидации в сетевом обществе // Вестник МГИМО Университета. 2014. № 2. С. 208-216.

процесс более не является основным решающим фактором перемен, влияющим на нравы, социальный строй и ценности общества»<sup>16</sup>.

Понятие информационного общества можно обозначить на основе работ американского исследователя Т. Стоуньера: «Информационное общество – это общество, основой развития которого становится не материальное производство, а производство знаний и информации на базе передовой информационной технологии, то есть информативность»<sup>17</sup>.

Как отмечал Мануэль Кастельс, люди живут в мире своих вездесущих аватаров – виртуальная реальность становится основой жизни, уничтожая понятие «время»<sup>18</sup>. Масштабные голод и катастрофы напоминают об уязвимости биологического времени, но генетическая инженерия питает человечество иллюзиями, что оно способно отодвинуть смерть до неопределенных сроков. В последние 10 лет, по мнению ученого, попытка отменить время породила глубокий конфликт в социуме – новой культуры отношения к окружающей среде с культурой уничтожения времени.

Одним из важнейших сигналов происходящих изменений в социуме является совершенно новый характер и никогда не существовавшие ранее формы коммуникации, возникшие в первом десятилетии XXI века. По наблюдениям Мануэля Кастельса, наибольшие трансформации с момента первой публикации книги коснулись именно коммуникаций<sup>19</sup>. В последние годы революционные сдвиги в области коммуникационных технологий происходят ускоренными темпами<sup>20</sup>. Темп распространенности сети Интернет ускоряется с каждым годом: в 1995 г. число пользователей Сети в мире

---

<sup>16</sup> Сухов А. В., Стреха А. А. Сетевая структура как основополагающее свойство организации информационных процессов в современном информационном обществе // Транспортное дело России. 2012. № 6-2. С. 154-156.

<sup>17</sup> Стерхова (Бабичева) Е. Е. Концепция постиндустриального общества и возникновение концепции новой экономики // Маркетинг МВА. Маркетинговое управление предприятием. М., 2015. Т. 6. № 3. С. 216-240.

<sup>18</sup> Моргунов А. А. Специфика коммуникативных отношений в сетевом обществе // Вестник Самарского университета. Экономика и управление. 2013. № 7. С. 67-73.

<sup>19</sup> Фролова А. С. Сетевое общество и теория фреймов: социально-философское осмысление // Вестник РАЕН. 2013. № 3. С. 61-63.

<sup>20</sup> Лугина А. Г. Модели сетевых обществ в постиндустриальных и информационных концепциях // Политематический сетевой электронный научный журнал кубанского государственного аграрного университета. 2016. № 120. С. 903-913.

составляло 40 млн. человек, в 2009 г. – достигло 1,5 млрд. Особенно быстро идет темп проникновения Интернета в развивающиеся страны.

С 1990-х гг. развивается еще одна мировая коммуникационная революция: беспроводная коммуникация с постоянно растущим числом возможностей и функций и усовершенствованием соответствующих устройств<sup>21</sup>. Беспроводная коммуникация стала самой быстро распространяющейся технологией в истории коммуникации. Для сравнения: в 1991 г. было около 16 млн. пользователей мобильных телефонов, в середине 2008 г. их число превысило 3,4 млрд., что составляет около 52% населения земного шара. Интересно, что в Китае, Латинской Америке и Африке бедные слои населения отдают значительную часть своего заработка на расходы, связанные с коммуникацией. В XXI в. появляется множество мобильных беспроводных устройств, дающих доступ к Интернету. В новой модели коммуникации беспроводная коммуникация является доминантной формой коммуникации. В 2013 г. в России мобильным телефонным устройством владеют 98% населения, из них 49% имеют техническую возможность выходить в сеть Интернет с помощью устройства.

Мануэль Кастельс считает, что Интернет и беспроводная коммуникация не являются средствами массовой информации в традиционном смысле, он называет их средствами интерактивной коммуникации<sup>22</sup>. Тем не менее, границы между средствами массовой коммуникации и всеми другими формами коммуникации все больше стираются. Более того, Интернет и его производные являются коммуникационным каркасом повседневной жизни все большего числа индивидов, их работы, личного времяпрепровождения, основой их информирования, развлечения, предоставления и пользования государственными услугами, технологическим каркасом функционирования политики и религии. Все больше СМИ и продуктов культуры и информации

---

<sup>21</sup> Ratikan A., Shikida M. Culture based preference for the information feeding mechanism in online social networks // IEICE Transactions on Information and Systems. 2014. № 4. P. 705-713.

<sup>22</sup> Anttiroiko A. V. Castells' network concept and its connections to social, economic and political network analyses // Journal of Social Structure. 2015. № 11. P. 208-219.

становятся оцифрованными и находятся в Сети. Например, Интернет уже полностью изменил телевидение: по результатам исследования, проведенного Центром имени Анненберга при Южно-Калифорнийском университете, подростки уже не пользуются традиционными устройствами для просмотра телепередач, но прибегают для этого к компьютерам. Телевидение остается самым распространенным средством массовой информации, но способ передачи информации и его формат изменились, его восприятие стало индивидуализированным<sup>23</sup>. Транслирование видеопотоков становится все более и более распространенной формой потребления и производства<sup>24</sup>.

В XXI в. индивиды построили собственные системы массовой самокоммуникации, используя продукты Интернета и мобильной связи: SMS, блоги, видеоблоги, подкасты, вики-страницы и функции выражения одобрения/неодобрения опубликованного сообщения нажатием на виджет «Мне нравится» («Like»). Файлообменники и пиринговые сети («Peer-to-peer») способствуют циркуляции, смешиванию и переформатированию любой цифровой информации. «YouTube», веб-сайт, позволяющий любому индивиду или группе индивидов делиться любыми видеофайлами, самостоятельно загружая на него собственное содержимое, в 2007 г. стал самым распространенным средством массовой коммуникации в мире.

Горизонтальные сети коммуникации, построенные вокруг индивидуальных инициатив, интересов и желаний, мультимодальны и включают в себя множество видов документов, от фотографий и масштабных проектов типа Википедии (энциклопедия, заполняемая пользователями) до музыки и фильмов и сетей социальных/политических/религиозных активистов в виде форумов с видео, аудио и текстовым содержанием.

Электронные социальные сети (например, международные MySpace, Facebook) становятся повседневным обязательным элементом жизни сотен

---

<sup>23</sup> Jones R. H., Chik A., Hafner C. A. Discourse and digital practices: Doing Discourse Analysis in the Digital Era. / R. H. Jones. - N. Y.: Routledge, 2015. 250 p.

<sup>24</sup> Бобова Л. А. Мануэль Кастельс: влияние сетевого общества на характер социальных коммуникаций // Вестник МГИМО университета. 2013. № 5. С. 213-220.

миллионов людей меньше 30 лет. Сетевые сообщества распространяются не только как виртуальная реальность, но и как явление, интегрированное в повседневную реальную жизнь и изменившее многие сферы жизнедеятельности людей<sup>25</sup>.

Таким образом, создается новая коммуникационная культура.

Виртуальные сообщества – новый тип сообществ, которые возникают и функционируют в виртуальном пространстве с целью решения своих профессиональных, политических и других задач, удовлетворение своих интересов, проведение досуга. Это объединение пользователей сети в группы с общими интересами.

Появление виртуальных социальных образований породило множество споров по поводу приемлемости использования традиционных социологических концепций для описания отношений, разворачивающихся в виртуальном пространстве. В связи с этим некоторые ученые предлагают переосмыслить традиционные модели анализа сообществ в соответствии с реалиями виртуального пространства.

Так, американский социолог М. Паркс полагает, что виртуальные сообщества следует рассматривать как «псевдосообщества», так как в условиях виртуального пространства возникают непреодолимые ограничения для развития присущих сообществам сущностных свойств и характеристик. Более того, чрезмерная вовлеченность людей в подобные виртуальные образования в большинстве случаев приводит к их изолированности в физическом пространстве.

Имеющиеся данные, в частности результаты исследований, проведенных Барри Уэллманом и его коллегами позволяют сделать вывод, что Интернет является эффективным средством поддержания слабых связей, которые иначе были бы утрачены в результате компромисса между попыткой вступления в физическое взаимодействие (включая связь по телефону) и

---

<sup>25</sup> Гасанова М. М. Реализация механизмов электронной демократии в социальных сетях и блогосфере: сравнительный анализ // Факторы успеха. 2016. № 2. С. 48-59.

важностью такого общения. При определенных условиях он может также помочь в создании новых видов слабых связей, например, посредством сообществ по интересам, появляющихся в Интернете и имеющих разную судьбу. Эти сети служат опорой слабым связям в том смысле, что они редко способствуют построению долговременных личных отношений. Люди входят в Интернет и выходят из него, они переключают свои интересы, они не стремятся идентифицировать свою личность (хотя и не обманывают друг друга), они вступают в контакты с другими онлайн-партнерами. Однако, если соответствующие связи оказываются непрочными, данный процесс продолжается, и многие участники сети используют ее в качестве одного из своих социальных проявлений.

Интернет, по-видимому, играет положительную роль и в поддержании крепких связей на расстоянии. Нередко отмечалось, что семейным отношениям, испытывающим воздействие со стороны углубляющегося неравенства семейных форм, индивидуализма и иногда географической мобильности, благоприятствует использование электронной почты. E-mail не только представляется удобным средством дистанционного общения, но и помогает обозначить присутствие без вступления в более глубокое взаимодействие, для которого не всегда хватает запаса эмоциональной энергии<sup>26</sup>.

Основная часть имеющихся данных не подтверждает мнение, согласно которому использование Интернета ведет к ослаблению социального взаимодействия и усугублению общественной изоляции. Однако имеется и ряд указаний на то, что при определенных обстоятельствах использование Интернета может выступать в роли заменителя других видов социальной активности.

Однако наиболее важную роль Интернет играет в структурировании общественных отношений благодаря своему вкладу в развитие новой модели

---

<sup>26</sup> Ушкин С. Г. Отношения дружбы в виртуальных социальных сетях (на примере социальной сети «ВКонтакте») // Социум и власть. 2015. № 6. С. 71-76.

социального взаимодействия, основанного на индивидуализме<sup>27</sup>. Действительно, как пишет Барри Уэллман, «сложные социальные сети существовали всегда, однако последние технические разработки в области средств коммуникации сделали возможным их появление как доминирующей формы социальной организации». Люди в больших масштабах организуются не только посредством социальных сетей, но и посредством социальных сетей на основе компьютерной коммуникации. Таким образом, не Интернет создает модель сетевого индивидуализма, но развитие Интернета обеспечивает соответствующую материальную поддержку для распространения сетевого индивидуализма в качестве доминирующей формы социальности.

Социальная сеть, как считает Барри Уэллман, – это «множество людей (организаций и социальных образований), объединенных в систему таких социальных взаимоотношений как дружба, совместная работа и обмен информацией. Так как компьютерные сети, по сути, являются социальными сетями, сетевой подход становится полезным инструментарием для исследования компьютерно-опосредованных коммуникаций».

Обращаясь непосредственно к вопросу сообществ, Барри Уэллман заявляет, что необходимо исследовать их как социальные сети. Социальная общность претерпела значительные преобразования и поэтому становится менее понятной с точки зрения классического исследовательского подхода, в рамках которого под общностью понимали некое коллективное образование, существующее в конкретном географическом пространстве. Барри Уэллман определял сообщество, как сети межличностных связей, которые обеспечивают поддержку, общение, информацию, чувство принадлежности и социальную идентичность<sup>28</sup>.

Изучение сообществ с точки зрения социальной антропологии представляют большой интерес, потому что они часто состоят из людей самых

---

<sup>27</sup> Hajli N., Sims J. Social commerce: The transfer of power from sellers to buyers // *Technological Forecasting and Social Change*. 2015. Vol. 94. P. 350-358.

<sup>28</sup> Мальцева Д. В. Реляционная социология: новый этап в развитии анализа социальных сетей или самостоятельное направление? // *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*. 2014. № 4. С. 3-14.

разных слоев общества, между которыми, как кажется, вообще не может быть никаких взаимоотношений. Люди держатся вместе в сообществе благодаря общему интересу. Таким интересом может быть хобби, или что-то такое, к чему участники сообщества испытывают страсть, общая цель, общий проект, или просто предпочтения одного и того же определенного стиля жизни, место проживания, или профессия. Несомненно, люди присоединяются к сообществу, потому что они озабочены одним и тем же общим интересом, который и скрепляет участников сообщества вместе. Кто-то участвует в сообществе потому, что чувствует желание внести свой вклад в общее дело, другие участвуют потому, что они могут получить пользу, будучи частью сообщества<sup>29</sup>.

Благодаря многогранности современной жизни, каждый человек часто состоит во множестве разных сообществ. Более того, сообщества могут пересекаться или быть вложенными друг в друга.

В настоящее время преобладающей тенденцией в развитии социальных отношений в нашем обществе становится рост индивидуализма во всех его проявлениях<sup>30</sup>. Это не просто какая-то культурная тенденция. Или, точнее, она является культурной в смысле материальной культуры, то есть системы ценностей и убеждений, формирующих поведение, которая основывается на материальных условиях труда и добывании средств к существованию в нашем обществе.

С самых разных точек зрения ученые-социологи, такие как Э. Гидденс, Р. Патнэм, Б. Уэллман, У. Бек, придавали особое значение возникновению новой системы социального взаимодействия, в центре которой находится личность<sup>31</sup>. После перехода от доминирования первичных отношений (олицетворяемых семьями и общинами) к вторичным отношениям

---

<sup>29</sup> Шарков Ф. И. Развитие виртуальных сетевых сообществ в интернете // Коммуникология. 2015. Т. 3 № 5. С. 29-46.

<sup>30</sup> Саяпин В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 1. С. 140-147.

<sup>31</sup> Пугачева Л. Г. Личность в сетевом обществе: диалог культур прошлого и настоящего // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 3. С. 38-45.

(олицетворяемым объединениями), сейчас, похоже, создается новая доминирующая структура, основанная на том, что можно было бы назвать третичными отношениями или, по терминологии Барри Уэллмана, «персонализированными сообществами», воплощением которых становятся эгоцентричные сети, которые предполагают приватизацию социальности. Такая индивидуализированная связь с обществом является специфической формой социальности, а не каким-то психологическим атрибутом. Она имеет в своей основе, прежде всего, индивидуализацию отношений.

Сетевой индивидуализм – это социальная структура, а не собрание изолированных индивидуумов<sup>32</sup>. Именно индивидуумы строят свои сети, онлайнные и оффлайнные, основываясь на своих интересах, ценностях, склонностях и проектах. Благодаря гибкости и коммуникационным возможностям Интернета онлайнное социальное взаимодействие играет все возрастающую роль в общественной организации в целом<sup>33</sup>. Когда использование онлайнных сетей практически стабилизируется, они смогут строить сообщества – виртуальные сообщества, – отличные от физических сообществ, но не обязательно менее значимые или менее эффективные в том, что касается объединения и мобилизации. Кроме того, мы становимся свидетелями развития в нашем обществе коммуникационного гибрида, который сводит воедино место в физическом пространстве и киберпространстве (если использовать терминологию Барри Уэллмана) и выступающего в роли материальной опоры сетевого индивидуализма. Новые технологии, похоже, повышают шансы сетевого индивидуализма стать доминирующей формой социальности<sup>34</sup>.

Указанные тенденции равнозначны триумфу индивидуума, хотя вопрос о том, во что это обойдется обществу, все еще остается неясным. Если только

---

<sup>32</sup> Римский В. Л. Гражданское и политическое в социальных сетях рунета // Политическая наука. 2013. № 1. С. 192-208.

<sup>33</sup> Андрамонова В. В. Сетевое общество: современная парадигма развития // Система ценностей современного общества. 2015. № 42. С. 122-126.

<sup>34</sup> Петрова Г. И. Новая форма отчуждения человека: ампутация личности или антропологическая аутентичность личностной многосторонности? // Вестник Томского государственного университета. 2014. № 379. С. 105-107.

мы не примем во внимание, что индивидуумы фактически реконструируют модель социального взаимодействия, используя появившиеся технические возможности и имея своей целью создание нового типа общества: сетевого общества.

С развитием сетевого общества, а во многом из-за распространения интернета по всей планете сейчас можно заметить, как создаются и функционируют многие киберсообщества<sup>35</sup>. Положительная сторона таких сообществ заключается в том, что человек может взаимодействовать со своими единомышленниками в любом месте, в любое время, но не при посредственном физическом контакте с ними, а с помощью различных устройств. Примером такого сообщества может послужить и киберспортивное сообщество.

В этом сообществе объединяющим фактором является киберспорт. Огромное количество людей на сегодняшний день следят за киберспортивными баталиями, создают соответственный контент и просто пытаются достичь успеха в этой сфере. Все они обмениваются сообщениями, в этом сообществе они разбиваются на ещё мелкие группы по интересам, которые также взаимодействуют друг с другом. Киберспортивное сообщество является молодой и быстроразвивающейся частью киберпространства, которое полностью обязано своему появлению и функционированию сетевому обществу.

## **1.2. Киберспорт как социально-виртуальный феномен привлечения молодежи**

Компьютерные игры несут в себе исключительно только вред, молодой человек, интересующийся компьютерными играми, никогда не добьётся

---

<sup>35</sup> Писаревский В. Г. Интернет-сообщества как ядро сетевого общества // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. 2013. № 16. С. 60-64.

успеха, компьютерные игры – пустая трата времени. Эти и другие утверждения крайне распространены в нашем обществе, особенно, среди старшего поколения. Киберспорт же разрушает клишированные представления людей по поводу заинтересованности молодёжи в компьютерных играх.

С начала 80-х гг. компьютерные игры становятся частью индустрии развлечений, которая захватывает большое количество людей, преимущественно детей и подростков. Общество встречает новое увлечение неоднозначно: на фоне восхищения возможностями компьютера сквозит настороженность, а в ряде случаев – прямое осуждение. В средствах массовой информации появляется большое количество сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику подростков. Высказывается мнение, что занятия с компьютером – это своего рода зависимость<sup>36</sup>, которая выражается в таких психопатологических симптомах, как неспособность подростка переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, так называемый синдром «вершителя судеб», который приобретает игрок, управляя «жизнью» компьютерных персонажей. Отмечается и такая опасность, как «оболванивание» подростка, оскудение его эмоциональной сферы, поскольку игрок, если он хочет выиграть, должен постоянно подавлять свои чувства и оставаться хладнокровным. Некоторые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия. Есть данные, согласно которым у испытуемых, игравших в виртуальную игру, наблюдалось значительно более сильное физиологическое возбуждение, а также большее количество агрессивных мыслей по сравнению с контрольной группой.

В качестве негативных последствий компьютерных игр указывают сужения круга интересов подростка, стремление к созданию собственного

---

<sup>36</sup> Скворцова Е. С., Постникова Л. К. Распространенность занятий компьютерными играми и интернетом среди современных школьников России // Бюллетень национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н.А. Семашко. 2014. № 2. С. 135-141.

мира, уход от реальности. По мнению некоторых ученых, занятия с компьютером один на один, часто в ущерб общению со сверстниками, приводит к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах. Поскольку именно общение служит для подростков главным средством развития их личности, то общения, вызванная компьютером (если она действительно имеет место), представляется наиболее драматичной. Большинство игр созданы по типу соревнования пользователя с компьютером или другим игроком. Негативную картину дополняют соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость и другие), которые, как полагают, являются прямым следствием «компьютеризации» свободного времени подростков<sup>37</sup>.

Приведенные выше мнения высказываются не только в средствах массовой информации, но и находят поддержку в научном сообществе.

Сознание игрока, если рассматривать его в рамках концепции Джона Серла, представляет собой, совокупность мыслей, представлений, ощущений, переживаний, испытываемых человеком во время игрового процесса. Сознание, как утверждает Джон Серл, управляет нашим телом, тем самым оно способно воздействовать на материю. Сознание геймера управляет не только его телом, но и виртуальным персонажем, игровым аватаром геймера. Сознание проявляет себя через то, что виртуальный персонаж на экране выполняет те действия, которые задает играющий человек<sup>38</sup>.

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 (компьютерный спорт, е-спорт, электронный спорт) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к

---

<sup>37</sup> Шашкова В. С. К чему может привести излишняя увлеченность компьютерными играми дошкольника // Наука и образование: новое время. 2016. № 2. С. 583-587.

<sup>38</sup> Антипов М.А. Неоднозначность психологического влияния сетевых компьютерных игр на человека и общество // *Akademicka psychologie*. 2016. № 2. С. 14-18.

соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой<sup>39</sup>.

Соответственно, с появлением и развитием киберспорта вокруг него начинает создаваться своё пространство – киберспортивное сообщество. Внутри него происходит своя коммуникация со своей стратификацией и главным объединяющим фактором для всех участников является киберспорт.

Судьба киберспорта в нашей стране имеет неоднозначную историю. В 2001 году Россия первой в мире признаёт киберспорт официальным видом спорта. В 2006 году он исключается из Всероссийского реестра видов спорта<sup>40</sup>. А 7 июня 2016 года компьютерный спорт включают в реестр официальных видов спорта Российской Федерации<sup>41</sup>. 13 апреля 2017 киберспорт переводят во второй раздел, в этот раздел входят виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне, то есть теперь в России официально могут проходить киберспортивные чемпионаты страны<sup>42</sup>.

Многие журналисты и аналитики уверены в том, что киберспорт – это будущее развлечений. Ожидается, что аудитория киберспортивных соревнований будет увеличиваться вдвое каждые два года, в этой индустрии будет всё больше денег, а главное, видеоигры будут более интересны молодым людям, чем реальный спорт, потому что у них больше шансов научиться в них играть на сколько-нибудь профессиональном уровне. Во всех этих играх большую роль играют навыки, скорость реакции и стратегическое мышление, почти как в реальном спорте, так что неудивительно, что именно они вознесли киберспорт до статуса профессионального спорта.

---

<sup>39</sup> Устав Общероссийской общественной организации "Федерация компьютерного спорта России" (ФКС России) [Электронный ресурс]. – URL: [http://resf.su/upload/58f4c9f92235c\\_ustav.fks\\_2017.pdf](http://resf.su/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf) (Дата обращения: 20.09.2017).

<sup>40</sup> Кушнарева И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: опыт, традиции, инновации. 2015. № 1. С. 31-32.

<sup>41</sup> Официальное опубликование правовых актов в электронном виде [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (Дата обращения: 14.09.2017).

<sup>42</sup> Официальное опубликование правовых актов в электронном виде [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201704140005> (Дата обращения: 14.09.2017).

Для распространения видов спорта среди населения осуществляются трансляции соревнований. Как соревнования по другим видам спорта показываются по всему миру, так и киберспортивные турниры транслируются в интернете и на телевидении. В настоящее время существует множество сайтов, на которых пользователь способен совершать прямые трансляции с помощью потокового видео. Потоковое видео (Streaming Video) – это технология буферизации и сжатия данных, позволяющая вести трансляцию мультимедийного контента (видео) через Интернет в режиме реального времени. Потоковое видео является достаточно модным направлением в потребительских технологиях на сегодняшний день. Иными словами, потоковое видео – это процесс преобразования видео и аудио контента в сжатый цифровой формат с его последующим распространением через компьютерные сети. Сжатые данные легко могут быть доставлены с использованием компьютерных сетей в силу их небольших размеров.

В качестве примера подобного сайта мы приведём ведущий сайт потокового видео, основная тематика которого сконцентрирована на игровых видео и трансляциях киберспортивных турниров – twitch.tv. По данным на 2017 год, в течение месяца в эфир выходят более 2 млн. стримеров (стример – человек, который осуществляет трансляцию), а суммарная аудитория зрителей превышает 100 млн. человек. Появление такого рода сайта стало катализатором для развития киберспорта. На данном сайте транслируются не только киберспортивные соревнования, но и трансляции разного рода геймеров. Профессиональные киберспортсмены транслируют свои игры, как они играют в свою дисциплину, в которой они являются мастерами, а зрители наблюдают за его игрой и могут общаться с другими зрителями, зашедшими на трансляцию или задавать вопросы стримеру. Плюс от просмотра подобных трансляций для зрителей является то, что увиденное на трансляции они смогут повторить в своей игре, это могут быть какие-нибудь интересные действия игрока или же скрытые возможности игры, которые ранее были неизвестны зрителю.

Необходимо упомянуть и о плюсах, которые получает стример от транслирования игр. Возьмём как пример уже состоявшегося стримера. Платформа twitch предлагает, при определённых условиях, которые должен выполнить стример, партнёрскую программу, которая даёт ему возможность иметь платных подписчиков на его канале, то есть зритель за 4.99\$ подписывается на канал стримера, тем самым около 2\$ идёт стримеру. Заработок на показах рекламы и другие способы монетизации трансляции, к примеру, спонсорство или личные материальные пожертвования зрителей стримеру.

Именно возможность играть в игры и зарабатывать на этом деньги и привлекает огромное число людей, ведь в эту сферу вливаются приемлемые суммы для существования стримера. Но стоит понимать, что конкуренция слишком большая и нужно осознавать то, что это не такой лёгкий труд, как кажется. Не всем удаётся найти свою аудиторию, и они уже после месяца попыток решают бросить свои попытки стримерства и вернуться исключительно к просмотру трансляций.

Каждый день проводится огромное количество различных киберспортивных турниров и, открыв сайт ([twitch.tv](https://www.twitch.tv)), можно найти трансляцию какой-либо игры профессиональной, полупрофессиональной, любительской команды. Трансляции осуществляют, по большей части, различные студии комментирования. В киберспорте, как и в обычном спорте, при транслировании киберспортивных соревнований для зрителей работают комментаторы, которые описывают происходящее на экране. Существуют аналитики, которые разбирают действия команд. И многие другие люди, которым суждено оставаться за кадром, но без которых трансляция не могла бы состояться.

Для всех кто впервые сталкивается с киберспортом совершенно непонятно откуда и почему такие большие деньги вливаются в эту сферу, кому это выгодно?

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. 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 её издатель Valve. За шесть лет призовой фонд турнира вырос с \$1,6 млн. в 2011 году до \$20,7 млн. в 2016 году<sup>43</sup>. 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.

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».

Независимые организаторы кибертурниров зарабатывают на спонсорской поддержке, продаже билетов и трансляции мероприятий. Они продают рекламодателям внимание привлеченной аудитории. Кроме

---

<sup>43</sup> Казакова О. А., Козьма Н. А. Киберспорт - спорт будущего // Olymplus. Гуманитарная версия. 2016. № 1. С. 29-31.

издателей игр, турниры чаще всего спонсируют производители компьютеров, электроники и геймерских девайсов, а также телекоммуникации.

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.

Ниже представлено описание за счёт чего участники киберспортивной индустрии получают доход (таблица 1.1).

Таблица 1.1 – Экономика киберспорта

Ниша	За счёт чего идёт заработок?
Создатели игр	Привлечение новых игроков и развитие внутриигровой экономики
Организаторы турниров	Продажа билетов, прав на трансляцию турниров и контракты со спонсорами
Стриминговые платформы (сайты потокового видео) и телеканалы	Реклама во время трансляций киберспортивных соревнований
Киберспортивные команды	Контракты со спонсорами, призы за победы на турнирах, продажа фанатской атрибутики
Киберспортсмены	Зарплата, доля от призовых за победу на турнире, если занимается стримерством, то получает деньги и от этого
Букмекеры	Доход от ставок на киберспортивные события

В 2016 году различные бренды потратили \$325 млн. на спонсорство и рекламу на киберспорт, все они хотят добраться до самой привлекательной 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.

По данным SuperData аудитория киберспорта в 2018 году будет составлять 275 млн. человек, а в 2019 – 303 млн. человек<sup>44</sup>. 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<sup>45</sup>.

По словам Никиты Бокарева из ESforce, количество русскоязычных зрителей растет примерно на 12% в год. «У киберспортивной аудитории нет причин сокращаться, с возрастом люди не перестают интересоваться киберспортом. Если человек в молодости увлекался «Counter-Strike», он с удовольствием время от времени смотрит трансляции и следит за лучшими командами».

«Поддерживая киберспортивные команды, бренды получают легкий доступ к целевой аудитории, – считает основатель образовательной платформы для геймеров ММО Coach Антон Богер. – Рынок только формируется, поэтому не требует больших вложений в маркетинг (по сравнению с футболом или хоккеем)». Первыми спонсорами киберспортивных мероприятий стали крупные производители игрового оборудования и комплектующих.

Затем маркетинговый потенциал киберспорта оценили телеком-компании. В 2010 году «Билайн» провела всероссийский турнир по StarCraft 2. В 2015 году Tele2 спонсировала турнир Game Show Open. «Мегафон» провел «Кибербитву» – любительский шоу-турнир по Dota 2 с участием звездных стримеров. Yota стала генеральным спонсором турнира Epicenter и Кубка России 2016.

---

<sup>44</sup> eSports Market Report [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/> (Дата обращения: 01.11.2017).

<sup>45</sup> Россияне больше всех любят киберспорт [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/2961000> (Дата обращения: 03.11.2017).

Приход FMCG-брендов (товары повседневного спроса) в киберспорт свидетельствует о его массовости<sup>46</sup>. Особенно активны в этом плане производители энергетических напитков (Red Bull, Adrenaline Rush и другие), которые проводят собственные турниры. Coca-Cola и Burger King запускали тематические акции, приуроченные к киберспортивным мероприятиям. Производитель шоколадных батончиков «Snickers» стал партнёром лиги ELeague.

В киберспорт, как и в обычный спорт вливаются огромные суммы денег, но почему киберспорт – спорт? Суть киберспорта, как и всего спорта в целом, заключается в состязании людей друг с другом. Только спортивными дисциплинами являются специальные многопользовательские компьютерные игры, которые позволяют состязаться друг с другом в реальном времени и в команде. Получается парадоксальное сочетание, с одной стороны мы имеем понятие спорт, что в общем понимании означает здоровье, физическую и умственную нагрузку, а с другой – компьютер. Но учитывая специфику киберспорта и обычного спорта можно вывести следующее определение понятия спорт. Спорт – особая сфера жизнедеятельности людей, связанная со спортивными соревнованиями и специальными видами подготовки к ним, имеющая свою социальную структуру, отношения и институты, свои обычаи и традиции, регулирующие поведение людей, вовлеченных в эту сферу<sup>47</sup>.

Исходя из всего вышесказанного нами, можно сделать вывод, что сочетание компьютерных игр с возможным личностным успехом и материальным благополучием привлекают огромные потоки молодёжи в ряды любителей киберспорта. Как и в любом виде спорта, чтобы достичь успеха человеку необходимо много времени проводить за процессом совершенствования своих навыков. Как и в любом виде спорта, киберспорт может привести как к проблемам со здоровьем, так и социальной

---

<sup>46</sup> The evolution of digital marketing: Are FMCG marketers keeping their skills up to speed? [Электронный ресурс] URL: [https://www.hays.cn/en/features/HAYS\\_130729](https://www.hays.cn/en/features/HAYS_130729) (Дата обращения: 03.03.2018).

<sup>47</sup> Пашарина Е. С., Москвичев Ю. Н. Социология физической культуры и спорта как наука // Физическое воспитание и спортивная тренировка. 2011. № 1. С. 7-10.

отрешённости юного геймера. Поэтому во всём необходимо иметь баланс, и, помимо совершенствования своих киберспособностей, молодым игрокам нужно понимать, что кроме виртуальной реальности существует и настоящая, о которой не следует забывать. Речь, конечно же, идёт об образовании, личной жизни, физическом, психологическом здоровье и о многом другом.

## Глава 2. Социальные характеристики киберспорта

### 2.1. Социальная типология участников киберспорта

Киберспорт – молодое направление в мире видеоигр, механизм, который способен объединить людей, даже тех, кто встречается друг с другом впервые. Он расширяется каждый день по миру и основной аудиторией этого вида спорта является молодёжь.

Нашему обществу на начальном этапе развития киберспорта чуждо и непонятно, что он из себя представляет. Даже не смотря на бум в средствах массовой информации по этой теме, мы с вами знаем лишь небольшую часть этого явления, в этом и состоит главный интерес изучения данной тематики. Нам предстоит разобраться, что движет людьми, которые интересуются киберспортом.

Чтобы узнать социальные особенности участников киберспортивных соревнований и отношение молодёжи к киберспорту, мы провели социологический опрос. Гипотезы исследования были построены на основе сравнения мнений двух возрастных групп: первая группа состояла из респондентов возрастом от 14 до 19 лет, вторая – 20-25 лет, поэтому выборочная совокупность представлена в пропорции 100/100.

По половому признаку респонденты разделились следующим образом: 97% – мужчины, 3% – женщины.

Среднее значение возраста среди всех опрошенных равно 19 лет (в первой группе средний возраст – 17 лет, во второй – 22 года).

Для начала мы хотели выяснить, насколько информированы респонденты о киберспорте: 94% опрошенных утверждают, что информированы о нём *хорошо*, а 6% участников опроса отметили, что *недостаточно* знают о нём.

Киберспорт тесно связан с компьютерными играми, поэтому логичнее было бы узнать средний стаж респондентов в них: 8 лет для первой группы и 12 лет для второй группы.

Далее мы решили узнать частоту времяпрепровождения в компьютерных играх респондентов. В связи с привлекательностью такого проведения свободного времени, результаты соответствовали ожиданиям: 72,5% опрошенных *каждый день* играют в игры, 26,5% респондентов *несколько раз в неделю* и лишь один процент ответил, что играет *несколько раз в месяц*. В первой группе каждый день играют в игры 79% опрошенных, когда во второй 66% респондентов. У молодёжи из второй группы времени на игры становится меньше.

Далее мы задали вопрос респондентам о том, сколько времени они проводят за компьютерными играми. 39% опрошенных первой группы играют *1-4 часов* в день, 44% респондентов – *5-7 часов*, а 17% по *8-11 часов*! Во второй же группе результаты выглядят следующим образом: процент варианта *от 1 до 4 часов* в день составил 49, а вариант *5-7 часов* имеет 38%. И всего 7% респондентов второй группы проводят за компьютером *8-11 часов*. Так же стоит отметить, что процент тех, кто играет в игры *больше 12 часов* равен 1,5% и все они являются представителями второй возрастной группы. Возможно, это связано с более самостоятельным времяпрепровождением молодых людей.

Для 39% участников опроса игры являются *основным видом проведения своего свободного времени*. В первой группе 51% респондентов выбрали этот вариант, а во второй – 27% опрошенных. Если мы обратим внимание на процент ответов в первой возрастной группы, а это больше половины, то можно сделать удручающие выводы. А именно то, что у респондентов 14-19 лет нет никаких других увлечений и интересов, кроме компьютерных игр, а это уже может стать опасным для их личного саморазвития и всестороннего развития.

Как один из видов досуга, наряду с другими – 54% из числа всех опрошенных (44% респондентов из первой группы против 64% респондентов во второй группе). 6% молодых людей из второй группы рассматривают киберспорт, как *источник дополнительного заработка*, в первой группе этот процент равен 5. Так же для 3% респондентов компьютерные игры являются *источником основного заработка* (все они относят к представителям второй возрастной группы). Скорее всего, эти 3% работают в сфере компьютерных игр или зарабатывают средства на различных букмекерских сайта, ставя свои деньги на матчи киберспортивного характера.

После того как мы узнали, какое место киберспорт занимает в жизни респондента, мы решили узнать, какая киберспортивная дисциплина интересна больше всего нашим респондентам. 74% опрошенных интересуются такой киберспортивной дисциплиной как *Dota 2*, а 16% предпочитают *Counter-Strike: Global Offensive*.

Вопросы с номинальной шкалой нами были рассчитаны от числа ответивших на вопрос. На вопрос о том, *чем респондентам нравится киберспорт*, обе группы показали почти похожие друг с другом результаты: 22,6% опрошенных выбрали варианты, что киберспорт является *интересным проведением свободного времени*, считают его *зрелищным* – 22,3%. 17,1% участников опроса отметили его *доступность*, 11,4% респондентов нравится возможность *принимать участие, не выходя из дома (офиса)*. 7,9% опрошенных выделили возможность *заработать на нём* (11% из первой группы рассматривают такой вариант, когда во второй группе всего 4,7%). 5,3% предпочитают *относительную дешевизну* и так же 4,7% отметили *отсутствие травм*, которые может повлечь за собой киберспорт, *возможность заниматься без особой физической подготовки* отметили 4,4% респондентов. А всего 2,9% ответов пришлось на вариант об *отсутствии физических нагрузок*. На вариант *другое* пришёлся 1,4% ответов в нём можно выделить, что респондентам нравится фактор соперничества между игроками.

Далее мы решили узнать, как часто респонденты принимают участие в киберспортивных соревнованиях. Итоги оказались таковыми, что всего 2,5% опрошенных *всегда участвуют* в подобных соревнованиях. 13% стараются *периодически участвовать* в них (в первой группе это 15%, а во второй – 11%). 41% респондентов *несколько раз* пробовали свои силы в виртуальных баталиях (46% в первой группе и 36 во второй), нашлось 15% ответивших, которые принимали участия в различных турнирах всего *один раз*. 28,5% респондентов *никогда не принимали участие* в киберспортивных соревнованиях. В первой возрастной группе – 20% респондентов не участвовали в соревнованиях, а во второй группе опрошенных – 37%.

По понятным причинам у представителей второй группы респондентов времени на компьютерные игры и участие во всевозможных киберспортивных соревнованиях с возрастом становится меньше. Но за вопросом об участии последовал вопрос о частоте просмотра киберспортивных соревнований, ведь для этого не нужно какой-либо особой подготовки.

*Всегда* смотрят киберспортивные соревнования 21% опрошенных. Этот вариант опроса чаще отмечают представители старшей возрастной группы (25%) во второй возрастной группе – 17%.

*Часто* наблюдают за турнирами 49% респондентов, в первой группе опрошенных – 51%, а вот во второй группе респондентов результат равняется 47%. Вариант *иногда* выбрали 25,5% участников опроса, в первой группе этот вариант отметили 27% респондентов, а во второй возрастной группе – 24% опрошенных. *Редко* смотрят киберспортивные соревнования 4% респондентов. Вариант *никогда* равен 0,5%, этот вариант был выбран представителем второй возрастной группы.

Далее мы решили узнать мнение респондентов, о том, какие личностные качества воспитывает киберспорт. Основным соревновательным критерием игр является противостояние двух пятёрок игроков, но есть исключения. *Умение работать в команде* отметили 24,2% опрошенных. Основные киберспортивные дисциплины способствуют развитию такого

качества, которое выбрали 19,6% респондентов, речь идёт о *скорости реакции*. *Упорство* было отмечено среди 14,7% опрошенных. 14,4% респондентов считают, что киберспорт развивает *самоконтроль*, а *дисциплинированность* выбрало 14%. Оставшийся вариант *сила воли* отметили 12,1% респондентов.

Изучение преимуществ профессиональный киберспорт перед профессиональным «традиционным» спортом являлось одной из задач исследования. 25,2% опрошенных выбрали вариант о том, что им *можно заниматься в любом возрасте*. Отметим, что в первой группе считают, что в киберспорте нет возрастных границ 28,6%, а во второй – 21,6%.

Возможно это указывает на оптимистический настрой молодого поколения в то, что в компьютерные игры можно играть не только в юном возрасте. Остальные же варианты ответа в процентном соотношении не сильно отличаются среди двух групп. Вариант о *меньшей коррумпированности* был выбран 19,2% от всех опрошенных. Одной из главных проблем профессионального «традиционного» спорта является высокая вероятность травмированности спортсмена. Именно *нанесение меньшего вреда здоровью* от киберспорта отметили 16,8%. *Демократичность* важна для 12,3% опрошенных. Затем расположились варианты ответа, которые касаются финансовой составляющей киберспорта. Для 11,7% респондентов *небольшие финансовые затраты* являются заметным преимуществом перед «традиционным» спортом. *Киберспорт не требует дорогостоящего оборудования*, отметили 7,4% всех опрошенных. Меньше всего респондентов выбрали вариант о том, что в киберспорте *не требуется длительной подготовки игроков*, этот вариант выделило всего 5,3% от общего числа респондентов.

Где существуют плюсы, всегда должны быть и минусы, именно это мы и решили узнать у респондентов, какие недостатки имеет профессиональный киберспорт перед профессиональным «традиционным» спортом? *Формирует малоподвижный образ жизни* выбрали 26,8% участников опроса. 24,1%

респондентов из первой группы отметили этот пункт, а во второй группе – 29,5%. Возможно, более молодое поколение любителей киберспорта ещё не осознают опасность проведения своего свободного времени у компьютера. Все мы знаем о вреде долгого проведения времени за различными экранами, будь то мониторы компьютера или дисплеи телефона. Вариант о том, что киберспорт *портит зрение* выбрало 15,2% опрошенных. 18,7% респондентов среди всех опрошенных отметили, что киберспорт *требует больших затрат времени*. Во второй группе этот вариант выделили 13,9%, а в первой – 23,3%, судя по всему, представители первой группы, понимая этот факт, выделяют много своего свободного времени на компьютерные игры, это мы отмечали в наших результатах выше, возможно, с целью добиться успехов в киберспорте.

Чтобы быть лучшим в том или ином деле нужно ежедневно совершенствовать свои навыки. Для киберспорта тренировочный процесс характерен тем, что игроки сидят в помещении и играют в игры около 4-6 часов в сутки, именно вариант о том, что игроки мало проводят времени на свежем воздухе, отмечается среди 12,4% от общего числа участников опроса. Для 10,3% одним из недостатков киберспорта является то, что он *отвлекает от важных дел*. 10,8% процентов считают, что он *сужает круг непосредственного общения*. И всего 3,4% всех респондентов считают, что *киберспорт вызывает зависимость*.

В программу исследования входило изучение мнений респондентов о том, что *способствует* такому *быстрому росту популярности киберспорта*. 25% респондентов уверены, что эти фактором является проведение соревнований по киберспорту. Безусловно, в каждом крупном городе проводятся разнообразные турниры, к тому же, существуют и чемпионаты России, на которые команды отбираются из разных регионов страны. Немаловажным фактом является и развитие индустрии развлечений в целом, а именно развитие индустрии компьютерных игр, что приводит к тому, что игры становятся модными, вследствие чего 15,2% опрошенных выделили вариант о том, что сейчас распространена *мода на компьютерные игры*. С

развитием киберспорта и с огромным вливанием в него денег телевизионные каналы начали подхватывать этот процесс развития.

Вариант о том, что *реклама киберспортивных соревнований в средствах массовой информации* способствует росту популярности киберспорта, отметили 13,5% всех опрошенных. Явление не сильно распространённое, но встречающееся уже даже на российском телевидении – трансляции игр на телевизионных каналах. 12,9% респондентов, судя по всему, стали зрителями этих передач. 12,1% опрошенных выбрали вариант ответа *привлекательный компьютерный дизайн игр*. Отметим, что графика в игре League of Legends является предметом споров между фанатами данной игры и фанатами игры Dota 2. Это тот момент, когда игры относятся к одному жанру, но графическая составляющая игры привлекает одних и отталкивает других. Ни для кого не секрет, что на матчи традиционных видов спорта можно ставить деньги с помощью букмекерских контор. Для киберспортивных соревнований, также, существует большое количество подобных контор, на некоторых можно ставить как на обычный спорт, так и киберспорт. Именно вариант *азартность и возможность делать ставки был* отмечен 11,5% респондентов. И меньше всего ответов пришлось на вариант *новые технические средства для игр*, его выбрали 8,2% опрошенных.

Изучение перспектив развития киберспорта и игровой индустрии в целом является одной из задач исследования. Пункт о том, что *будет популярнее, чем обычный спорт* выбрали 32,5% опрошенных. В первой группе их численность составила 35%, а во второй 30%. Большинство респондентов (56,5%) выбрали второй вариант ответа: *«киберспорт по своей популярности сравнивается с обычным спортом»* (в первой группе опрошенных – 58%, во второй 55%). *«Популярность киберспорта будет ниже, чем популярность обычного спорта»*, – выбрали 10% респондентов. На такой вариант настроены 14% представителей второй группы респондентов, когда же в первой группе – 6%. Меньше всего молодёжь выбирала вариант о том, что *киберспортом будет заниматься относительно узкий круг людей* (всего 1% опрошенных).

Из всех этих результатов можно сделать вывод о том, что более молодое поколение любителей киберспорта положительно настроено по поводу будущего развития киберспорта, нежели их старшие товарищи.

Далее мы хотели выяснить, насколько окружение респондента связано с киберспортивным сообществом, точнее говоря, сколько людей из его окружения увлекаются киберспортом. Вариант *почти все мои друзья и знакомые* выбрали 29,5% опрошенных. В первой группе этот процент равен 36, а во второй – 23. Такие проценты среди групп являются закономерными, потому что респонденты второй возрастной группы (20-25) в своём окружении, как мы считаем, имеют своих сверстников, а в таком возрасте времени на компьютерные игры почти не остаётся, у людей образуются другие приоритеты.

У 59% респондентов есть компания из *нескольких человек*, которые увлекаются киберспортом (в первой группе этот вариант выбрали 56% респондентов, а во второй – 62). Мы считаем, что такое большинство определено тем, что кто-то из окружения респондентов второй возрастной группы успел заинтересоваться киберспортом в силу молодого возраста, и перенёс свой интерес в более старший возраст. И теперь эти люди составляют основную компанию для времяпрепровождения за компьютерными играми. 7,5% опрошенных отметили, что *никто* из их окружения не увлекается киберспортом. Распределение по группам выглядит следующим образом: в первой группе этот вариант выбрали 5% респондентов, а во второй – 10%. 4% респондентов имеют всего *одного* человека, который разделяет их интерес к киберспорту.

Киберспорт – молодое явление в мире развлечений, но в него уже сейчас вливаются огромные денежные средства. Огромные призовые фонды турниров, зарплаты (хотя это сильно не афишируется командами) всё это выглядит очень заманчиво, особенно для молодых любителей киберспортивных соревнований.

Далее мы решили узнать у респондентов о том хотели бы они, чтобы киберспорт стал их источником дохода.

*«Хотел бы, чтобы киберспорт был основным источником дохода»*, – отметили 51% респондентов (65% в первой группе и 37% во второй). Как *дополнительный источник дохода* киберспорт рассматривают 29% опрошенных (29% в первой группе, 29% во второй). *Не хотят зарабатывать* на киберспорте деньги 12,5% респондентов (5% в первой группе, 20% во второй группе). *Затруднились ответить* на этот вопрос 7,5% от общего числа респондентов и почти все они представители второй группы опрошенных (14%), в первой группе этот показатель равен 1%. На основе полученных результатов можно сделать вывод о том, что респонденты второй группы не видят в себе потенциала для заработка на киберспорте, тогда как участники опроса в первой группе, напротив, жаждут достичь успеха в этом деле. Возможно, старшее поколение геймеров предпочитают более известные, понятые профессии, которые уже прижились в обществе. И, скорее всего, они хотят стабильности, то есть если они будут устроены на какой-либо работе, то они уже 100% знают, что свои отработанные деньги они получают. Киберспорт же, с точки зрения общества, невозможно рассматривать как стабильную работу, потому что сегодня киберспортсмен может состоять в команде и получать за это заработную плату, а завтра его могут уволить и у него могут начаться проблемы в плане постоянного получения дохода.

Далее мы хотели выяснить, на что респонденты в основном тратят деньги в своей киберспортивной деятельности. 25,1% респондентов часто наблюдают за киберспортивными соревнованиями, поэтому покупают продукты для их просмотра (чипсы, газированные напитки и т.п.). 21,3% респондентов обновляют комплектующее компьютера и аксессуары для него (24,7% в первой возрастной группе и 17,9% опрошенных во второй). Судя по всему, респонденты второй группы довольствуются тем оборудованием, которое имеют и не стремятся покупать модные на какой-то период товары. Так же 20,4% респондентов приобретают внутриигровые предметы (21,2% в

первой группе опрошенных и 19,6% – во второй возрастной группе). Распространённое явление, когда один из игроков за счёт внутриигровых предметов пытается выделиться на фоне остальных игроков.

18,3% участников опроса *не стремятся в киберспорт, но покупают игры*. В первой группе процент респондентов, которые покупают игры, равен 15,9, а во второй – 20,8%. 5,9% опрошенных *тратят деньги на проезд до мест проведения и участия в LAN-турнирах*. 4,7% респондентов выбрали самый непопулярный вариант во всей анкете (*другое*). В варианте ответа «другое» респонденты, в основном, отвечали кратко: «Не трачу». *Оформляют платные подписки на разных игровых лигах (ESEA, Faceit и так далее)* всего 4,1% респондентов.

В конце анкеты мы попросили респондентов определить материальное положение их семьи. *Среднее* материальное положение имеют 57,5% респондентов, *выше среднего* было отмечено 34% опрошенных, *ниже среднего* – 8,5%.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что киберспорт является одним из уникальных видов спорта. Это тот случай, когда компьютерные игры могут сочетаться с личностным успехом и материальным благополучием. Данное направление удовлетворяет потребности молодёжи. Молодые люди проводят время за своим любимым занятием, играя в компьютерные игры, то есть проводят время весело и непринуждённо, а при должном мастерстве они ещё и добиваются успеха. Именно такая простая формула и привлекает огромное количество молодёжи во всём мире.

В киберспорте также, как и в любом другом виде деятельности, человеку для успеха нужно выделять огромное количество своего времени на совершенствование навыков. Отрицательным фактором такого образа жизни, разумеется, является формирование малоподвижного образа жизни. В профессиональных командах, в которых есть свой тренировочный режим и распорядок дня, этот фактор может играть меньшую роль, потому что физическому здоровью киберспортсмена уделяется внимание. Рядовому

любителю, которому приходится самостоятельно конструировать свой распорядок дня, малоподвижный образ жизни может принести огромный вред.

К примеру, представители второй возрастной группы понимают, что киберспорт формирует малоподвижный образ жизни, что впоследствии может привести к проблемам со здоровьем. В тоже время респонденты первой группы мало задумываются о возможных последствиях для своего здоровья и проводят за компьютером большую часть своего свободного времени. Для большинства из них компьютерные игры, в том числе и те, которые считаются киберспортивными дисциплинами, являются основным видом проведения досуга.

Именно в первой группе опрошенных хотят, чтобы киберспорт стал их основным источником заработка в будущем, это означает, что представители первой группы хотели бы быть причастны к киберспортивной индустрии. Во второй же группе респондентов такой настрой поддерживают намного меньше людей, скорее всего, они предпочитают или уже имеют, в силу возраста, более реальную работу, от которой можно получать стабильный заработок. Поэтому времени на компьютерные игры и просмотр киберспортивных соревнований у них остаётся меньше. В первой же возрастной группе респондентов ситуация обстоит в точности наоборот. В остальном же респонденты из обеих групп имеют одинаковое представление о киберспорте, о его плюсах и минусах. Они так же оптимистично настроены по поводу дальнейшего будущего киберспорта как вида спорта.

Именно этот оптимизм, который мы наблюдаем, в дальнейшем будет передаваться следующим поколениям геймеров. Киберспорт в сознании подрастающего поколения может стать обычной вещью. Задача, которая сегодня стоит перед обществом, состоит в том, что нужно принять факт того, что компьютерные игры могут сыграть ключевую роль в становлении личности молодого человека или девушки. Смеем предположить, что киберспорт будет распространять своё влияние на молодёжь и государству, как и родителям, стоит учесть этот факт. При правильном воспитании ребёнка

в совокупности с влиянием киберспорта, если уж ребёнок заинтересовался им, можно быть спокойным по поводу его личного развития. Возможно, необходимо будет внимательнее относиться к времяпрепровождению подростка и привить любовь к традиционному спорту ещё с малых лет.

Популярность киберспорта обусловлена распространённостью компьютерных игр во всём мире, но в нём важно понимать одно, что конкурентность в этом виде спорта большая. Не стоит проводить много свободного времени исключительно за компьютерными играми, потому что это чревато тем, в случае если человек не достиг успеха киберспорте или в сфере компьютерных игр, что человек может остаться ни с чем (без друзей, образования, здоровья).

## **2.2. Анализ мнений участников киберспортивного сообщества**

Помимо анкетирования, в ходе исследования было проведено интервью. Оно носило индивидуальный характер, проводилось с использованием заранее составленного списка вопросов.

В интервью приняли участие такие участники киберспортивного сообщества как: М.Р. Киберигрок-любитель со стажем; Б. А. Бывший полупрофессиональный игрок в Counter-Strike; Б.Е. Бывший профессиональный игрок в Call of Duty 4; Е.М. Профессиональный игрок в Counter-Strike: Global Offensive; С.В. Руководитель киберспортивной студии комментирования; П.Р. Главный администратор букмекерского сайта.

Первый блок вопросов посвящён определению отношения, интервьюированного к киберспорту. На вопрос: «Чем для Вас является киберспорт?», – каждый из респондентов дал следующий ответ:

М.Р.: *«Киберспорт для меня, скорее, лекарство от скуки, это моё развлечение, в нём я нахожу себя, проявляю свои человеческие качества, такие как лидерство, командная работа, креативность, сноровка и многие*

*другие. Играть с друзьями вдвойне интересно, ведь каждый из них в той или иной ситуации поступает по-разному, в зависимости от характера и уровня игры. На это очень интересно смотреть. Когда мы играем команда на команду, во мне просыпается дух соперничества и жажды победы. Мы не сильно огорчаемся, когда проигрываем, мы просто смотрим на свои ошибки и стараемся больше их не повторить. Я считаю, что киберспорт и все игры в целом, это хороший способ для людей разных возрастов проявить и узнать себя настоящего».*

*Б.А.: «Хороший вопрос. В разные этапы жизни, киберспорт играл свою роль. 12 лет назад – это было желание не отставать от сверстников. 10 лет назад – это было самоутверждение, понимание своей необходимости группе людей, ведь, как раз, в этот период меня взяли в команду. 8 лет назад – скорее спорт, так как, мы занимали призовые места на уровне города и входили в 100 лучших команд России. 6 лет назад я пришёл из армии, и у меня уже не было команды, поэтому скорее увлечение, которым я занимался в свободное время. 4 года назад для меня киберспорт стал хобби, которое приносило мне небольшой доход от проведения турниров, так как, за всё время у меня появился огромный опыт в проведении турниров, который я реализую. 2 года назад я вновь собрал состав из тех игроков «старой школы», с кем мы, когда-то начинали, но это и осталось как хобби. Что для меня киберспорт на данный момент? Сказать сложно... Скорее увлечение в свободное от прочих дел время».*

*Б.Е.: «Я, довольно, спортивный человек, играл в футбол, баскетбол на городском уровне, поэтому, когда я открыл для себя киберспорт, то он стал для меня тоже как вид спорта. Он стал для меня средством поддержания юношеского максимализма, желания быть первым. Но на самом деле это было бегством от реальности, как и другие компьютерные игры в целом, у меня были проблемы в личной жизни, поэтому, чтобы уйти от этих проблем я основательно занялся киберспортом».*

*Е.М.: «Сейчас это моё хобби, которое стало работой».*

С.В.: *«Киберспорт – это я, это мы, это каждый геймер. Киберспорт – это семья, это дом. Это дело, к которому у меня лежит сердце».*

П.Р.: *«Работой, очень монотонной и ответственной работой, которая не прощает ошибок».*

Далее мы узнали у респондентов, что их мотивирует заниматься киберспортом. Мнения были такими:

М.Р.: *«Зрелищность, азарт и, конечно же, прибыльность данного дела. Зрелищность проявляется в больших турнирах, где соревнуются другие сильные команды, ощущается поддержка фанатов и родных. Азарт проявляется в многочисленных победах и поражениях, а, так же, в больших призовых фондах. Прибыльность же заключается в успехе тебя и твоей команды, когда вы прошли через многое и уже можете называть себя профессионалами, когда в турнирах вы практически всегда занимаете почётные места, а призовой фонд и остальные награды турнира – это результат вашей работы».*

Б.А.: *«Мотивация... На каждом этапе жизни она была разной. Сейчас я не могу точно ответить на этот вопрос. На данный момент я хочу поделиться своим опытом с подрастающим поколением. Ведь как не крути молодежь играет и с этим ничего не сделаешь и хочется, чтобы это не заканчивалось простой игрой за компьютером, а превратилось во что-то большее. На мой взгляд, игра в компьютерные игры – это лучше, чем пить пиво на детских площадках, в подъезде. Я не хочу сказать, что киберспорт оградит молодежь от необдуманных поступков, так как это решение каждого из нас, мы сами расставляем в этой жизни приоритеты и сами же потом несём за это ответственность».*

Б.Е.: *«Мотивировал эгоизм, желание быть первым, выделиться из толпы. Поиграть в удовольствие, получить удовольствие от красоты игрового процесса».*

Е.М.: *«Общение с разными людьми, возможность зарабатывать, занимаясь любимым делом».*

С.В.: *«Результат. Я вижу, как мои старания приводят к чему-то большему, я вижу, как растёт киберспорт. Сторонников у киберспорта всё больше и даже некоторые страны, в том числе Россия, признали киберспорт официально. Надеюсь, киберспорт скоро станет частью олимпийской программы».*

П.Р.: *«Перспективы роста с оглядкой на нынешние и будущие тренды».*

Для каждого респондента причины и мотивы заниматься киберспортом разнообразны, но всех их объединяет желание показать себя, проверить, на что они способны, возможно, раскрыть себя с другой стороны.

Затем мы решили узнать у респондентов, какие положительные стороны они могут выделить из увлечения киберспортом, тем самым мы начинаем второй блок вопросов, целью которого является узнать мнение интервьюированного о киберспорте:

М.Р.: *«Как я и говорил до этого – проверить, на что ты способен, весело провести время и даже заработать».*

Б.А.: *«На самом деле я никогда не задавался этим вопросом, поэтому первое, что приходит в голову – это коммуникабельность и новые знакомства. Лично для меня это ещё был толчок для изучения английского языка. Ещё говорят, что игры помогают развить многозадачность, обдуманность решений и проявление интереса к инновациям. На мой взгляд, они расширяют наш кругозор, так как у многих людей он ограничен продолжением рода, как грубо это не звучит».*

Б.Е.: *«Вспоминая своё прошлое, могу сказать, что положительный плюс, конечно же, заключается в получении удовольствия от игры. Ты заводил новые знакомства, у тебя появляются друзья, которые живут в совершенно других уголках мира. Буквально недавно я встретил своего старого друга по игре, совершенно случайно, ну и это была приятная встреча, мы хорошо посидели, пообщались обо всём».*

Е.М.: *«Путешествия, новые знакомства, развитие социальных навыков, хороший заработок».*

*П.Р.: «Знакомство с интересными людьми в этой области и сопутствующих областях, такие как IT-технологии, СМИ и другие. Ненормированный график работы и количество часов может сильно разниться в обе стороны, из-за специфики данной работы, но я бы не относил это ни к положительным сторонам, ни к отрицательным, а как к данному».*

После чего мы решили узнать, какие существуют отрицательные стороны в увлечении киберспортом. Ответы интервьюированных оказались следующими:

*М.Р.: «Это увлечение не всегда оправдывает себя, ты погружаешься в мир игры, и ты не всегда замечаешь, что происходит вокруг тебя, а это иногда чревато проблемами со здоровьем. На киберспорт в 21 веке идет большой спрос, бизнесмены инвестируют большие деньги туда, а молодые люди всё больше и больше хотят попасть на профессиональную сцену, но шанс того что кто-то из них попадет, крайне мал. В этом, наверное, и есть главная отрицательная сторона, многие молодые люди верят, что именно они попадут на профессиональную сцену и сломя голову рвутся туда, не замечая других проблем».*

*Б.А.: «Отрицательных сторон у киберспорта тоже немало. Одна из основных – это разрушенные семьи. У меня очень много знакомых, которые в молодости посветили свою жизнь поиску достойной жены, а затем бытовые проблемы сподвигли их увлечься киберспортом. Естественно, на данном моменте их жизни – это не правильный путь и ни к чему хорошему это не приводит. Но как я говорил выше, это дело правильно расставленных приоритетов. Нельзя ставить игру выше реальных проблем в реальной жизни».*

*Б.Е.: «Минусов очень много, нужно быть очень ответственным человеком, чтобы контролировать себя, если ты уходишь с головой в игру, то ты потеряешь очень многое: здоровье, друзей, планирование времени, желание развиваться. Большинство таких людей имеют проблемы в семье,*

*особенно, когда игру, к примеру, запрещают и ребёнок выпускает агрессию из-за этого на своих родителей».*

*Е.М.: «Приходится проводить огромное количество времени за компьютером».*

*П.Р.: «Очень узконаправленная деятельность, сложно найти новую другую работу, исходя из умений, полученных на этой. Весьма социопатичная работа с минимальным общением с социумом».*

Итогом для этих двух вопросов может послужить ответ С. В., который объединил в своём ответе два вопроса: *«По-моему, нет конкретных плюсов и минусов здесь. Для каждого они свои, да и всё зависит от подхода. Если уделять киберспорту по 16 часов в день, то будут и проблемы со здоровьем, с нервами и так далее. Если же всё делать в меру и правильно, то будет и навык хорошей коммуникации с людьми, реакция и, возможно, какие-то связи».* От себя отметим, что все респонденты склонны к тому, что из киберспорта можно выделить для себя что-то хорошее. Это и новые социальные контакты, опыт и просто хорошее время препровождения, но в отрицательных сторонах они отмечают, что если бездумно уходить в компьютерную игру с головой, то это может обернуться катастрофой для человека. Такой человек способен разрушить многое, себя, своё здоровье, семью и свою жизнь.

Далее мы задали респондентам следующий вопрос: *«Что на Ваш взгляд даёт киберспорту признание его официальным видом спорта в ряде стран (в том числе и в России)?»* – ответы были такими:

*М.Р.: «Турниры станут ещё зрелищнее, призовые фонды станут ещё больше, уже сейчас они обгоняют призовые некоторых видов спорта».*

*Б.А.: «В первую очередь это даёт вливание средств в эту сферу деятельности. Так как до признания киберспорта официальным спортом в России и в мире в целом было очень мало сайтов, на которых проходили турниры, а сейчас любой желающий может создать команду и участвовать на турнирах своего уровня подготовки. Для сравнения могу лишь сказать, что*

людей, которые реально зарабатывают на киберспорте достаточно денег 0,01% из общей массы киберспортсменов.

Теперь же появилась надежда, что данным видом спорта заинтересуются крупные компании и этот процент увеличится. По крайней мере, количество турниров в России увеличилось уже практически в 10 раз. Теперь не нужно ждать месяцами какого-либо турнира, на данный момент турниры проводятся каждый день. Спросите, что мешает профессиональным игрокам на них участвовать? Ответ прост – сумма призового фонда. Призовой фонд 90% турниров от 100 рублей и до 10000 рублей, такие призовые фонды не интересуют профессиональных игроков, поэтому это шанс новому поколению киберспортсменов набраться опыта и посоревноваться с профессионалами. Признание киберспорта дало толчок в развитии этой сферы деятельности, а как именно это всё повлияет на экономику страны и спорт в целом остается только догадываться».

Б.Е.: «Его распространение и процветание является толчком для развития технологий. На самом деле, это большая проблема, произошла легализация компьютерного спорта, такого, когда теперь каждый может сидеть играть в игры, не выходить на свежий воздух и прочие минусы, о которых мы говорили ранее, произошло развязывание рук для молодого поколения».

Е.М.: «Общедоступность и соревновательная составляющая».

С.В.: «Популярность. Однозначно».

П.Р.: «Огромная база фанатов, выращенная на играх по локальной сети, где главным фактором была не победа, а соревновательная составляющая. Да с каждым годом число людей младшего поколения превалирует над «старичками», вытесняя их с этого рынка, не считая, конечно же, киберспортсменов, где важную роль играет опыт и все эти факторы делают киберспорт в России официальным спортом».

Признание киберспорта официальным видом спорта даст ему множество плюсов, считают респонденты, но в основе всего стоят деньги, и именно их

прилив будет осуществляться в ближайшем будущем, как и в любом крупном спорте внутри него реализуются огромные суммы денег, киберспорт не исключение. Так же, этот шаг даст толчок к ещё большей популяризации киберспорта в мире.

Завершить второй блок вопросов мы решили вопросом: «Почему, на Ваш взгляд, старшее поколение отрицательно относится к киберспорту? И правда ли это так?» – На что интервьюированные ответили следующее:

*М.Р.: «Старшее поколение верит только в то, что видят – материальное. Киберспорт это новое направление, которое у нас пока ещё особо не развито. Это направление не требует строительства больших стадионов и площадок, специального снаряжение и экипировки. Все что нужно киберспортсмену – компьютер.*

*Да я много сталкивался с таким мнением, когда старшее поколение не просто не верит, но и отрицательно к этому относится, а иногда даже силой заставляет его бросить».*

*Б.А.: «Если честно, то старшее поколение ко всему относится отрицательно, к Вашим новым друзьям, к Вашей новой девушке, к любому Вашему новому увлечению, к татуировкам, стилю музыки, стилю одежды и так далее. Это всё стереотипы. Ко всему новому мы сами относимся с некой настороженностью, пока полностью не поймем схему работы того или иного устройства, направления, вещи, стиля и тому подобного. Одна из основных причин, почему старшее поколение так относится – это потому что много игроков из-за игры бросает учёбу и с трудом заканчивают учебные учреждения. И это плохо, я с ними соглашусь, но это опять же зависит от человека, лично мне игры не мешали хорошо окончить школу, колледж и университет.*

*Я всё время сталкивался с непониманием и критикой того, чем я занимаюсь, пока однажды, в 2015 году на один из моих турниров не пришла мама одного из игроков и не сказала мне спасибо, за то, что я даю её ребенку занятие, которое ему реально нравится. И он в свои 16 лет ещё не поддался*

плохому влиянию окружающих его друзей. Так что я уверен, что не все относятся к этому негативно. Пока люди не научатся искать плюсы во всем, что их окружает, киберспортсмены так и будут сталкиваться с критикой. Я не хочу сказать, что киберспорт – это панацея, ни в коем случае. Киберспорт – это просто один из путей становления личности нынешнего поколения. Не факт, что киберспортсмен в будущем будет успешным бизнесменом или руководителем на большом предприятии, зато, возможно, он оградит его от других пагубных соблазнов нашего мира».

Б.Е.: «Потому что они прошли мимо него и так будет всегда, одно поколение никогда не будет понимать другое. Люди всегда относятся с непониманием к тому в чём они сами не участвовали. Я знаю многих взрослых, которые говорили, что игры – плохо и прочее-прочее. А когда у них появлялся ноутбук, то они сами начинали играть в игры. Взрослые всё воспринимают поверхностно, они видят убийства, кровь, но за этим скрывается не это. Это весело проведённое время с друзьями и многие другие моменты. Основной момент – пока сам не попробуешь – не поймёшь. Но вообще понятна их реакция, когда ребёнок сидит целыми днями за компьютером...это дико».

Е.М.: «Потому что для них это что-то новое и непонятное, они видят только то, что люди сидят перед компьютерами и играют в игрушки, при этом ничем полезным не занимаются, тратят время в пустую. Нет, это не так, киберспортсмены трудятся так же, как и другие люди на своей работе».

С.В.: «Я бы не сказал, что старшее поколение всё такое. Я знаю людей, чьи родители и даже дедушки с бабушками играют в компьютерные игры. Родители многих профессиональных киберспортсменов ездят на соревнования и болеют за своих детей. Мне кажется, некоторые представители этого поколения настроены не к киберспорту плохо, а вообще ко всему новому и непонятному им».

*Р.П.: «Насколько старшее поколение? Мне кажется, что дело не в поколении, а в неосведомленности людей, или групп людей. Попросту в их представлении киберспорт – эта «детская забава», а не серьезный профессиональный спорт. Они ни разу не видели соревнований по киберспорту и то с какой ответственностью и с каким продакшеном (процесс создания продукта, в данном случае турнира), организаторы турниров подходят к этому делу».*

Негативное отношение старшего поколения к киберспорту вызвано тем, что это для них что-то новое, непонятное и неизвестное, к этому склоны все респонденты. Но как только представители старшего поколения открывают и познают для себя такое направление, как киберспорт, то их мнение тут же меняется.

Далее мы начинаем третий блок вопросов, в который входят общие вопросы о киберспорте. И первый вопрос в этом блоке звучит: «Как Вы считаете, чем обусловлен интерес молодёжи к киберспорту?» Ответы получились следующие:

*М.Р.: «В век цифровых технологий, когда компьютерные игры стали развлечением, не требующим практически ничего, а в азартности не уступающим уличным играм, интерес стал проявляться все больше и больше. А уж когда киберспорт признали официальным наряду с другими видами спорта, молодежь все больше тянется к нему».*

*Б.А.: «Смотря, что Вы имеете в виду под словом «интерес»? Интерес к просмотру киберспортивных матчей? Интерес к самой игре и игровому процессу? Интерес к участию в турнирах? Мне кажется у каждого вида интереса здесь своя мотивация. Ведь если спросить у нескольких киберспортсменов почему они начали играть, то, скорее всего, мы услышим много различных ответов. Более конкретно понять выбор людей в сторону игр можно понять, прочитав теорию Фридриха Ницше, в которой он описывает нашу жизнь, как игру. В каждом из нас в крови течет желание превосходить другого в чём-либо. Именно поэтому появляется интерес к*

соревнованиям, не исключения и соревнования в играх. Этот вопрос заставил вспомнить меня один из первых моих серьезных турниров в 2008 году. Именно тогда, на турнире от фирмы POLARIS, я впервые ощутил то самое непередаваемое чувство, выплеск адреналина. Первую игру мы кое-как доиграли из-за того, что у нас у всех тряслись руки. В тот день мы заняли 4 место из 32 команд города. Именно после этого турнира, мне захотелось вновь и вновь посещать мероприятия такого масштаба, чтобы вновь ощутить это чувство. Но в дальнейшем, от турнира к турниру это чувство притуплялось. И постепенно победа на турнире становилась лишь целью «поднять» деньжат.

Почему же именно молодежь заинтересовалась киберспортом? Потому что это самый непритягательный вид занятий без особых усилий, затрат времени и средств. Возможно ещё потому, что это модно среди молодежи, и чтобы не отставать от коллектива и не выпадать из темы общения. На мой взгляд, причин множество».

Б.Е.: «Конечно же, это получение огромных средств от участия в турнирах, играх и прочим таком. Но первая причина этому – конечно же, то, что люди сейчас становятся ленивыми, людям лень выходить из своей зоны комфорта, поэтому они сидят дома за компьютером и часами играют в компьютерные игры. В первую очередь под такое влияние попадает молодёжь, потому что они живут компьютерами, дети технологий как-никак».

Е.М.: «Это доступно, бесплатно/дешево, не надо никуда ходить, да и игры любят все».

С.В.: «Все их друзья играют, это весело, это интересно. Азарт, рвение к победе, попытки доказать, что ты лучший».

П.Р.: «Хм...я считаю, что интерес молодёжи направлен не к киберспорту как к таковому отдельному элементу этой системы. А как к совокупности элементов, такие как: интерес к самой игре, интерес к разработчикам данной игры, интерес к издателям данной игры, интерес к

*стримерам, освещающим данную игру, а также всяческая реклама и маркетинг игр, направленный на конечного пользователя».*

Компьютерные технологии и молодёжь тесно связаны друг с другом, поэтому так и получается, что среди молодёжи киберспорт нашёл свою популярность. И, конечно же, из-за того, что молодые люди предпочитают проводить своё свободное время в компьютерных играх вместе со своими друзьями, которые, также, влияют на них.

Далее мы решили узнать, нанесла ли вред здоровью киберспортивная деятельность респонденту:

*М.Р.: «Лично мне нет, но есть знакомые, которым киберспорт не только нанес вред здоровью, а именно, проблемы со зрением, но и еще стал большим конфликтом в семье».*

*Б.А.: «Нет, никакого вреда моему здоровью она не нанесла».*

*Б.Е.: «Да, огромный ущерб был причинён моему здоровью и из-за этого я и прекратил играть в игры, потому что было уже невозможно продолжать и с этим нужно было что-то делать. Но, я считаю, что хорошо то, что в моей жизни был такой звоночек, потому что с тех пор я очень сильно изменился, а если бы всё оставалось так же как раньше, то я не знаю, кем бы я сейчас был и где бы я был».*

*Е.М.: «Никаких серьёзных изменений со здоровьем я у себя не обнаружил, только если зрение чуть-чуть ухудшилось».*

*С.В.: «Нет, абсолютно».*

*П.Р.: «Опять, повторяюсь, что самый большой вред – это изолированность, но это не относится ко всему киберспорту, а скорее только к моей деятельности».*

Результаты оказались разными, кому-то киберспорт не нанёс никакого вреда, что является неожиданным результатом, а кому-то из-за, скорее всего, неправильного планирования своего времени и расставления приоритетов пришлось поплатиться своим здоровьем.

Далее мы решили узнать мнение респондентов о несильно развитом направлении киберспорта – женском киберспорте. Мы задали вопрос: «Как Вы считаете, почему женский киберспорт развит меньше, чем мужской?» Результаты оказались следующими:

*М.Р.: «Женщины более скептически относятся к этому, да и они не самые заядлые игроки. Поэтому, скорее всего, и такая малая аудитория».*

*Б.А.: «Лично моё мнение, что девушек-киберспортсменок очень мало и поэтому они не могут собрать достойные составы, а ещё тут играет не маловажную роль их эмоциональная составляющая. Все же знают, что девушки намного эмоциональнее парней и любое поражение воспринимают очень близко к сердцу».*

*Б.Е.: «Считаю, что дело в том, что в мужчине заложено больше тестостерона и именно вот это желание помериться им больше нравится мужчинам. А девушки находят творческие дела и это хорошо, девушкам не нужно проявлять его, они созданы для другого».*

*Е.М.: «Уровень игры в разы хуже по сравнению с мужчинами, поэтому это не так зрелищно».*

*С.В.: «Женщины устроены немного иначе, чем мужчины. У них по-другому работает голова, у них другие интересы, другие ценности».*

*П.Р.: «Здесь действует сексистская подоплека, а именно никто не хочет видеть геймеров – девушек. Вот так сложилось, женский спорт не котируется. Женщины не умеют играть, за редким исключением, конечно же».*

Далее мы решили узнать у респондентов, что нужно человеку для того, чтобы стать профессиональным киберспортсменом:

*М.Р.: «Ну для каждого вида игры это отдельные моменты, но в общих чертах это: умение учиться и развиваться, так же важна работа в команде и работа над ошибками. Не стоит после нескольких поражений опускать руки. Есть даже фильм про начало карьеры известных киберспортсменов по игре Dota 2. Фильм называется «Free to Play, советую посмотреть».*

Б.А.: *«Как и в любом спорте, чтобы стать профессионалом, требуются постоянные тренировки. В киберспорте существует 3 составляющих успеха:*

- 1) личный опыт;*
- 2) умение играть в команде;*
- 3) анализ противников.*

*Под анализом противников я имею в виду возможные ситуации во время игры. Их легко изучить, просматривая трансляции матчей профессиональных игроков. Оттуда можно черпать тактику игры для себя, своей команды, а также смотреть, как может повести себя противник, так как он, скорее всего, тоже смотрит эти трансляции, как говорится «зачем придумывать велосипед?»»*

Б.Е.: *«Огромная чуйка, он должен просчитывать каждое своё движение, иметь план на любой вариант. Но в основном – тренировки, практика и работа над ошибками. И быть очень разносторонним человеком».*

Е.М.: *«Трудолюбие, терпение, умение находить общий язык с людьми, коммуникабельность».*

С.В.: *«Время и желание. Очень много времени и невероятно огромное желание».*

П.Р.: *«Талант, упорство, опыт, удачное стечение обстоятельств».*

После чего мы задали следующий вопрос: *«Что нужно знать начинающему киберспортсмену о профессиональной киберспортивной сцене?»* Ответы оказались следующими:

М.Р.: *«Что попасть туда очень сложно, большая конкуренция. То, что, придется многое пройти и многое сделать, как и в обычном спорте».*

Б.А.: *«Даже не знаю, что ответить на этот вопрос. Сейчас все новости профессиональной сцены в киберспорте обсуждаются на каналах Youtube, Rutube, Twitch во время трансляций и так далее. Я в последнее время стал реже за этим следить, поэтому не могу грамотно ответить на этот*

*вопрос. Могу лишь дать совет, путь к профессиональной сцене наполнен огромным количеством поражений, разочарований и требует много времени».*

*Б.Е.: «Надо быть готовым отдавать многое для этого. Тебе нужно уметь находить компромиссы. Как и в обычном спорте у тебя должны быть амбиции и постоянные тренировки-тренировки. Нужно контролировать себя, как и в жизни, если ты контролируешь себя, то ты и добьёшься успеха в конечном итоге».*

*Е.М.: «Большая конкуренция, придется долго и упорно трудиться».*

*С.В.: «Она не такая, как они себе её представляют. Это не мягкое белое облачко, это бурлящий котёл страданий, но в этом котле весело».*

*П.Р.: «Не знаю, не общаюсь, у меня другая специфика работы по киберспорту».*

Ответы на последние два вопроса, по сути, являются почти одинаковыми, только мы рассматриваем их с разных сторон. Но в основном, респонденты склонны к тому, что для того, чтобы достичь успеха в киберспортивной сфере, в качестве игрока, человеку необходимо запастись терпением, очень много тренировать, учиться на своих ошибках и не опускать руки после каких-либо поражений и всё это он должен понимать.

Завершаем этот блок вопросом: «Используете ли Вы игровой сленг в повседневности? Вас понимают? Как реагируют окружающие?»

*М.Р.: «Да я часто использую игровой сленг, даже иногда не замечая этого. Некоторым словам я научил сестру, чтобы она понимала меня. Для окружающих такой язык на уровне иностранного, проскальзывают слова, которые вроде бы понятные, но несут они совершенно другой смысл».*

*Б.А.: «Нет, я не использую киберспортивный сленг в повседневной жизни, так как, сейчас работаю на серьезном предприятии, на котором зарекомендовал себя, как хорошего специалиста в своей области и «дурачиться» у меня просто нет времени. Киберспортивный сленг применяю*

*лишь при встрече со старыми знакомыми из старых составов моей команды».*

*Б.Е.: «Нет, исключительно только с теми, кто его понимал, с другими людьми я общался на нормальном языке, да, бывало, вылетало, но целенаправленно не использовал никогда в повседневности».*

*Е.М.: «Не использую».*

*С.В.: «Использую, кто-то понимает, кто-то нет. Зависит от вовлеченности человека в эту сферу. Воспринимают нормально, как будто это просто слово из другого языка».*

*Р.П.: «Да, конечно, мой круг общения состоит из таких же людей, понимающих меня и имеющих те же интересы. А с людьми, которые не знают данный игровой сленг, не употребляю в обиходе».*

В основном респонденты используют игровой сленг в повседневной жизни, за счёт этого их можно узнать в обществе, но респонденты отдают себе отчёт в том, что в некоторых жизненных ситуациях им необходимо следить за своим языком общения, чтобы не смущать своего собеседника. Но сленговые слова могут быть случайно произнесены, потому что это уже входит в привычку.

Следующий блок несёт в себе мнение интервьюированного о перспективах и будущем киберспорта, блок состоит из двух вопросов, первый из них звучит так: «Насколько перспективно, на Ваш взгляд, работать в киберспортивной сфере?» Респонденты дали следующие ответы на поставленный вопрос:

*М.Р.: «Работать в киберспортивной сфере очень перспективно, направление очень сильно развивается в разных направлениях. Раньше, допустим, турниры обходились игроками и комментаторами, сейчас же, есть аналитики, тренеры, количество комментаторов увеличилось в 5 раз, теперь каждый зритель может выбрать язык удобный ему».*

*Б.А.: «Насколько перспективно работать в киберспортивной сфере я не знаю, не работал там. Считаю, что у каждого представителя*

киберспортивной деятельности есть определенная выгода. Я такой человек, который любит стабильность, в данный момент, в киберспорте России, я её не наблюдаю. Но всё только начинается, поэтому давайте вместе посмотрим, что из этого всего выйдет.

Чтобы внести небольшую ясность, в этом ответе под киберспортивной сферой я имел в виду турниры со спонсорами и большими призовыми фондами, на больших сценах, стадионах и тому подобном».

Б.Е.: «Это очень перспективное направление, этому не будет конца и края, он тесно связан с интернетом, а за этим сейчас огромное будущее. Если у тебя будут амбиции, то и тут ты сможешь получать хороший заработок. Путь развития в этом очень много и простора там непочатый край».

Е.М.: «Перспективно, как и в любой другой отрасли, если хорошо делаешь свою работу».

С.В.: «Перспективно, киберспорт с каждым днём набирает обороты. Через некоторое время киберспорт будет идти наравне с футболом, хоккеем и тому подобным».

П.Р.: «Перспективно или нет, не знаю, здесь более уместно будет нравится или нет работать в данной сфере. Интересно, но и рутинно в ту же очередь».

Завершаем мы этот блок вопросом: «Какое будущее на Ваш взгляд ждёт киберспорт в мировом масштабе?»

М.Р.: «Я думаю, что телевидение начнет всё чаще и чаще освещать эту тему, а также другие средства массовой информации. Возможно, киберспорт в недалеком будущем признают олимпийским видом спорта, начнут создавать школы и курсы по киберспорту у нас в России, а также выдавать квалификацию и разряд каждому игроку, как это и есть в любом спорте».

Б.А.: «На мой взгляд, по началу, если киберспорт получит помощь от государства, то это разрастется во что-то большое, но со временем, как и

*всё новое, постепенно будет пропадать. Его ждёт судьба компьютерных клубов, которые буквально 12 лет назад были очень популярны среди молодежи, но со временем их заменили домашние компьютеры. Так и киберспорт, сейчас для многих это в новинку, но со временем это приестся, и новое поколение молодежи найдет другой вид занятий».*

*Б.Е.: «Будет расцветать, развиваться, сейчас в него уже закладываются такие бюджеты, которые сейчас не закладываются в другие виды спорта. Развитие в деньгах, развитие в аудитории, аудитория киберспорта растёт и будет расти. К этому всё уже и идёт, это всё будет расти в геометрической прогрессии, всё зависит от создателей игры и им нужно адаптировать игры под современность».*

*Е.М.: «Встанет наравне с баскетболом, футболом и другими крупными видами спорта».*

*С.В.: «Рост, вложения денег, крутые люди, новые идеи, новая подача контента, развитие, развитие и ещё раз развитие».*

*П.Р.: «Не исключаю такой возможности, что когда-нибудь киберспорт станет в одну линию по значимости с олимпийскими играми, но не в сегодняшних реалиях, а немного позже, когда все «староверы» уйдут, а на смену им придут более открытые ко всему новому молодое поколение».*

Рассуждая о перспективах и будущем киберспорта, респонденты по большей части приходят к одному итогу о том, что это направление будет развиваться и будет востребованным в будущем. Киберспорт связан с современными технологиями и интернетом, мы живём на этапе рождения всего этого и по этой причине респонденты пророчат положительное будущее для киберспортивной сферы.

Последний вопрос нашего интервью звучит: «Сожалеете ли Вы о том времени, которое Вы уже потратили на киберспорт, если да, то на что бы Вы его лучше использовали в жизни?» Каждый из респондентов дал следующий ответ:

М.Р.: *«Возможно, отчасти жалею о потраченном времени, мог потратить на другое направление и на себя самого. Ведь каждый, кто хоть раз играл, хотел стать киберспортсменом и вкладывался в это дело по максимуму, но я вовремя осознал, что это направление не для меня и игры я стал использовать только для развлечения. Сейчас за киберспортом я наблюдаю в качестве зрителя и мне этого хватает».*

Б.А.: *«Я не жалею о том времени, которое потратил на киберспорт. Я познакомился с огромным количеством хороших людей. Киберспорт является частью моей жизни и одним из тех элементов, который сделал меня таким человеком, которым я сейчас являюсь».*

Б.Е.: *«Сожалеть нельзя ни о чём, тогда у меня не было больше других вариантов, как не делать то, что я делал. Анализируя сейчас, конечно, можно было бы сделать лучше, я бы мог вместо этого продолжать заниматься спортом, продолжал общаться с друзьями из реальной жизни, раньше бы начал работать, зарабатывать. Но если подумать, какой-то успех я поимел от всего этого, у меня была слава, деньги. У меня появились новые друзья, я узнал многое о компьютерной технике, интернете. Всё было как было, но я не жалею, можно было бы лучше, но я совершенно не жалею. Это время было очень крутым».*

Е.М.: *«Нет».*

С.В.: *«Наоборот, сожалею, что когда-то не уделял этому должного внимания и на данный момент не столь хорош, как мог бы быть. Но я развиваюсь и стараюсь стать лучше!»*

П.Р.: *«Не сожалею, ибо опыт никогда лишним не будет в этой жизни, не зависимо от того к какому виду деятельности относится данный опыт. Но и, конечно же, это люди, с теми, с которыми я познакомился, благодаря своей деятельности в киберспорте этот интересный опыт мало с чем сравним, я благодарен киберспорту за свою работу и за то, что он дал мне возможности, о которых я мог только мечтать несколько лет назад».*

Завершаем интервью, довольно, философским вопросом о толке потраченном времени респондентов на киберспорт. В основном, респонденты не сожалеют о потраченном времени, это время их многому научило и благодаря киберспорту они открывали для себя что-то новое. Кто-то ещё полон идей и планирует их реализовать. Но всё же, время, которое было потрачено на киберспорт, можно было провести с большим толком, считают респонденты, но киберспорт всё равно остаётся внутри них и оставляет что-то своё.

Наше интервью получилось в виде ответов разных уровней участников киберспортивного сообщества, мы узнали, что думают о киберспорте разные стороны этого сообщества. Участники киберспортивного сообщества – обычные люди, которые никак не отличаются от остальных, отличаются лишь своим необычным времяпрепровождением.

В киберспорте, как и в любом другом деле есть свои плюсы и минусы. Из плюсов респонденты выделили: новые социальные контакты, опыт командной игры, хорошее времяпрепровождение и другое. Из минусов – проблемы со здоровьем, в семье, в личной жизни. Всё это сводится к тому, что в любом виде деятельности нужно соблюдать баланс, так же и в киберспорте, успешными становятся те, кто умеют правильно выстраивать своё свободное время и без лишнего фанатизма относятся к делу.

Киберспорт – хороший путь к славе и материальному благополучию для молодого человека или девушки, при правильном подходе к нему можно меньшими жертвами для себя и окружающих добиться в нём успеха. Но всегда нужно понимать, что успеха не достичь без огромной работы над собой.

Всех респондентов вокруг киберспорта объединяют хорошие воспоминания, которые им дала игра. Все они прошли через киберспорт и они являются, активными, общительными, интересными и разноплановыми людьми, все они уверены в том, что киберспорт будет только расти и развиваться, хотя бы, в ближайшей перспективе. До начала исследования было

чувство, что из-за такого времяпрепровождения респондентов, они будут аморфны, закрыты в себе и весьма не многословны, именно такая картина создаётся при упоминании о киберспортсменах, но всё оказалось наоборот.

Подводя итог всему вышесказанному, можно сделать вывод, что занятие киберспортом – не всегда что-то негативное и отталкивающее, говорить за всё киберспортивное сообщество, взяв интервью всего у четырёх человек, мы, конечно же, не можем, каждый сам решает за себя кем ему быть и как поступать в жизни. Всё зависит от человека, только он способен принести себе пользу или вред. Думаем, что наши респонденты заставят поменять мнение и отношение некоторых людей к киберспорту.

## Заключение

Сетевое общество, которое является частью информационного общества, стало основой для всего современного мира. Сегодня человечество полностью зависит от технологий, многое сегодня можно сделать через интернет, который уже становится основным средством коммуникации и видом проведения свободного времени индивидов.

Буквально у каждого теперь есть устройство, с помощью которого можно подключиться к интернету для каких-либо целей. К примеру, люди могут создавать сетевые сообщества, в которых они могут коммуницировать друг с другом. В нашей работе мы затронули одно такое сообщество – киберспортивное.

Компьютерные игры являются одной из форм проведения свободного времени в современном мире. Выросло уже не одно поколение геймеров, которое, так же, создало вокруг себя целое сообщество людей из разных стран. В настоящее время киберспортивное сообщество находится на начальной стадии развития, киберспортивная сфера только начинает расширяться, но под её влияние уже попало огромное количество молодёжи. Это не всегда аморфные подростки, сидящие за компьютером, это и интересные, разносторонние личности, с которыми нам удалось познакомиться в ходе исследования.

В ходе исследования мы выделили основные черты представителей первой возрастной группы (респонденты 14-19 лет) участников киберспортивного сообщества. Социальный портрет которых выглядит следующим образом – это индивиды с большим количеством свободного времени, которое они проводят за компьютерными играми, предпочитающие принимать участие в матчах в качестве игроков, нежели зрителей. Они надеются достичь успеха в киберспорте и зарабатывать на нём.

Для респондентов второй возрастной группы (от 20 до 25 лет) характерно то, что киберспорт для них является одним из видов проведения

досуга наряду с другими, в сравнении с первой группой, для которых киберспорт – основной вид проведения свободного времени. Это люди, которые предпочитают работу, которую они уже имеют или же предпочитающие более стабильные и понятные в обществе профессии, так как они не рассматривают перспективу зарабатывания основного дохода с помощью киберспорта. Они смотрят трансляции киберспортивных соревнований, для людей, у которых нет много свободного времени – этот вариант является самым оптимальным, так как в любой момент можно остановить просмотр трансляции и начать заниматься более продуктивными делами.

Каждый игрок – отдельный индивид со своей мотивацией и пониманием того для чего ему нужна игра. Киберспорт – конкурентный вид спорта, с помощью которого можно что-то приобрести для себя или же потерять, но каждому из наших респондентов киберспорт дал что-то положительное, будь-то новые социальные связи или хорошо проведённое свободное время.

Надеемся, что наше исследование станет фундаментальным или послужит катализатором для дальнейшего изучения такой перспективной сферы как киберспорт.

**Список используемой литературы и источников**

1. Алтынкович Е. Е. Общество сетевых структур и «отчуждение» личности // Юридическая наука: история и современность. – 2016. – № 5. – С. 185–194.
2. Андрамонова В. В. Сетевое общество: современная парадигма развития // Система ценностей современного общества. – 2015. – № 42. – С. 122–126.
3. Антипов М.А. Неоднозначность психологического влияния сетевых компьютерных игр на человека и общество // *Akademicka psychologie*. – 2016. – № 2. – С. 14–18.
4. Аристова М. А., Фокина В. Н. Гендерный аспект дистанционного обучения // Социология образования. – 2008. – № 1. – С. 50–55.
5. Асеева О. В. Социальная активность молодежи в виртуальных сетевых сообществах (по материалам исследования в Белгородской области) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2015. – № 1. – С. 281–288.
6. Басовская Е. Н. Информационный шум как воздействующий компонент медиатекста // Вестник Челябинского государственного университета. – 2014. – № 7. – С. 6–11.
7. Бобова Л. А. Мануэль Кастельс: влияние сетевого общества на характер социальных коммуникаций // Вестник МГИМО университета. – 2013. – № 5. – С. 213–220.
8. Бобова Л. А. Механизмы социальной консолидации в сетевом обществе // Вестник МГИМО Университета. – 2014. – № 2. – С. 208–216.
9. Вангородская С. А., Колпина Л. В. Ресурсная составляющая барьеров социально-сетевого взаимодействия населения региона // Власть. – 2013. – № 7. – С. 122–127.

10. Гасанова М. М. Реализация механизмов электронной демократии в социальных сетях и блогосфере: сравнительный анализ // Факторы успеха. – 2016. – № 2. – С. 48–59.
11. Ефременко Д. В. Кастельс М. Коммуникация, власть и контрвласть в сетевом обществе // Политическая наука. – 2008. – № 2. – С. 203–208.
12. Казакова О. А., Козьма Н. А. Киберспорт - спорт будущего // Olympplus. Гуманитарная версия. – 2016. – № 1. – С. 29–31.
13. Кушнарера И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: опыт, традиции, инновации. – 2015. – № 1. – С. 31–32.
14. Кушнарера И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: стратегии и векторы развития. – 2016. – № 6–2. – С. 94–96.
15. Лугина А. Г. Модели сетевых обществ в постиндустриальных и информационных концепциях // Политематический сетевой электронный научный журнал кубанского государственного аграрного университета. – 2016. – № 120. – С. 903–913.
16. Лысак И. В., Косенчук Л. Ф. Современное общество как общество сетевых структур // Информационное общество. – 2015. – № 2–3. – С. 45–51.
17. Мальцева Д. В. Реляционная социология: новый этап в развитии анализа социальных сетей или самостоятельное направление? // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2014. – № 4. – С. 3–14.
18. Моргунов А. А. Специфика коммуникативных отношений в сетевом обществе // Вестник Самарского университета. Экономика и управление. – 2013. – № 7. – С. 67–73.
19. Петрова Г. И. Новая форма отчуждения человека: ампутация личности или антропологическая аутентичность личностной многосторонности? // Вестник Томского государственного университета. – 2014. – № 379. – С. 105–107.

20. Писаревский В. Г. Интернет-сообщества как ядро сетевого общества // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. – 2013. – № 16. – С. 60–64.
21. Пугачева Л. Г. Личность в сетевом обществе: диалог культур прошлого и настоящего // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2015. – № 3. – С. 38–45.
22. Римский В. Л. Гражданское и политическое в социальных сетях Рунета // Политическая наука. – 2013. – № 1. – С. 192–208.
23. Саяпин В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 1. – С. 140–147.
24. Светлова Н.В., Бокарева И.А. Исследование эмоционального состояния подростков, увлеченных компьютерными играми // Актуальные проблемы психологического знания. – 2009. – № 1. – С. 128–134.
25. Скворцова Е. С., Постникова Л. К. Распространенность занятий компьютерными играми и интернетом среди современных школьников России // Бюллетень национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н.А. Семашко. – 2014. – № 2. – С. 135–141.
26. Смолина Е. Г. Понятие «сети» как новый взгляд на устройство общества // Научный вестник Волгоградского филиала РАНХиГС. Серия: политология и социология. – 2015. – № 2. – С. 23-28.
27. Сухов А. В., Стреха А. А. Сетевая структура как основополагающее свойство организации информационных процессов в современном информационном обществе // Транспортное дело России. – 2012. – № 6–2. – С. 154–156.
28. Ушкин С. Г. Отношения дружбы в виртуальных социальных сетях (на примере социальной сети «ВКонтакте») // Социум и власть. – 2015. – № 6. – С. 71–76.

29. Фанталов А.Н. Психолого-педагогические аспекты компьютерных игр // Герценовские чтения. Начальное образование. – 2012. – № 1. – С. 162–166.
30. Фролова А. С. Сетевое общество и теория фреймов: социально-философское осмысление // Вестник РАЕН. – 2013. – № 3. – С. 61–63.
31. Чамкин А. С. Организационные и социальные особенности глобальной коммуникации в интернете // Системная психология и социология. – 2014. – № 3. – С. 114–132.
32. Шарков Ф. И. Развитие виртуальных сетевых сообществ в интернете // Коммуникология. – 2015. – Т. 3. – № 5. – С. 29–46.
33. Шашкова В. С. К чему может привести излишняя увлеченность компьютерными играми дошкольника // Наука и образование: новое время. – 2016. – № 2. – С. 583–587.
34. Шилина М. Г. Коммуникация в интернете: методологические основания исследования // Известия Юго-Западного государственного университета. – 2014. – № 4. – С. 127–130.

#### **Интернет-ресурсы:**

35. Официальное опубликование правовых актов в электронном виде [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (Дата обращения: 14.09.2017).
36. Устав Общероссийской общественной организации "Федерация компьютерного спорта России" (ФКС России) [Электронный ресурс]. – URL: [http://resf.su/upload/58f4c9f92235c\\_ustav.fks\\_2017.pdf](http://resf.su/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf) (Дата обращения: 20.09.2017).
37. Официальное опубликование правовых актов в электронном виде [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201704140005> (Дата обращения: 14.09.2017).

38. eSports Market Report [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/> (Дата обращения: 01.11.2017).
39. Россияне больше всех любят киберспорт [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/2961000> (Дата обращения: 03.11.2017).
40. The evolution of digital marketing: Are FMCG marketers keeping their skills up to speed? [Электронный ресурс] URL: [https://www.hays.cn/en/features/HAYS\\_130729](https://www.hays.cn/en/features/HAYS_130729) (Дата обращения: 03.03.2018).

#### **Источники на иностранном языке:**

41. Anttiroiko A. V. Castells' network concept and its connections to social, economic and political network analyses // Journal of Social Structure. – 2015. – № 11. – P. 208-219.
42. Hajli N., Sims J. Social commerce: The transfer of power from sellers to buyers // Technological Forecasting and Social Change. – 2015. – Vol. 94. – P. 350– 358.
43. Jones R. H., Chik A., Hafner C. A. Discourse and digital practices: Doing Discourse Analysis in the Digital Era / R. H. Jones. – N. Y.: Routledge, 2015. – 250 p.
44. Ratikan A., Shikida M. Culture based preference for the information feeding mechanism in online social networks // IEICE Transactions on Information and Systems. – 2014. – № 4. – P. 705– 713.

## Приложение 1

### Программа социологического исследования «Социальная типология участников киберспорта»

#### Методологический раздел

**Обоснование проблемы исследования.** В современном мире компьютерные технологии развиваются каждый день. Вслед за компьютерами начала развиваться и сфера игр, начали появляться компьютерные игры. За малый отрезок времени компьютерные игры стали завоёвывать сердца людей по всему миру.

Прошло несколько десятилетий и компьютерные игры начали обретать соревновательный характер. Это и стало отправной точкой для зарождения такого понятия, как киберспорт.

В настоящий момент, это молодой, прогрессирующий вид спорта (Министерство Sports России 7 июня 2016 года опубликовало приказ о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации), который получает огромную поддержку со стороны любителей компьютерных игр во всех странах, и не только. Как было сказано раньше, киберспорт признаётся официальным видом спорта, но не только в России, но и в ряде других стран. В Корею к профессиональным киберспортсменам относятся так же уважительно, как к звездам мирового футбола. Так же, правительство страны всячески способствует развитию этого вида спорта. Огромные средства вкладываются в развитие этого направления. К примеру, Алишер Усманов инвестировал в киберспортивную организацию Virtus Pro 100 млн. долларов.

Принято считать, что компьютерные игры – это развлечение для подростков, которые прожигают своё свободное время, сидя за компьютером. Отчасти это так, но давно уже не секрет, что в игры играют представители всех возрастов. Существует огромное количество жанров и каждый находит что-то своё.

Для некоторых игры становятся работой, для кого-то способом расслабиться после тяжёлого рабочего дня. Игры дают геймеру (игроку в компьютерные игры) ощутить себя в совершенно другой социальной роли, которая недоступна, недостижима для него в данный момент времени.

Существуют игры, которые созданы не только для развлечения, но и с целью обучения, совершенствования навыков – тренажёры. Например, в процессе обучения на водительские права, ученики проходят обучение на симуляторе вождения автомобиля, выполняя упражнения, которые будут необходимы им для успешной сдачи практических экзаменов.

Стоит также различать геймеров и киберспортсменов: если геймеры играют в игры для развлечения и тратят на свое хобби реальные деньги, то для киберспортсмена игры скорее являются источником заработка.

Социальная типология участников киберспортивных соревнований многогранна и крайне разнообразна. Здесь не существует возрастных/религиозных/гендерных/политических ограничений, все равны, единственная разница в том, что каждый выполняет свою роль, кто-то играет в игры, кто-то смотрит, как другой играет в игры и так далее. Всей прелестью изучения данного явления является то, что киберспорт – очень молодая дисциплина и в ней есть много всего интересного и неизученного. В связи с этим у многих появляется проблема понимания того, что он из себя представляет, кто этим занимается и интересуется. Кто же все эти люди, которые сутками напролёт сидят за компьютерами и увлекаются играми, а некоторые из них ещё и получают за это деньги?

**Целью** данного исследования является построение социальной типологии участников киберспортивных соревнований.

В соответствии с целью поставлены следующие **задачи**:

1. Определить зрительскую аудиторию киберспортивных соревнований;
2. Узнать причины заинтересованности в киберспорте респондента;
3. Узнать какое место компьютерные игры занимают в жизни респондента;
4. Узнать причины распространения киберспорта.

**Объектом исследования** выступает киберспортивное сообщество, дифференцированное по возрасту на две равные группы респондентов. Первая группа включает игроков 14-19 лет, респонденты второй группы – от 20-25 лет.

**Предметом исследования** выступают социальные характеристики участников киберспортивных соревнований.

### **Системный анализ объекта исследования**

#### **Блок 1 Социально-демографические характеристики:**

- Пол (любая пропорция)
- Возраст (14-19 лет / 20-25 лет);
- Социальное положение
- Образование

#### **Блок 2 Занятия киберспортом**

- Частота занятий киберспортивной деятельностью
- Вид киберспортивной дисциплины
- Стаж занятий киберспортивной деятельностью
- Уровень занятий киберспортом
- Материальные затраты на киберспорт

#### **Блок 3 Субъективные характеристики респондентов**

- Мотивы занятия киберспортивной деятельностью
- Интерес к занятиям киберспортивной деятельностью
- Личностные качества, которые воспитывает киберспорт
- Отношение к соперникам

- Навыки, которые необходимы для занятий киберспортивной деятельностью

#### **Блок 4 Киберспорт как массовое явление**

- Причины распространения киберспорта
- Оценка перспектив развития игровой индустрии
- Оценка значения компьютерных игр в досуговой деятельности
- Преимущества киберспорта по сравнению с «традиционным» спортом
- Недостатки киберспорта по сравнению с «традиционным» спортом

#### **Гипотезы исследования:**

1. Представители первой группы (14-19 лет) респондентов чаще принимают участие в киберспортивных соревнованиях, чем представители второй группы (20-25 лет);
2. Представители второй группы (20-25 лет) респондентов большего предпочитают игру Counter-Strike: Global Offensive;
3. Представители второй группы (20-25 лет) респондентов проводят больше времени за компьютерными играми, чем представители первой группы (14-19 лет);
4. Респонденты первой группы (14-19 лет) охотнее тратят деньги на компьютерные игры и внутриигровые предметы, чем представители второй (20-25 лет);
5. Представители первой группы (14-19 лет) рассматривают киберспорт, как потенциальную работу для себя.

#### **Теоретическая интерпретация понятий**

В данном исследовании мы руководствовались следующими понятиями и категориями:

*Видеоигры (компьютерные) игры* – игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой, которая базируется на взаимодействии человека и устройства посредством визуального интерфейса.

*Киберспорт* – вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве, которое моделируется компьютерными технологиями, в частности видеоиграми.

*Геймер* – человек, играющий в видеоигры.

*Прогеймер (профессиональный киберспортсмен)* – профессиональный игрок, играющий за деньги в видеоигры.

*Стримерство (стримы компьютерных игр)* – трансляции игрового процесса с комментариями самого игрока (стримера) в интернете, при помощи сайтов потокового видео.

Выделим следующие необходимые понятия, используемые нами в исследовании:

*Шутер от первого лица* – жанр видеоигр, в котором игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного и метательного оружия с видом от первого лица: игрок воспринимает происходящее глазами главного героя.

*Стратегия в реальном времени* – жанр стратегических компьютерных игр, в которых отсутствует «очередность ходов».

*Симулятор* – имитатор (обычно механический или компьютерный), задача которого состоит в имитации управления каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством.

*МОВА («многопользовательская онлайн-боевая арена»)* – жанр компьютерных и мобильных игр, сочетающий в себе элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр.

*Коллекционная карточная онлайн-игра* – разновидность настольных и видеоигр, использующая постоянное соединение с Интернетом. В отличие от традиционных карточных игр, коллекционные карточные игры используют специальные карты, схожие с коллекционными карточками.

## **Операционализация социологических понятий**

Наше исследование мы начинаем с вопроса об информированности респондента о киберспорте:

- Информирован хорошо
- Информирован недостаточно

После этого следует блок вопросов с целью узнать геймерскую жизнь респондента.

Первым делом нам необходимо узнать стаж в компьютерных играх, для этого мы будем использовать открытый вопрос.

Далее мы выясняем, как часто респондент играет в компьютерные игры:

- Каждый день
- Несколько раз неделю
- Несколько раз в месяц
- Несколько раз в год

Дальше следует уточнить, сколько часов респондент проводит в компьютерных играх:

- Менее часа
- 1-4 часа
- 5-7 часов
- 8-11 часов
- Больше 12 часов

После такой серии вопросов необходимо узнать, какое значение имеют компьютерные игры в жизни респондента:

- Основной вид проведения свободного времени
- Один из видов досуга, наряду с другими
- Способ дополнительного заработка
- Источник основного заработка

После первого блока вопросов пора перейти к следующему, и перейти непосредственно к вопросам о киберспорте. Узнаем, какая киберспортивная дисциплина больше нравится респонденту с помощью следующих вариантов:

- Dota 2

- Counter-Strike: Global Offensive
- League of Legends
- Hearthstone: Heroes of Warcraft
- Другое \_\_\_\_\_

Затем узнаем, чем же киберспорт так нравится респонденту, в этом нам помогут следующие варианты ответов:

- Зрелищный
- Доступный
- На нём можно заработать
- Интересное проведение свободного времени
- Относительно дешевый
- Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)
- Отсутствие травм
- Отсутствие физических нагрузок
- Возможность заниматься без физической подготовки
- Другое \_\_\_\_\_

Частоту участия в киберспортивных соревнованиях узнаем благодаря следующим вариантам ответов:

- Всегда участвую
- Периодически участвую
- Принимал участие несколько раз
- Участвовал 1 раз
- Не участвовал

Так как в киберспортивных соревнованиях/турнирах могут учувствовать не все, по объективным причинам, узнаем, как часто респондент наблюдает/смотрит киберспортивные соревнования (через интернет в том числе):

- Всегда
- Часто
- Иногда

- Редко
- Никогда

В третьем блоке вопросов углублённо изучим киберспорт, его плюсы и минусы. Данный блок мы начинаем с вопроса о личностных качествах, которые воспитывает киберспорт:

- Умение работать в команде
- Самоконтроль
- Скорость реакции
- Дисциплинированность
- Упорство
- Сила воли
- Другое \_\_\_\_\_

Киберспорт обычно сравнивают с «традиционным» спортом. Обозначить преимущества профессионального киберспорта перед профессиональным «традиционным» спортом нам помогут следующие варианты ответов:

- Наносит меньше вреда здоровью
- Демократичный
- Менее коррумпированный
- Не требует дорогостоящего оборудования
- Небольшие финансовые затраты
- Не требует длительной подготовки игроков
- Можно заниматься в любом возрасте
- Другое \_\_\_\_\_

А недостатки:

- Формирует малоподвижный образ жизни
- Портит зрение
- Игроки мало проводят времени на свежем воздухе
- Киберспорт вызывает зависимость
- Требует больших затрат времени

- Отвлекает от важных дел
- Сузит круг непосредственного общения
- Другое \_\_\_\_\_

Далее необходимо узнать мнение респондента о том, что способствует росту популярности киберспорта:

- Реклама соревнований по киберспорту в СМИ
- Трансляция игр на телевизионных каналах
- Мода на компьютерные игры
- Новые технические средства для игр
- Привлекательный компьютерный дизайн игр
- Проведение соревнований по киберспорту
- Азартность, возможность делать ставки
- Другое (укажите, что именно) \_\_\_\_\_

Популярность – понятие проходящее, поэтому узнаем мнение респондента о перспективах развития киберспорта и игровой индустрии в целом:

- Киберспорт будет более популярен, чем обычный спорт
- Киберспорт по своей популярности сравняется с обычным спортом
- Популярность киберспорта будет ниже, чем популярность обычного спорта
- Киберспортом будет заниматься относительно узкий круг людей

Этот блок мы завершим довольно личным вопросом, в котором мы узнаем сколько людей из окружения респондента увлекаются киберспортом:

- Почти все мои друзья и знакомые
- Несколько человек из моего окружения
- Один человек
- Никто

Перейдём к короткому блоку из двух вопросов о материальной стороне киберспорта. В первом вопросе узнаем готов ли респондент, чтобы киберспорт стал его источником дохода и предлагаем следующие варианты:

- Хотел бы, чтобы киберспорт был основным источником дохода.
- Хотел бы, чтобы киберспорт был дополнительным источником дохода.
- Не хотел бы зарабатывать на киберспорте.
- Затрудняюсь ответить

Завершаем материальный блок вопросом, целью которого будет узнать на что в основном респондент тратит деньги в своей киберспортивной деятельности:

- Оформляю платные подписки на разных игровых лигах (ESEA, Faceit и так далее)
- Приобретаю внутриигровые предметы
- Обновляю комплектующее компьютера и аксессуары для него
- Трачу деньги на проезд до места проведения и участие в LAN-турнирах
- Не стремлюсь в киберспорт, но охотно покупаю игры
- Часто наблюдаю за киберспортивными соревнованиями, поэтому покупаю продукты для их просмотра (чипсы, газированные напитки и т.п.)
- Другое \_\_\_\_\_

Завершит анкету блок вопросов, отражающих социально-демографические характеристики респондентов.

С помощью номинальной шкалы выясним пол респондентов:

- Мужской
- Женский

Метрическая шкала поможет выяснить возраст респондентов.

Так же с помощью номинальной шкалы, узнаем образование респондента:

- Высшее, окончил ВУЗ
- Среднее профессиональное, окончил техникум училище
- Среднее, окончил школу

И в завершение мы попросим оценить материальное положение респондента:

- Выше среднего (чаще всего не имеем материальных затруднений)
- Среднее (иногда испытываем материальные трудности)
- Ниже среднего (приходится на многом экономить)

## Приложение 2

### Анкета

*Уважаемый респондент!*

*Кафедра социологии Тольяттинского государственного университета проводит социологическое исследование с целью оценки заинтересованности молодёжи в киберспортивной деятельности.*

*Просим Вас, по возможности, ответить на все вопросы анкеты, выбрав вариант ответа, более точно отражающий Ваше мнение. Из предлагаемых вариантов отметьте, пожалуйста, тот, который наиболее точно выражает Ваше мнение. Некоторые вопросы предполагают несколько вариантов ответа. Если Вы не согласны ни с одним из предложенных вариантов, допишите, пожалуйста, свой ответ на свободной строчке. Ваши ответы будут использоваться только в обобщенном виде.*

#### 1. Насколько Вы информированы о киберспорте?

- 1) Информирован хорошо
- 2) Информирован недостаточно

#### 2. Укажите, пожалуйста, Ваш стаж в компьютерных играх \_\_\_\_\_

#### 3. Как часто Вы играете в компьютерные игры? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Каждый день
- 2) Несколько раз неделю
- 3) Несколько раз в месяц
- 4) Несколько раз в год

#### 4. Сколько часов обычно Вы проводите за компьютерными играми? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Менее часа
- 2) 1-4 часа
- 3) 5-7 часов
- 4) 8-11 часов
- 5) Больше 12 часов

#### 5. Какое значение имеют компьютерные игры в Вашей жизни? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Основной вид проведения свободного времени
- 2) Один из видов досуга, наряду с другими
- 3) Способ дополнительного заработка
- 4) Источник основного заработка
- 5) Другое \_\_\_\_\_

#### 6. Укажите, пожалуйста, какая киберспортивная дисциплина Вам больше нравится? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Dota 2
- 2) Counter-Strike: Global Offensive
- 3) League of Legends
- 4) Hearthstone: Heroes of Warcraft
- 5) Другое \_\_\_\_\_

**7. Чем Вам нравится киберспорт?** *(можете выбрать несколько вариантов ответов)*

- 1) Зрелищный
- 2) Доступный
- 3) На нём можно заработать
- 4) Интересное проведение свободного времени
- 5) Относительно дешёвый
- 6) Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)
- 7) Отсутствие травм
- 8) Отсутствие физических нагрузок
- 9) Возможность заниматься без физической подготовки
- 10) Другое \_\_\_\_\_

**8. Как часто Вы принимаете участие в киберспортивных соревнованиях?** *(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)*

- 1) Всегда участвую
- 2) Периодически участвую
- 3) Принимал участие несколько раз
- 4) Участвовал 1 раз
- 5) Не участвовал

**9. Как часто Вы наблюдаете за киберспортивными соревнованиями?** *(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)*

- 1) Всегда
- 2) Часто
- 3) Иногда
- 4) Редко
- 5) Никогда

**10. Как Вы думаете, какие личностные качества воспитывает киберспорт?** *(можете выбрать несколько вариантов ответов)*

- 1) Умение работать в команде
- 2) Самоконтроль
- 3) Скорость реакции
- 4) Дисциплинированность
- 5) Упорство
- 6) Сила воли
- 7) Другое \_\_\_\_\_

**11. Как Вы думаете, какие преимущества профессиональный киберспорт имеет перед профессиональным «традиционным» спортом?** *(можете выбрать несколько вариантов ответов)*

- 1) Наносит меньше вреда здоровью
- 2) Демократичный
- 3) Менее коррумпированный
- 4) Не требует дорогостоящего оборудования

- 5) Небольшие финансовые затраты
  - 6) Не требует длительной подготовки игроков
  - 7) Можно заниматься в любом возрасте
  - 8) Другое \_\_\_\_\_
- 

**12. Как Вы думаете, какие недостатки имеет профессиональный киберспорт перед профессиональным «традиционным» спортом?** *(можете выбрать несколько вариантов ответов)*

- 1) Формирует малоподвижный образ жизни
- 2) Портит зрение
- 3) Игроки мало проводят времени на свежем воздухе
- 4) Киберспорт вызывает зависимость
- 5) Требует больших затрат времени
- 6) Отвлекает от важных дел
- 7) Сужает круг непосредственного общения
- 8) Другое \_\_\_\_\_

**13. Что, по Вашему мнению, способствует росту популярности киберспорта?** *(можете выбрать несколько вариантов ответов)*

- 1) Реклама соревнований по киберспорту в СМИ
- 2) Трансляция игр на телевизионных каналах
- 3) Мода на компьютерные игры
- 4) Новые технические средства для игр
- 5) Привлекательный компьютерный дизайн игр
- 6) Проведение соревнований по киберспорту
- 7) Азартность, возможность делать ставки
- 8) Другое *(укажите, что именно)* \_\_\_\_\_

**14. Какие перспективы развития существуют у киберспорта и игровой индустрии в целом?** *(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)*

- 1) Киберспорт будет более популярен, чем обычный спорт
- 2) Киберспорт по своей популярности сравняется с обычным спортом
- 3) Популярность киберспорта будет ниже, чем популярность обычного спорта
- 4) Киберспортом будет заниматься относительно узкий круг людей

**15. Сколько людей из Вашего окружения увлекаются киберспортом?** *(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)*

- 1) Почти все мои друзья и знакомые
- 2) Несколько человек из моего окружения
- 3) Один человек
- 4) Никто

**16. Скажите, пожалуйста, хотели бы Вы, чтобы киберспорт стал Вашим источником дохода?** *(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)*

- 1) Хотел бы, чтобы киберспорт был основным источником дохода.
- 2) Хотел бы, чтобы киберспорт был дополнительным источником дохода.
- 3) Не хотел бы зарабатывать на киберспорте.
- 4) Затрудняюсь ответить

**17. На что Вы в основном тратите деньги в Вашей киберспортивной деятельности?**

*(можете выбрать несколько вариантов ответов)*

- 1) Оформляю платные подписки на разных игровых лигах (ESEA, Faceit и так далее)
- 2) Приобретаю внутриигровые предметы
- 3) Обновляю комплектующее компьютера и аксессуары для него
- 4) Трочу деньги на проезд до места проведения и участие в LAN-турнирах
- 5) Не стремлюсь в киберспорт, но охотно покупаю игры
- 6) Часто наблюдаю за киберспортивными соревнованиями, поэтому покупаю продукты для их просмотра (чипсы, газированные напитки и т.п.)
- 7) Другое \_\_\_\_\_

**18. Ваш пол:**

- 1) Мужской
- 2) Женский

**19. Укажите, пожалуйста, Ваш возраст \_\_\_\_\_****20. Ваше образование:**

- 1) Высшее, окончил ВУЗ
- 2) Среднее профессиональное, окончил техникум, училище
- 3) Среднее, окончил школу

**21. Как Вы оцениваете материальное положение Вашей семьи?** *(отметьте, пожалуйста, только один вариант ответа)*

- 1) Выше среднего (чаще всего не имеем материальных затруднений)
- 2) Среднее (иногда испытываем материальные трудности)
- 3) Ниже среднего (приходится на многом экономить)

***Благодарим Вас за участие в опросе!***

**Приложение 3****Вопросы интервью****Отношение интервьюированного к киберспорту**

1. Чем для Вас является киберспорт (лекарством от скуки, работой, способом скрасить одиночество)?
2. Что Вас мотивирует заниматься киберспортом?

**Мнение интервьюируемого о киберспорте**

3. Какие положительные стороны существуют в увлечении киберспортом?
4. Какие отрицательные стороны существуют в увлечении киберспортом?
5. Что на Ваш взгляд даёт киберспорту признание его официальным видом спорта в ряде стран (в том числе и в России)?
6. Почему, на Ваш взгляд, старшее поколение отрицательно относится к киберспорту? И правда ли это так?

**Общие вопросы о киберспорте**

7. Как Вы считаете, чем обусловлен интерес молодёжи к киберспорту?
8. Нанесла ли вред Вашему здоровью Ваша киберспортивная деятельность? Если да, то какой?
9. Как Вы считаете, почему женский киберспорт развит меньше, чем мужской?
10. Что на Ваш взгляд нужно для того, чтобы стать профессиональным киберспортсменом?
11. Что нужно знать начинающему киберспортсмену о профессиональной киберспортивной сцене?

12. Используете ли Вы игровой сленг в повседневности? Вас понимают? Как реагируют окружающие?

**О полезности занятий киберспортом респондента**

13. Сожалаете ли Вы о том времени, которое Вы уже потратили на киберспорт, если да, то на что бы Вы его лучше использовали в жизни?

**Мнение интервьюируемого о его будущем и киберспорта в целом**

14. Насколько перспективно, на Ваш взгляд, работать в киберспортивной сфере?

15. Какое будущее на Ваш взгляд ждёт киберспорт в мировом масштабе?

## Приложение 4

Таблица результатов анкетирования

	Абсолютные	В %	14-19 лет (%)	20-25 лет (%)
<b>1. Насколько Вы информированы о киберспорте?</b>				
1) Информирован хорошо	188	94	94	94
2) Информирован недостаточно	12	6	6	6
<b>2. Укажите, пожалуйста, Ваш стаж в компьютерных играх. (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>	Среднее	9,75	7,98	11,52
1	1	0,5	0	1
2	1	0,5	1	0
3	5	2,5	3	2
4	14	7	11	3
5	13	6,5	12	1
6	9	4,5	4	5
7	20	10	16	4
8	19	9,5	11	8
9	10	5	6	4
10	37	18,5	16	21
11	11	5,5	8	3
12	16	8	7	9
13	9	4,5	1	8
14	5	2,5	1	4
15	15	7,5	2	13
16	4	2	1	3
17	1	0,5	0	1
18	1	0,5	0	1
19	2	1	0	2
20	6	3	0	6
23	1	0,5	0	1
<b>3. Как часто Вы играете в компьютерные игры? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>				
1) Каждый день	145	72,5	79	66

2) Несколько раз неделю	53	26,5	20	33
3) Несколько раз в месяц	2	1	1	1
4) Несколько раз в год	0	0	0	0
<b>4. Сколько часов обычно Вы проводите за компьютерными играми? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>				
1) Менее часа	3	1,5	0	3
2) 1-4 часа	88	44	39	49
3) 5-7 часов	82	41	44	38
4) 8-11 часов	24	12	17	7
5) Больше 12 часов	3	1,5	0	3
<b>5. Какое значение имеют компьютерные игры в Вашей жизни? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>				
1) Основной вид проведения свободного времени	78	39	51	27
2) Один из видов досуга, наряду с другими	108	54	44	64
3) Способ дополнительного заработка	11	5,5	5	6
4) Источник основного заработка	3	1,5	0	3
<b>6. Укажите, пожалуйста, какая киберспортивная дисциплина Вам больше нравится? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>				
1) Dota 2	148	74	78	70
2) Counter-Strike: Global Offensive	32	16	13	19
3) League of Legends	4	2	1	3
4) Hearthstone: Heroes of Warcraft	9	4,5	6	3
5) Другое	7	3,5	2	5
<b>7. Чем Вам нравится киберспорт? (можете выбрать несколько вариантов ответов)</b>				
1) Зрелищный	146	22,3	20,3	24,3
2) Доступный	112	17,1	16,7	17,4
3) На нём можно заработать	52	7,9	11	4,7
4) Интересное проведение свободного времени	148	22,6	22,1	23,1
5) Относительно дешёвый	35	5,3	4,8	5,9
6) Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)	75	11,4	10,1	12,8
7) Отсутствие травм	31	4,7	5,4	4
8) Отсутствие физических нагрузок	19	2,9	3,9	1,9
9) Возможность заниматься без физической подготовки	29	4,4	4,8	4
10) Другое	9	1,4	0,9	1,9

<b>8. Как часто Вы принимаете участие в киберспортивных соревнованиях?</b> <i>(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</i>				
1) Всегда участвую	5	2,5	3	2
2) Периодически участвую	26	13	15	11
3) Принимал участие несколько раз	82	41	46	36
4) Участвовал 1 раз	30	15	16	14
5) Не участвовал	57	28,5	20	37
<b>9. Как часто Вы наблюдаете за киберспортивными соревнованиями?</b> <i>(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</i>				
1) Всегда	42	21	17	25
2) Часто	98	49	51	47
3) Иногда	51	25,5	27	24
4) Редко	8	4	5	3
5) Никогда	1	0,5	0	1
<b>10. Как Вы думаете, какие личностные качества воспитывает киберспорт?</b> <i>(можете выбрать несколько вариантов ответов)</i>				
1) Умение работать в команде	177	24,2	24,9	23,6
2) Самоконтроль	105	14,4	14,8	13,9
3) Скорость реакции	143	19,6	19,6	19,6
4) Дисциплинированность	102	14	12,9	15
5) Упорство	107	14,7	15,4	13,9
6) Сила воли	88	12,1	11,5	12,6
7) Другое	8	1,1	0,8	1,3
<b>11. Как Вы думаете, какие преимущества профессиональный киберспорт имеет перед профессиональным «традиционным» спортом?</b> <i>(можете выбрать несколько вариантов ответов)</i>				
1) Наносит меньше вреда здоровью	82	16,8	17,3	16,2
2) Демократичный	60	12,3	10,1	14,5
3) Менее коррумпированный	94	19,2	19,8	18,7
4) Не требует дорогостоящего оборудования	36	7,4	5,6	9,1
5) Небольшие финансовые затраты	57	11,7	10,5	12,9
6) Не требует длительной подготовки игроков	26	5,3	5,6	5
7) Можно заниматься в любом возрасте	123	25,2	28,6	21,6
8) Другое	11	2,2	2,4	2,1

<b>12. Как Вы думаете, какие недостатки имеет профессиональный киберспорт перед профессиональным “традиционным” спортом?</b> <i>(можете выбрать несколько вариантов ответов)</i>				
1) Формирует малоподвижный образ жизни	132	26,8	24,1	29,5
2) Портит зрение	75	15,2	16,5	13,9
3) Игроки мало проводят времени на свежем воздухе	61	12,4	11,6	13,1
4) Киберспорт вызывает зависимость	17	3,4	2,8	4,1
5) Требует больших затрат времени	92	18,7	23,3	13,9
6) Отвлекает от важных дел	51	10,3	9,6	11,1
7) Сужает круг непосредственного общения	53	10,8	10	11,5
8) Другое	12	2,4	2	2,9
<b>13. Что, по Вашему мнению, способствует росту популярности киберспорта?</b> <i>(можете выбрать несколько вариантов ответов)</i>				
1) Реклама соревнований по киберспорту в СМИ	87	13,5	11,8	15,2
2) Трансляция игр на телевизионных каналах	83	12,9	11,8	14
3) Мода на компьютерные игры	98	15,2	14	16,5
4) Новые технические средства для игр	53	8,2	9,9	6,5
5) Привлекательный компьютерный дизайн игр	78	12,1	12,1	12,1
6) Проведение соревнований по киберспорту	161	25	25,8	24,2
7) Азартность, возможность делать ставки	74	11,5	12,7	10,2
8) Другое ( укажите, что именно)	10	1,6	1,9	1,2
<b>14. Какие перспективы развития существуют у киберспорта и игровой индустрии в целом?</b> <i>(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</i>				
1) Киберспорт будет более популярен, чем обычный спорт	65	32,5	35	30
2) Киберспорт по своей популярности сравняется с обычным спортом	113	56,5	58	55
3) Популярность киберспорта будет ниже, чем популярность обычного спорта	20	10	6	14
4) Киберспортом будет заниматься относительно узкий круг людей	2	1	1	1

<b>15. Сколько людей из Вашего окружения увлекаются киберспортом? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>				
1) Почти все мои друзья и знакомые	59	29,5	36	23
2) Несколько человек из моего окружения	118	59	56	62
3) Один человек	8	4,0	3	5
4) Никто	15	7,5	5	10
<b>16. Скажите, пожалуйста, хотели бы Вы, чтобы киберспорт стал Вашим источником дохода? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)</b>				
1) Хотел бы, чтобы киберспорт был основным источником дохода.	102	51	65	37
2) Хотел бы, чтобы киберспорт был дополнительным источником дохода.	58	29	29	29
3) Не хотел бы зарабатывать на киберспорте.	25	12,5	5	20
4) Затрудняюсь ответить	15	7,5	1	14
<b>17. На что Вы в основном тратите деньги в Вашей киберспортивной деятельности? (можете выбрать несколько вариантов ответов)</b>				
1) Оформляю платные подписки на разных игровых лигах (ESEA, Faceit и так далее)	14	4,1	4,1	4,2
2) Приобретаю внутриигровые предметы	69	20,4	21,2	19,6
3) Обновляю комплектующее компьютера и аксессуары для него	72	21,3	24,7	17,9
4) Трачу деньги на проезд до места проведения и участие в LAN-турнирах	20	5,9	6,5	5,4
5) Не стремлюсь в киберспорт, но охотно покупаю игры	62	18,3	15,9	20,8
6) Часто наблюдаю за киберспортивными соревнованиями, поэтому покупаю продукты для их просмотра (чипсы, газированные напитки и т.п.)	85	25,1	24,7	25,6
7) Другое	16	4,7	2,9	6,5
<b>18. Ваш пол:</b>				
1) Мужской	194	97	98	96
2) Женский	6	3	2	4
<b>19. Укажите, пожалуйста, Ваш возраст</b>	Среднее	20	17	22
14	5	2,5	5	0

15	5	2,5	5	0
16	16	8	16	0
17	19	9,5	19	0
18	32	16	32	0
19	23	11,5	23	0
20	25	12,5	0	25
21	21	10,5	0	21
22	10	5	0	10
23	11	5,5	0	11
24	7	3,5	0	7
25	26	13	0	26
<b>20. Ваше образование:</b>				
1) Высшее, окончил ВУЗ	65	32,5	7	58
2) Среднее профессиональное, окончил техникум училище	41	20,5	18	23
3) Среднее, окончил школу	94	47	75	19
<b>21. Как Вы оцениваете материальное положение Вашей семьи? (отметьте, пожалуйста, только один вариант ответа)</b>				
1) Выше среднего (чаще всего не имеем материальных затруднений)	68	34	32	36
2) Среднее (иногда испытываем материальные трудности)	115	57,5	58	57
3) Ниже среднего (приходится на многом экономить)	17	8,5	10	7