

КИБЕРСПОРТ: СОЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И РИСКИ

Научный руководитель – Наумов Дмитрий Иванович

Шумская М.С.¹, Довнар Е.Ю.¹

1 - Белорусский государственный экономический университет, Минск, Беларусь

В современном мире ИКТ, а также компьютерная техника являются неотъемлемым компонентом социальной жизни индивида. Они широко представлены как в политической и экономической сферах, профессиональной деятельности индивида, так и в мире повседневности и сфере досуга. Стремительное развитие ИКТ привело к серьезной трансформации досуга человека, свидетельством чему служит появление и развитие киберспорта. Из вида игровой активности развлекательного характера детей и молодежи он превратился в самостоятельный вид спортивной деятельности. Для общества дальнейшее развитие киберспорта несет в себе как определенные возможности, так и новые риски и угрозы. Поэтому их выявление и характеристика представляют цель данного исследования, актуальность которого определяется противоречивой оценкой компьютерных игр, как содержательной основы киберспорта, в обществе.

В современной истории человечества моментом появления киберспорта можно считать первый турнир по видеоиграм «Межгалактическая олимпиада по Spacewar» («Intergalactic spacewar Olympics»), который состоялся в 1992 году в США. В 1997 году, с появлением таких игр как Doom 2, появляется первая лига киберспортсменов - The Cyberathlete Professional League (CPL). Новое явление в сфере ИТ-технологий быстро оказывается в фокусе внимания мировых корпораций данного профиля и уже в 2001 году компания Samsung Electronics инициирует проведение первого в мире глобального турнира по компьютерным играм - World Cyber Games (WCG). В 2003 году в Париже начинает свою историю чемпионат Electronic Sport World Cup (ESWC), который спонсируется компаниями INTEL и NVIDIA. В том же году был основан турнир ASUS Open, спонсорами которого выступают ASUS и Intel [4].

В новом тысячелетии в сферу киберспорта пришли серьезные инвестиции от мировых корпораций. Согласно аналитическим данным SuperData, мировая выручка от киберспортивного рынка к концу 2017 года составит \1,5, 2022\2,3[6]. *Newzoo*, , 2017, –33%.\655, 2018\906. 2017*The Washington Post*, 2024[7].

В Беларусь данный тренд пришел позднее, чем в развитые страны мира: только в 2016 году было зарегистрировано общественное объединение «Белорусская федерация киберспорта» [2], а в Минске открылась первая школа по киберспорту [5]. Однако развитие киберспорта в Беларуси достаточно быстро набрало высокие темпы, чему способствовали как личные интересы белорусских пользователей, так и коммерческие интересы продавцов, дилеров и производителей ИКТ, а также компьютерной техники. В отношении социальной базы киберспорта в белорусском обществе можно говорить, прежде всего, о возрастной группе от 16 до 39 лет. Так, согласно данным социологического мониторинга ИАЦ за 2016 год, около 97,2% респондентов в возрасте от 16 до 29 лет и 90,1% в возрасте от 30 до 39 лет пользуются интернетом ежедневно. При этом в качестве развлечения (в случае с киберспортом, хобби перерастает в способ заработать) интернет использует 56,7% молодежи [1, с. 147-167]. Поэтому данный тренд достаточно быстро был использован коммерческими игроками. Так, 24-26 ноября 2017 года ФК «Динамо-Брест» при поддержке Белорусской федерации киберспорта провел киберспортивный турнир FCBD CUP'17 с общим призовым Фондом в \50000.

Однако развитие киберспорта несет в себе как социальные возможности, так и риски. С одной стороны, киберспорт является сферой привлечения инвестиций и спонсорских средств, он содействует развитию цифровых навыков у пользователей, востребованных на рынке труда. Развитие киберспорта содействует развитию практически всех отраслей ИТ-сферы, а также общего и дополнительного образования. Кроме того, он привлекает достаточно высокими заработками и возможностями поездок в другие страны на турниры.

С другой стороны, как и в любом виде спорта, у участника есть риск не состояться как игроку, что означает обесценивание потраченных ресурсов. Далее, киберспорт сильно зависит от технологического прогресса, что приводит киберспортсменов к необходимости кардинально менять свои позиции в играх или менять игру как таковую, если это требует прогресс игровой индустрии. Кроме того, его связывают с игровой аддикцией, если наблюдается сильная психологическая вовлеченность индивида в данный вид активности. К тому же при завершении карьеры, что происходит достаточно быстро, киберспортсмен должен искать себе социальные и профессиональные роли вне спорта, рискуя столкнуться с трудностями трудоустройства и профессиональной адаптации.

Таким образом, киберспорт представляет собой интересный, но противоречивый социальный феномен, который может создавать проблемы для общества.

Источники и литература

- 1) Республика Беларусь в зеркале социологии: сб. материалов социологических исследований за 2016 год / ИАЦ при Адм. Президента Респ. Беларусь. – Минск, 2017. – 208 с.
- 2) В Беларуси появилась федерация киберспорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://42.tut.by/526631>. – Дата доступа: 20.02.2018.
- 3) Esports revenues will reach \696millionthisyearandgrowto\1.5billionby2020asbrandinvestmen – Mode of access : <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>. – Date of access : 20.02.2018.
- 4) Киберспорт в мире. От истоков до современности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sportarena.com/more-sports/cybersport/kibersport-v-mire-ot-istokov-do-sovremennosti/>. – Дата доступа: 21.02.2018.
- 5) Onliner.by в первой в Беларуси киберспортивной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tech.onliner.by/2016/10/14/cyberschool>. – Дата доступа: 21.02.2018.
- 6) Games and interactive media intelligence: Esports Market Report: Courtside – playmakers of 2017 [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-report/>. – Date of access: 22.02.2018.
- 7) Paris mulling inclusion of eSports in 2024 Olympic program [Electronic resource]. – Mode of access: https://www.washingtonpost.com/news/early-lead/wp/2017/08/08/paris-mulling-inclusion-of-esports-in-2024-olympic-program/?utm_term=.d934836f7492. – Date of access: 22.02.2018.