

# Комментатор киберспортивных состязаний: развлечение или профессия?



**СУХОДИМЦЕВ**  
Петр Александрович,  
магистрант Российского  
государственного университета  
физической культуры, спорта,  
молодежи и туризма,  
Москва

**Интернет, являясь глобальной сетью, предоставляет практически безграничные возможности для свободного общения, обмена идеями и другой информацией. Благодаря такому явлению и стало возможным развитие нового вида спортивных состязаний – киберспорта.**

**В** настоящее время деятельность киберспортивных комментаторов как социальное явление находится лишь на стадии научного осмысления. Однако отдельные аспекты данной проблемы уже стали предметом исследований. Так, игровая деятельность в информационном обществе, в том числе киберспорт, изучались С.В. Бурухиным [2]. Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России рассмотрены Е.И. Пашковской [4]. Исследуя явление киберигры, В.В. Гудимов утверждает, что «вскоре киберигры станут фактором, который будет формировать социальную действительность и гражданскую мораль» [3]. Между тем проблема влияния киберспорта, особенно деятельности киберспортивного комментатора на молодежь, пока не нашла всестороннего отражения в отечественной науке. Однако с учетом глубокого и масштабного проникновения киберспорта в молодежную среду есть необходимость исследовать этот вопрос.

## Киберспорт и киберсообщество

Понятие «киберспорт» включает в себя все виды игровых виртуальных соревнований. Сегодня с ними связана целая спортивная индустрия, усиливается тенденция к их профессионализации и коммерциализации. Количество соревнований по компьютерному спорту растет, вместе с этим растут и призовые фонды, что привлекает все большее число сторонников киберспорта. Информационный портал SuperData Research (один из ведущих в мире) сообщает, что объем рынка киберспорта в 2015 году составил \$612 млн, а совокупный размер призовых фондов достиг \$42 млн. При этом аудитория киберспортивных состязаний насчитывает несколько миллионов человек. Развитию данного процесса способствует масштабный формат популярной

среди молодежи игры «Counter-Strike: Global Offensive».

Общаясь в рамках виртуального пространства игры, молодые люди (игроки, болельщики, комментаторы, зрители) создают социальную сеть, в рамках которой происходит их успешная социализация. Сегодня игроки, или геймеры (от англ. game — игра) — это огромная социальная сеть. Геймерское сообщество, состоящее из профессиональных игроков, игроков-любителей, болельщиков и болельщико-игроков, представляет собой субкультуру, «виртуальное сообщество» со своими правилами, ценностями, социальными установками.

В игровом сообществе закрепляется сленговый язык, а среди геймеров возможен профессиональный язык общения, создаются особые правила коммуникации, виртуальные и реальные коммуникативные ситуации. Можно сказать, что это особый мир отношений, где реальное и виртуальное смешано или существует параллельно как виртуальная реальность. Есть игроки, которые выступают на профессиональной сцене, есть фанаты, следящие за каждым движением игрока, есть и независимый зритель, для которого соревнование — это зрелище: всё как в профессиональном спорте. Киберспорт — это не уход от реальности. Это возможность реализовать себя в виртуальном, а затем и в реальном мире.

Можно сказать, что киберсообщество — это социокультурное пространство взаимодействия игроков, болельщиков, зрителей, в котором проявляются (развиваются) их установки, ценности, убеждения. Ресурсы для социализации человека, занимающегося киберспортом, огромны:

- игровое сообщество увеличивается и становится интернациональным;
- в сообществе каждый может проявить себя среди единомышленников, работать над собой, своей дисциплиной;

## Аннотация

*В статье рассмотрены аспекты становления новой профессии — киберспортивного комментатора как социального явления информационного общества. Приводятся данные результатов социологического исследования*

## Ключевые слова:

*киберспорт, киберсообщество, киберспортивный комментатор, социокультурное пространство*

– киберсоревнования способствуют развитию логического мышления спортсмена, обучают умению работать в команде;

– игры развивают стратегическое и тактическое мышление, способность быстро принимать решения;

– это вид спорта для молодежи.

Находясь в виртуальном игровом поле, молодые люди создают виртуальное сообщество, в рамках которого обсуждаются и решаются различные проблемы. Скорость обмена информацией при этом достаточно высокая. Так, на просьбу автора статьи принять участие в анкетировании в течение дня откликнулись 3547 человек.

### **Деятельность киберспортивного комментатора**

В процессе социализации человека, занимающегося киберспортом, не последнюю роль играет киберспортивный комментатор. На различных сайтах (в научной литературе такого материала практически нет) можно найти информацию о роли киберспортивного комментатора в развитии социально значимых установок молодежи в виртуальном и реальном игровом пространстве.

Если он имеет признание среди членов молодежного сообщества и демонстрирует положительный образ спортивного поведения в виртуальной реальности, транслирует гуманистические ценности в непосредственном общении после игры, то может влиять на ценности, регулирующие взаимоотношения членов сообщества в целом, а также на важные жизненные установки каждого в отдельности.

По мере развития компьютерные игры становятся не только более интересными, но и более сложными. Поэтому увлеченному зрителю/болельщику нужен грамотный киберспортивный комментатор, а тому, в свою очередь, специальное образование. В этом направлении уже есть прогресс. В России киберспорт признан официальным видом спорта в июне 2016 года, а в вузах уже начали готовить специалистов в этой области. В качестве примера можно привести Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма, где студенты изучают теорию и методику киберспорта.

В Южной Корее в университете Чунан (Сеул) действует факультет геймеров, где студенты обучаются по программе бакалавра компьютерных игр. Планируется, что после выпуска они, подобно обычным спортсменам, будут выступать за свою страну на международных соревнованиях.

Все это подтверждает необходимость подготовки специалистов по новой специальности — киберспортивный комментатор.

Основным направлением деятельности комментатора являются так называемые «стримы». Слово стрим происходит от англ. *stream*, что означает «поток». В игре речь идет об информационном потоке в виде картинок, видео

и пр. Это происходит, когда игрок транслирует свою игру в прямом эфире, или это третьи лица, то есть игрок играет и в это же время стримит, показывает игру в реальном времени. Или же он играет, а кто-то стримит его игру. Комментатор должен внимательно следить за игрой и одновременно комментировать ее. Важно так описывать события на экране игры, чтобы удержать интерес зрителей. Такая деятельность дает каждому возможность реализоваться. Она может стать бизнесом, который дает одновременно общение и приятное времяпрепровождение. Иногда приходит и популярность. Виртуальной платформой является платформа Twitch. Интерес к таким трансляциям растет, что подтверждается в поисковике Яндексa: 103 тысяч ответов при запросе стримы «Counter-Strike: Global Offensive» (дата обращения 19.02.2016).

Киберспортивные комментаторы могут представлять ту или иную компанию и получать финансовую поддержку. Чтобы получить такую возможность, нужно иметь уже «раскрученный» канал и постоянную аудиторию — сообщество с соответствующими интересами. Финансовую поддержку могут получать и рядовые стримеры при условии, что их канал имеет успех у зрителей. Профессия киберспортивного комментатора довольно молодая, но быстро развивающаяся. Серьезный комментатор, который стремится стать профессионалом, должен обладать авторитетом в сообществе геймеров, болельщиков и работать над собой.

### **Социологическое исследование**

Значительным количеством людей киберспорт воспринимается как вредное для здоровья времяпрепровождение. На это можно возразить, ссылаясь на исследования ученых. Так, Ю.А. Бревнова [1] отмечает, что отставание российского образования в сфере информатизации обуславливает потерю нашей страной ведущих позиций в глобальном образовательном пространстве и негативно влияет на инновационный потенциал общества. Также достаточно определенно высказывается Л.П. Тимофеева. Вопрос о негативных факторах компьютерных игр она считает «чисто академическим». По ее мнению, виртуальная реальность формирует новый тип личности, наделяет человека уникальными способностями и возможностями самореализации. Успешное пребывание в игровой среде, получение продуктивных результатов повышает самооценку личности, ее способность решения сложных и разнообразных задач человеческого бытия [5].

**Количество соревнований по компьютерному спорту растет, вместе с этим растут и призовые фонды, что привлекает все большее число сторонников киберспорта**

**Киберсообщество – это социокультурное пространство взаимодействия игроков, болельщиков, зрителей, в котором проявляются (развиваются) их установки, ценности, убеждения**

Для того чтобы сформировать собственную позицию относительно пользы или вреда киберспорта, а также статуса деятельности киберспортивного комментатора, в 2016 году автором статьи было проведено исследование.

В ходе исследования изучались социально значимые предпочтения молодежи: школьников (70 человек), студентов (68 студентов 2–4-х курсов), работающей и неработающей молодежи (3547 человек). Первоначально изучалась

молодежная группа в целом. Исследовались их ценностные предпочтения, осведомленность о киберспорте и деятельности киберспортивного комментатора, а также отношение к киберспорту и

деятельности киберспортивного комментатора. Затем из них выбирались болельщики, игроки, игроки-болельщики, зрители, комментаторы киберспорта и исследовались их мнения о характере деятельности киберспортивного комментатора относительно ее влияния на развитие социально значимых установок молодежи. Среди них проводился заочный специализированный (экспертный) опрос. Общее число респондентов составило 3685 человек. Результаты и статистика были обработаны автоматически системой Google.

Анализ результатов интернет опроса (онлайн) показал, что возрастной диапазон респондентов — 14–30 лет, из них подавляющее число (98,8%) составляют мужчины. В основном это школьники (1916 человек, или 54,1%) и студенты (1047 человек, или 29,6%). Таким образом, почти 3000 из 3547 респондентов — это учащаяся молодежь.

Ценностные приоритеты респондентов распределились следующим образом. На первых местах — семья, друзья, образование, затем следуют финансы, работа, досуг. Политика и религия являются ценностью лишь для 8% респондентов.

Чуть более 40% респондентов проводят за компьютером от 6 до 12 часов в день, более 50% — от 2 до 5 часов в день. Более 80% — за компьютерными играми. Популярными компьютерными играми: Dota 2, CS:GO. Компьютерный «статус» подавляющего числа респондентов — игроки или игроки-болельщики (95,1%): игроки (1247 человек, или 35,2%), игроки-болельщики (2122 человека, или 59,9%). Болельщики составляют 1,8% (62 человека), зрители — 1,6% (58 человек), комментаторы — 0,4% (15 человек), затруднились определить статус — 1,1% (38 человек). Почти для четверти респондентов (21,6%) компьютерные игры являются работой. Местом для просмотра трансляции киберспортивных дисциплин почти для всех является платформа Twitch.

Статус киберспорта как официального вида спорта отлично и хорошо воспринимают 97,3%

респондентов. Деятельность киберспортивного комментатора считают серьезной профессией более 82,1% респондентов. Подавляющее большинство (78,1%) опрошенной молодежи считают, что киберспортивный комментатор может являться кумиром и влиять на поведение молодежи (83,7%). Более 57,2% считают, что киберспортивный комментатор может нести культуру в массы и быть образцом поведения.

Большинство респондентов (85,9%) считают деятельность киберспортивного комментатора серьезной профессией, за которой будущее. По их мнению, киберспортивный комментатор может являться кумиром и влиять на поведение молодежи, нести культуру в массы и стать образцом поведения. Для этого в его деятельности практически ничего менять не нужно. Однако рекомендуют все-таки обратить внимание на манеру общения с аудиторией. Одним комментаторам, по мнению опрошенных, не хватает легкости (юмора и шуток), другим — профессионализма (особенно это касается дикции, речи).

\*\*\*

Если киберспортивный комментатор будет осведомлен относительно ценностей молодежи, то, являясь кумиром для молодых людей, может влиять на развитие их социально значимых установок. Это происходит в поле социальных связей, которые, став единым целым, позволяют молодым людям приобретать как групповой опыт, так и уникальный личностный опыт усвоения социокультурных норм и ценностей.

#### *Литература*

1. Бревнова Ю.А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект). Автореф. дис. ... канд. культурологии. — М., 2012.

2. Бурухин С.В. Игровая деятельность и спорт в информационном обществе: социально-философский анализ: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. — Тверь, 2012 [Электронный ресурс] // URL: <http://cheloveknauka.com/igrovaya-deyatelnost-i-sport-v-informatsionnom-obschestve>.

3. Гудимов В.В. Психология киберигр [Электронный ресурс] // URL: <http://hr-portal.ru/article/psihologiya-kiberigr>.

4. Пашковская Е.И. Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России: Автореф. дис. ... канд. социол. наук. — М.: МГУС, 2006. — 25 с. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/314604.html>.

5. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. — Тамбов, 2004 [Электронный ресурс] // URL: <http://www.disscat.com/content/kompyuternye-igrы-kak-faktor-priobretniya-simvolicheskogo-opyta>.

## **В 2016 году киберспорт признан официальным видом спорта в России**

## **Успешное пребывание в игровой среде, получение продуктивных результатов повышает самооценку личности**