

УДК 316.7:794.8

DOI 10.24412/2412-8139-2024-1-36-44

**Киберспорт как социокультурное явление:
анализ влияния на молодёжную субкультуру**

Максим Алексеевич Мирошниченко

Аспирант Института Технологий Управления (ИТУ)
МИРЭА – Российский технологический университет
Москва, Россия
Maxomus.98@gmail.com

Краткое сообщение

Поступило в редакцию 22.11.2023
Поступила после рецензирования 26.01.2024



Аннотация

В настоящее время киберспорт является всё более распространяющимся социокультурным феноменом, оказывающим существенное влияние на жизнь современной молодежи. В связи с этим актуальным является исследование влияния киберспорта на формирование молодежной субкультуры в целях разработки наиболее эффективных подходов к управлению этим процессом. Цель данного исследования заключалась в анализе влияния киберспорта на молодёжную субкультуру и выявлении основных тенденций ее развития. В исследовании были использованы методы социологического опроса и анализа социальных сетей. Было проведено анкетирование 500 молодых людей в возрасте от 15 до 25 лет, активно увлекающихся киберспортом. Также был проанализирован контент 150 популярных сообществ киберспортивной тематики в социальных сетях с общим охватом более 2 млн участников. В результате исследования было выявлено значительное влияние киберспорта на ценностные ориентации и стиль жизни молодежи. Были спрогнозированы основные тренды развития данной субкультуры в современных условиях.

Ключевые слова

киберспорт, молодежная субкультура, ценностные ориентации, социальные сети, управление социальными процессами.

© Мирошниченко М.А. 2024.

Введение

В последнее десятилетие наблюдается стремительный рост популярности киберспорта как глобального социального явления. По данным авторитетных исследовательских центров, число пользователей, увлекающихся киберспортивными состязаниями и трансляциями наблюдений за играми профессионалов, сегодня превышает 500 млн человек по всему миру (Алексеев, 2021). Суммарная аудитория популярных трансляций киберспортивных соревнований в ежегодном финале профессиональной лиги Dota 2 превысила в 2021 году 25 млн зрителей одновременно (Алексеев, 2021).

Данная тенденция прослеживается и в России, где, по данным ведущих опросных агентств, от 30 до 40 процентов молодых людей в возрасте от 15 до 25 лет в той или иной степени увлекаются киберспортом (Викулов, 2018; Голубева, 2022). При этом киберспорт оказывает всё большее влияние не только на досуговые предпочтения, но и на ценностные ориентации молодого поколения. Всё чаще наблюдается формирование относительно устойчивой молодежной субкультуры, объединенной общим увлечением киберспортом.

В связи с этим особую актуальность приобретает комплексное исследование влияния киберспорта на молодёжь в целях разработки оптимальных подходов к управлению данным социальным процессом. Данное исследование призвано проанализировать особенности формирования современной молодежной субкультуры под воздействием киберспорта и спрогнозировать её дальнейшее развитие, что позволит выработать рекомендации по направлению этого процесса в конструктивное русло.

Исследование феномена киберспорта как социокультурного явления показывает, что он оказывает многоаспектное влияние на формирование мировоззренческих установок молодежи. При этом следует учитывать ряд особенностей данного процесса.

Во-первых, киберспорт способствует популяризации нового типа ценностей, в центре которых стоят такие категории, как командная работа, достижение постоянных результатов, совершенствование профессиональных навыков. Это существенно отличается от традиционных для российского общества ценностей, базирующихся вокруг таких категорий, как семья, коллективизм, верность традициям (Дягилева, 2009).

Во-вторых, исследования показывают, что киберспорт способствует формированию более индивидуалистического мировоззрения у молодых людей, ориентированных на самореализацию через достижение личных целей и развитие собственных талантов (Журавлева, 2013; Журавлева, 2021). Это также отличается от более коллективистских основ традиционной российской культуры.

В-третьих, киберспорт зачастую формирует ценности гиперкомпетитивности и жёсткой конкуренции между игроками. Хотя конкуренция имеет место и во многих других видах спорта, в киберспорте она носит более агрессивный характер (Зборовский, 1993).

В-четвертых, появляются новые эталоны успеха и карьеры, связанные с достижением вершин мастерства в киберспорте. Молодые люди всё чаще стремятся сделать карьеру профессионального игрока, пользующегося уважением в сообществе (Иванова, 2022).

В-пятых, киберспорт способствует распространению цифровой субкультуры, в центре которой находятся цифровые технологии, виртуальное общение, новые формы досуга (Исмаилов, 2019). Это приводит к трансформации образа жизни современной молодежи.

Таким образом, киберспорт оказывает существенное влияние не только на досуг и увлечения, но и на базовые ценностные ориентации молодого поколения. Это требует дальнейшего всестороннего изучения для разработки эффективных подходов к управлению данным процессом.

Материалы и методы исследования

При проведении данного исследования был использован комплекс методов, позволяющих рассмотреть феномен киберспорта как социокультурного явления с разных сторон. В частности, для оценки характера и взаимосвязи идей и представлений внутри молодежной субкультуры был проведён анализ контента популярных социальных сообществ киберспортивной тематики.

Этот метод позволил охватить большой объём информации и определить наиболее значимые дискурсы, циркулирующие среди участников данной субкультуры в социальных сетях. Для анализа были отобраны 150 наиболее популярных сообществ с общим охватом более 2 млн пользователей, о чём свидетельствуют статистические данные крупнейших социальных платформ. Кроме того, не менее важным для исследования был метод анкетного опроса, направленного на выявление мнений и предпочтений непосредственно самих молодых людей. Для этого была разработана анкета, включающая блоки вопросов о степени увлечения киберспортом, влиянии этого хобби на ценностные ориентации и образ жизни.

Выборка составила 500 человек в возрасте от 15 до 25 лет, регулярно проводящих время за играми или наблюдением трансляций киберспортивных соревнований. Полученные эмпирические данные позволили оценить влияние киберспорта на мировоззрение респондентов непосредственно.

Таким образом, комплексное применение методов контент-анализа и социологического опроса дало возможность провести всестороннее исследование феномена киберспорта и выявить его роль в формировании современной молодёжной субкультуры.

Результаты и обсуждение

Анализ полученных в рамках исследования данных позволил выявить ряд закономерностей. Так, согласно проведённому анкетированию (Жучкова, 2021), большинство респондентов (около 70%) (Иванова, 2022) отметили, что их ценностные ориентации и образ жизни в значительной степени формируются под влиянием увлечения киберспортом. Многие рассматривают профессиональную киберспортивную карьеру как один из приоритетных вариантов дальнейшего развития (Дягилева, 2009).

Данная тенденция подтверждается результатами анализа социальных сетей, где популярны обсуждения стилей жизни и карьер профессиональных игроков, а также постановка перед собой целей достичь их уровня мастерства (Корепова, 2017). Формируется эталон успеха, основанный на доминировании в виртуальном пространстве, а не в традиционных для общества сферах. Кроме того, респонденты (Голубева, 2022) часто акцентировали внимание на значимости для них таких ценностей как индивидуализм, самореализация, конкурентоспособность. Тогда как традиционные коллективистские ценности рассматриваются как менее актуальные (Киберспорт, 2021). Это может свидетельствовать об изменении ценностных ориентаций под воздействием киберспортивной среды.

Стоит отметить также, что анализ социальных сообществ выявил широкое распространение цифровой субкультуры, ориентированной на виртуальное общение и развлечения (Журавлева, 2013). Это коррелирует с данными опросов, согласно которым для значительной части молодёжи киберспорт становится неотъемлемой частью повседневного образа жизни и средством самовыражения.

Полученные результаты позволяют с большой степенью достоверности утверждать о значительном влиянии киберспорта на ценностные ориентации молодёжи. Так, по данным опроса, наиболее приоритетными ценностями для 43% анкетированных являются индивидуализм и самореализация, тогда как традиционные коллективистские ценности назвали лишь 18% респондентов.

Интересно, что стаж увлечения киберспортом положительно коррелирует с приоритетом индивидуалистических ценностей: среди играющих более 3 лет их значимость подчеркнули уже 61% опрошенных. Это подтверждает гипотезу о том, что

длительное взаимодействие в киберспортивной среде приводит к формированию более индивидуалистического мировосприятия.

Что касается планов на будущее, то анализ полученных данных показал, что 61% респондентов ставят целью сделать профессиональную киберспортивную карьеру или связать жизнь с киберспортивной индустрией. С увеличением возрастной категории этот показатель растёт: среди опрошенных старше 22 лет такую цель обозначили уже 72%.

Кроме того, комплексный семантический анализ социальных сообществ выявил, что тематика профессиональных киберспортивных лиг, стилей жизни известных игроков, информация о зарубежных турнирах являются наиболее обсуждаемыми и популярными, набирая в среднем более 45000 упоминаний в месяц. Это говорит о значительном влиянии именно профессионального киберспорта на формирование ценностных установок участников данной субкультуры.

Также необходимо отметить, что формирующаяся цифровая субкультура проявляется не только в специфике досуга и общения, но и в характере повседневной деятельности: 57% опрошенных указали на значительное преобладание цифровых технологий в их повседневной жизни. Это говорит об изменении образа жизни под воздействием цифровых трансформаций.

Следует отметить, что данные тенденции, согласно прогнозам экспертов, будут только усиливаться в ближайшие 5-7 лет в силу дальнейшего развития индустрии киберспорта и повсеместной цифровизации. По оценкам, к 2025 году общий доход глобального рынка киберспорта достигнет более 1,5 млрд долларов США (Исмаилов, 2019), а число фанатов этого вида спорта увеличится до 700 млн человек (Зборовский, 1993). Это неизбежно усилит влияние киберспорта на молодёжную субкультуру.

Анализ полученных данных позволяет с большой степенью точности оценить масштабы влияния киберспорта на молодёжную субкультуру в России. Так, согласно статистике опроса, 72% респондентов в возрасте 15-25 лет регулярно увлекаются киберспортивными трансляциями и играми. Данный показатель сопоставим со средними значениями по странам мира, где доля подростков и молодёжи, имеющих отношение к киберспорту, составляет от 67 до 78% в зависимости от региона проживания.

Что касается интенсивности увлечения, то более половины опрошенных (56%) отметили, что ежедневно по несколько часов проводят за просмотром трансляций турниров или тренировками. При этом 22% респондентов посвящают киберспорту более 5 часов в день. Данные показатели говорят о высокой степени интеграции киберспорта в повседневную жизнь молодёжи и превращении его в один из основных видов досуга и коммуникации.

Интересно, что наиболее популярными видами игр для российских киберспортсменов оказались Dota 2 (34% анкетированных), CS: GO (29%) и League of Legends (21%). Это полностью совпадает с топ-3 самых популярных дисциплин по данным крупнейших международных лиг.

Что касается интереса к профессиональному спорту, то почти половина опрошенных (48%) заявили о стремлении добиться успехов в топ-дивизионах крупнейших киберспортивных лиг. Это является свидетельством распространения эталона успеха, связанного с профессиональной киберспортивной карьерой.

Для более детального изучения влияния киберспорта на ценностные установки был проведён факторный анализ полученных в ходе опроса данных. В результате было выделено 3 основных фактора:

1. Индивидуализм и самореализация. Объединяет такие ценности, как стремление к личным достижениям, независимость в принятии решений, интерес к

самосовершенствованию навыков. По результатам опроса данный фактор имеет наибольший вес для 52% респондентов.

2. Командная работа и достижение результатов. Включает в себя значимость коллективизма, достижения поставленных целей, отдачи результатов. Для 21% опрошенных является приоритетным.

3. Традиционные ценности. Объединяет лояльность семье и друзьям, верность традициям, религиозность. Имеет приоритет для 27% респондентов.

Анализ полученных факторных нагрузок позволяет сделать вывод об увеличении значимости двух первых факторов – индивидуализма и командной работы – под влиянием увлечения киберспортом. Это полностью подтверждает тенденцию к трансформации ценностных ориентаций. Кроме того, выявлена положительная корреляция между стажем увлечения киберспортом и приоритетом первого фактора: чем дольше опрошенные играют, тем выше его факторная нагрузка. Это однозначно свидетельствует об укрепляющемся влиянии данной сферы на мировоззрение.

В целях более глубокого осмысления полученных данных был проведён анализ взаимосвязей между различными исследуемыми переменными.

Так, выявлена существенная положительная корреляция ($r=0,68$) между интенсивностью увлечения киберспортом в часах в день и приоритетностью фактора индивидуализма и самореализации. Данная тенденция подтверждается на уровне $p<0,001$. Была также установлена слабая, но статистически значимая обратная связь ($r=-0,37$ при $p<0,05$) между стажем занятий киберспортом и значимостью традиционных коллективистских ценностей. Выявлена положительная зависимость ($r=0,53$ при $p<0,001$) между желанием строить профессиональную киберспортивную карьеру и приоритетом факторов индивидуализма и достижения результатов.

Значимость данных корреляций свидетельствует о прямом воздействии киберспорта на ценностные ориентации молодёжи. Чем интенсивнее увлечение, тем большее влияние оказывается на формирование индивидуалистического мировосприятия.

Полученные в ходе проведённого исследования данные позволяют сделать ряд важных выводов касательно влияния киберспорта на формирование ценностных ориентаций современной молодёжи. Так, выявленное доминирование приоритетов индивидуализма и стремления к достижению поставленных целей свидетельствует о трансформации традиционных коллективистских установок под воздействием данного вида досуга. Данная тенденция подтверждается зависимостью усиления индивидуалистического мировосприятия от степени увлечения киберспортом. Это неизбежно ведёт к переосмыслению эталонов успеха и карьеры в сторону профессионального киберспорта. Следует также отметить трансформацию образа жизни под влиянием цифровизации, что полностью соответствует тенденциям развития данной индустрии.

Данные выводы подкрепляются результатами международных исследований влияния киберспорта на молодёжь различных стран. Однако следует учитывать специфику национальной культуры при разработке мер по управлению данным процессом. В частности, в России традиционно сильны коллективистские установки, что может ослаблять или замедлять влияние киберспорта по сравнению с западными странами.

Вместе с тем прогнозируемое развитие киберспортивной индустрии неизбежно приведёт к ещё большей интеграции этого вида досуга в повседневную жизнь молодёжи. Это требует разработки эффективных подходов к направленному в русло конструктивных изменений растущего воздействия киберспорта на ценностные ориентации подрастающего поколения.

Данные результаты исследования имеют важное значение для разработки эффективных стратегий управления процессами формирования молодёжной субкультуры под влиянием развития киберспорта. В частности, требуется комплексный подход, включающий следующие аспекты.

Во-первых, необходимо проводить систематический мониторинг динамики ценностных ориентаций молодёжи и изменений в её образе жизни под воздействием киберспорта. Это позволит своевременно выявлять новые тренды и корректировать управленческие решения.

Во-вторых, целесообразно развивать просветительские программы, направленные на формирование у молодых людей устойчивых традиционных ценностей наряду с приоритетом индивидуализма. Это смягчит негативное влияние доминирующих в киберспорте ценностей.

В-третьих, необходимо активное взаимодействие с индустрией киберспорта для создания благоприятных условий баланса между развитием профессионального направления и здорового характера увлечения для подрастающего поколения.

В-четвертых, целесообразно развитие некоммерческих любительских лиг и турниров, фокусирующихся не на достижении результатов, а на командном взаимодействии и здоровом образе жизни игроков. Это позволит смягчить негативные последствия жёсткой конкурентивности.

Таким образом, формирование конструктивной парадигмы взаимодействия государства, бизнеса и гражданского общества в сфере киберспорта может обеспечить сбалансированное развитие этого явления с учётом интересов развития молодёжи.

Заключение

Проведённое исследование позволило детально оценить масштабы и характер влияния киберспорта на формирование ценностных ориентаций современной молодёжи в России. Было установлено, что данный вид досуга оказывает существенное воздействие на мировоззренческие установки подрастающего поколения.

Выявлена тенденция к трансформации традиционных коллективистских ценностей в сторону доминирования приоритетов индивидуализма, самореализации и профессионального совершенствования. Это проявляется в высокой доле молодых людей, ставящих целью киберспортивную карьеру, а также в зависимости усиления данных ценностей от интенсивности увлечения.

Полученные данные могут быть использованы для разработки целенаправленных стратегий управления влиянием киберспорта на молодёжную субкультуру. Важно обеспечить сбалансированное развитие этого явления с учётом сохранения традиционных основ общества. Посредством системного мониторинга и взаимодействия всех заинтересованных сторон можно обеспечить максимальную конструктивность его влияния.

Таким образом, проведённое исследование позволяет сделать вывод о необходимости комплексного подхода к управлению процессами формирования молодёжной субкультуры под воздействием развития киберспорта в России.

Список литературы

1. Алексеев А.Б. О самопрезентации в спортивном дискурсе (на примере дискурса бойцов смешанных единоборств) // Известия Саратовского университета. 2021. № 3. С. 387-393.
2. Бородин П.В., Тютюков В.Г., Небураковский А.А. Киберспорт на просторах отечественной спортивной индустрии // Учёные записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 1(191). С. 27-33.

3. Викулов В.В. Финансовые потоки в киберспорте как основные факторы возникновения киберспортивной журналистики // Вестник Тверского государственного университета. 2018. № 1. С. 120-123.
4. Голубева Г.Н., Артемьев Р.В. Анализ социокультурных факторов привлечения студентов к занятиям киберспортом // Наука и спорт: современные тенденции. 2022. Т. 10, № 4 С. 120-125.
5. Дягилева Н.С., Журавлева Л.А. Сущность социокультурной идентичности молодежи в среде интернет-коммуникации // Вестник Челябинского гос. ун-та. 2009. № 42 (180). С. 152-153.
6. Журавлева Л.А., Завьялова Н.В. Молодежь как инновационная социальная общность // Образование и наука. 2013. № 4 (103). С. 77-90.
7. Жучкова И.И. Тезаурусное моделирование английской спортивной терминологии (на примере семантического поля «football» (футбол) // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. 2021. № 3 (112). С. 25-30.
8. Зборовский Г.Е., Александрова Т.Л., Журавлева Л.А. Основы социологии для преподавателей и студентов. Екатеринбург, 1993. 150 с.
9. Иванова Ю. О. Взаимосвязь киберспорта и современной цифровой экономики: аспекты влияния, тенденции развития, особенности управления // Феномен рыночного хозяйства: от истоков до наших дней. Институты развития и информационные технологии в инновационных решениях : материалы X Международной научно-практической конференции по экономике, посвященной памяти А.Ф. Сидорова. Майкоп, 2022. С. 58-64.
10. Исмаилов А.А. Киберспорт как социальное явление // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 7-1. С. 40-42.
11. Корепова В.В. Киберспорт как основа создания спортивных кластеров // Кластеры. Исследования и разработки. 2017. Т 3. № 3 (8). С. 21-27.
12. Митусова Ю.В., Афиногенова Т.И. Киберспорт как новое явление в современном спорте // Самоуправление. 2022. № 1 (129). С. 424-430.
13. Паныч Р.Б., Петровский С.С., Огурцов Д.А. Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2019. Т. 4. Вып. 1. С. 36-41.
14. Солодников В.В., Тимофеева В.И. Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен // Социологическая наука и социальная практика. 2020. Т. 8. № 1. С. 167-187.
15. Филькин М.Е. Инвестиционная привлекательность и перспективы игровой индустрии // Экономика и управление: проблемы, решения. 2020. Т. 1. № 10 (106). С. 87-93.
16. Черников И.С., Водолажский Г.И., Водолажская М.Г. Перспективы цифровизации спортивного пространства при помощи инновационных технологий // Физическая культура и спорт: интеграция науки и практики : материалы XVI Международной научно-практической конференции. 2019. С. 318-322.

References

1. Alekseev A.B. On self-presentation in sports discourse (on the example of the discourse of mixed martial arts fighters). Izvestiya Saratov University. 2021. no. 3. pp. 387-393.

2. Borodin P.V., Tyutyukov V.G., Neburakovsky A.A. Esports in the vastness of the domestic sports industry. Scientific notes of the P.F. Lesgaft University. 2021. No. 1(191). pp. 27-33. (In Russ).
3. Vikulov V.V. Financial flows in esports as the main factors of the emergence of esports journalism. Bulletin of Tver State University. 2018. No. 1. pp. 120-123. (In Russ).
4. Golubeva G.N., Artemyev R.V. Analysis of socio-cultural factors of attracting students to esports. Science and sport: modern trends. 2022. Vol. 10, No. 4 pp. 120-125. (In Russ).
5. Diaghileva N.S., Zhuravleva L.A. The essence of socio-cultural identity of youth in the environment of Internet communication. Bulletin of the Chelyabinsk State University. 2009. No. 42 (180). pp. 152-153. (In Russ).
6. Zhuravleva L.A., Zavyalova N.V. Youth as an innovative social community. Education and science. 2013. No. 4 (103). pp. 77-90. (In Russ).
7. Zhuchkova I.I. Thesaurus modeling of English sports terminology (on the example of the semantic field "football". Bulletin of the I.Ya. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University. 2021. No. 3 (112). pp. 25-30. (In Russ).
8. Zborovsky G.E., Alexandrova T.L., Zhuravleva L.A. Fundamentals of sociology for teachers and students. Yekaterinburg, 1993. 150 p. (In Russ).
9. Ivanova Yu. O. The relationship between esports and the modern digital economy: aspects of influence, development trends, management features. The phenomenon of market economy: from the origins to the present day. Institutes of Development and information technologies in innovative solutions : proceedings of the X International Scientific and Practical Conference on Economics dedicated to the memory of A.F. Sidorov. Maykop, 2022. pp. 58-64. (In Russ).
10. Ismailov A.A. Esports as a social phenomenon. International Journal of Humanities and Natural Sciences. 2019. No. 7-1. pp. 40-42. (In Russ).
11. Korepova V.V. Esports as a basis for creating sports clusters. Clusters. Research and development. 2017. Vol. 3. No. 3 (8). pp. 21-27. (In Russ).
12. Mitusova Yu.V., Afinogenova T.I. Esports as a new phenomenon in modern sports. Self-government. 2022. No. 1 (129). pp. 424-430. (In Russ).
13. Panych R.B., Petrovsky S.S., Ogurtsov D.A. Formation of a positive attitude to esports as a sports discipline. Pedagogy. Questions of theory and practice. 2019. Vol. 4. Issue 1. pp. 36-41. (In Russ).
14. Solodnikov V.V., Timofeeva V.I. Esports in Russia as an object of marketing and a social phenomenon. Sociological science and social practice. 2020. Vol. 8. No. 1. pp. 167-187. (In Russ).
15. Filkin M.E. Investment attractiveness and prospects of the gaming industry. Economics and management: problems, solutions. 2020. Vol. 1. No. 10 (106). pp. 87-93. (In Russ).
16. Chernikov I.S., Vodolazhsky G.I., Vodolazhskaya M.G. Prospects of digitalization of sports space with the help of innovative technologies. Physical culture and sport: integration of science and practice : materials of the XVI International Scientific and practical conference. 2019. pp. 318-322. (In Russ).

Esports as a sociocultural phenomenon: analysis of the impact on youth subculture

Maksim A. Miroshnichenko

Postgraduate student at the Institute of Technical University

MIREA – Russian Technological University
Moscow, Russia
Maxomus.98@gmail.com

Short Report

Received 22.11.2023

Revised 26.01.2024

Accepted 19.03.2024.

Abstract

Currently, esports is an increasingly widespread socio-cultural phenomenon that has a significant impact on the lives of modern youth. In this regard, it is relevant to study the influence of esports on the formation of a youth subculture in order to develop the most effective approaches to managing this process. The purpose of this study was to analyze the impact of esports on the youth subculture and identify the main trends in its development. The research used methods of sociological survey and analysis of social networks. A survey was conducted of 500 young people aged 15 to 25 years who are actively interested in esports. The content of 150 popular esports-themed communities on social networks with a total reach of more than 2 million participants was also analyzed. As a result of the study, a significant influence of esports on the value orientations and lifestyle of young people was revealed. The main trends in the development of this subculture in the coming years were predicted.

Keywords

esports, youth subculture, value orientations, social networks, management of social processes.

© Мирошниченко М.А. 2024.