



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
**«Санкт-Петербургский государственный университет»**  
Факультет социологии  
39.03.01 Социологические исследования в цифровом обществе

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
**«ОСОБЕННОСТИ СОЦИАЛЬНО-РОЛЕВОЙ СТРУКТУРЫ  
КИБЕРСПОРТИВНОЙ КОМАНДЫ «COUNTER-STRIKE:GLOBAL  
OFFENSIVE» - СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ»**

Работу выполнил: студент 4 курса,  
Шехватов Савва Сергеевич

Научный руководитель:  
профессор, доктор социологических наук,  
Дерюгин Павел Петрович

Рецензент:  
доцент, кандидат философских наук  
Глухих Владимир Александрович

Санкт-Петербург

2023

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b>	3
<b>Глава 1. Теоретико-методологические основы исследования особенностей киберспорта в России.</b>	8
1.1 Структурный функционализм Парсонса и Мертона как теоретическая основа социальной структуры киберспортивной команды.	8
1.2 Современные исследования интернет-зависимости как острой социальной проблемы Киберспорта в России	17
1.3 Социальная реальность киберспорта в России 21 века	22
<b>Глава 2. Эмпирическое исследование “Особенности социально-ролевой структуры киберспортивной команды”</b>	33
2.1 Онлайн опрос.	33
2.2. Социометрия	35
2.2.1 Ход проведения Социометрического исследования.	43
<b>Заключение</b>	51
<b>Список литературы и источников</b>	55
<b>Приложения</b>	62

## Введение

На сегодняшний день в большой степени развивается проблема разграничения геймерства и компьютерной зависимости от профессиональной деятельности в киберспорте. Проблема обличающая тонкую грань между разрушением процесса социализации и разрушением личности посредством втягивания в зависимость и отстранения от социума и наоборот - выходом к обществу через профессиональную составляющую, нахождение специфического социального статуса и положения в обществе.

### *Социальная значимость проблемы исследования*

В 2020 году, во многом из-за коронавируса, количество геймеров во всем мире увеличилось от 25% до 50% в зависимости от региона. Согласно статистическим данным, в 2020 году количество компьютерных игроков составило 2,7 млрд человек (а это, по разным оценкам, 35% населения Земли)<sup>1</sup>.

Несмотря на то, что со стороны спортивной составляющей, Россия занимает лидирующие позиции в киберспорте, обратной стороной является упущение большинства ниш киберспорта и развития мировой индустрии киберспорта в целом. Сегодня лидерами индустрии выступают страны Юго-восточной Азии (Китай, Япония, Индия), Саудовская Аравия, ОАЭ, а также страны ЕС. Таким образом уже сегодня в Китае на данный момент открыто более 20 высших учебных заведений с государственной аккредитацией на киберспортивные специальности. С 2010-го года в качестве эксперимента Сианьский институт выпустил специалистов по трем направлениям: «судья киберспортивных соревнований», «техническое обслуживание киберспортивных соревнований» и «разработчик киберспортивных игр». По словам представителей института, почти все выпускники нашли себя в сфере киберспорта. Таким образом в Китае уже

---

<sup>1</sup> Итоги 2020 года: Рынок игровой индустрии // ВШЭ (Электронный ресурс, дата обращения: 23.02.2023) URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/itogi-2020-goda-rynok-igrovoy-industrii/>

более 10 лет развивается ряд новых профессий в сфере киберспорта, что напрямую влияет на занятость населения страны и общество в целом. Так Саудовская Аравия и ОАЭ являются крупнейшими инвесторами в медиа индустрию киберспорта чем создают все больше пространства для развития данного направления в мире, популяризации киберспорта и наращивания активной аудитории.

Стоит отметить что к 2023 году в и России, помимо университетов где обучаются студенты по профилю разработки игр, также появились университеты с профилем Киберспорт :

- ГЦОЛИФК (Российский госуниверситет физкультуры, спорта, молодежи и туризма)
- ВШЭ (Высшая школа экономики)
- Университет «Синергия».

К сожалению в социальной и научной сфере Россия все еще значительно отстает от глобального мира, что является значимой проблемой для нашего общества.

В определенный момент группа из 5-6 геймеров сутками проводящих в компьютере для участия в игре на онлайн платформе переходит в киберспортивную команду принимающую участие в соревнованиях, как отдельный, самостоятельный элемент киберспортивного социума, с четким распределением социальных ролей внутри и определенной социально-ролевой структурой, непосредственными целями и задачами участвовать в киберспортивных соревнованиях и развиваться в профессиональном поле киберспорта как организация, как специфическая социальная группа.

Вполне очевидно, что для наиболее эффективного существования группы геймеров , необходимо разобраться в динамике взаимодействий в этой группе, а также узнавать о наличии связей между участниками и многих других процессах, которые позволили бы объединить их в

киберспортивную команду. А понимание того, как именно структурирована группа, позволяет проводить интервенционные меры, направленные на укрепление социального взаимодействия внутри сформированной киберспортивной команды.

Сам А. Шюц пишет: «только члены группы, имеющие определенный статус ее иерархии и, кроме того, сознающие его, могут использовать ее культурный образец как естественную и заслуживающую доверия схему ориентации. Чужак, в свою очередь, неизбежно сталкивается с тем, что у него нет в социальной группе никакого статуса, а, следовательно, нет и исходной точки, отталкиваясь от которой он мог бы определить свои координаты. Он оказывается пограничным случаем, выходящим за пределы той территории, на которую распространяется схема ориентации, принятая в этой группе»<sup>2</sup>. По этой причине мы можем спокойно предположить, что культурные образцы индивидов, причастных к микрогруппе, используются не в качестве путеводной звезды для коммуникации с другими микрогруппами или индивидами, но скорее для поддержания необходимого уровня целостности.

**Объект** данной работы – группы геймеров из числа молодежи 14-35 лет, среди которых существуют специфические социальные группы киберспортсменов - киберспортивные команды.

**Предмет** – особенности существования специфических социальных групп киберспортсменов - киберспортивной команды.

Для выполнения работы была поставлена цель, позволяющая наиболее широко рассмотреть изучаемое явление.

**Цель работы** – Определение индикаторов (критериев) социально-ролевой структуры Киберспортивной команды, которые составляют основания для определения группы геймеров как

---

<sup>2</sup> Чикагская социология: Сб. переводов / РАН. ИНИОН. Центр социал. науч.-информ. исслед. Отд. социологии и социал. психологии; Сост. и пер. Николаев В.Г.; Отв. ред. Ефременко Д.В. – М., 2015. – С. 234

киберспортивную команду, особую социальную группу, наделенную особой социальной ролью в обществе.

Для достижения указанной цели поставлен ряд **задач**:

1. Выстроить концептуальную модель исследования на основании теоретической модели;
2. Изучить ряд актуальных исследований киберспорта, затрагивающих современные социальные проблемы в России;
3. Проанализировать ситуацию, возникающую внутри группы геймеров, среди которых существуют специфические социальные группы киберспортсменов - киберспортивные команды;
4. Определить индикаторы (критерии) социально-ролевой структуры киберспортивной команды, которые составляют основания для определения группы геймеров как киберспортивную команду;
5. Проанализировать результаты, полученные в ходе исследования взаимодействия членов киберспортивной команды в рамках принятых социально-статусных ролей.

*Гипотеза исследования:* Существуют теоретические основания для определения социально ролевой структуры киберспортивной команды, отличающие данную социальную группу от набора геймеров объединенных случайным образом в рамках одной цифровой платформы CS:GO.

*Основные методы, применяемые в работе:*

Теоретические: анализ и синтез, индукция и дедукция, выделение идеальных типов.

Эмпирические: онлайн анкетирование, социометрия.

Для осуществления целей и задач данной работы будет проведено количественное и качественное социологическое исследование, базой для которых станут подписчики крупного YouTube-канала «CS:GO NEWS» и представители данной сферы в лице Руководителей проектов в сфере работы с молодежью в Санкт-Петербурге и России. Планируется провести

онлайн анкетирование среди геймеров, киберспортсменов и представителей проектов в сфере работы с молодежью в Санкт-Петербурге и России разных возрастов (выборка стихийная).

В результате этого исследования, планируем эмпирически выявить основные роли внутри киберспортивной команды и описать структурные особенности свойственные для каждой выявленной роли. Затем, в ходе Социометрии проверить взаимосвязь между членами киберспортивной команды на основе выполнения своих ролей.

Структурно данная работа состоит из следующих основных разделов: введение, основная часть, включающая в себя две теоретические и одну практическую главы, заключение, список использованной литературы, приложения.

Во введении раскрывается актуальность темы работы, описываются цели и задачи, предмет и объект, теоретико-методологические основания, логика проведенного исследования. Первая глава, состоящая из 3 параграфов, посвящена анализу теоретико-методологических основ изучения особенностей социально-ролевой структуры киберспортивной команды в «Counter-Strike:Global Offensive». Вторая глава содержит методические основы исследования, описания полученных данных, результаты социального анализа и социометрии. В Заключении представлены основные выводы работы, даны практические рекомендации для различных социальных институтов.

Работа состоит из 69 страниц. Список литературы и источников включает 55 наименований.

## **Глава 1. Теоретико-методологические основы исследования особенностей киберспорта в России.**

### ***1.1 Структурный функционализм Парсонса и Мертона как теоретическая основа социальной структуры киберспортивной команды***

Основой структурного подхода Парсонса является идея различить основные структуры за часто колеблющимися и меняющимися явлениями социальной реальности.

Согласно Маллинзу, отличительной чертой структурализма является вера его практиков в то, что все проявления социальной активности в любом обществе представляют собой языки в формальном смысле<sup>3</sup>. Структурализм это когнитивизм, связанный с логикой социальной системы. Леви-Стросс говорит о системах, разыгрывающих себя через людей<sup>4</sup>. Структуралисты рассматривают человеческое поведение как упорядоченное небольшим числом простых систем, которые можно описать в терминах границ, правил саморегуляции и трансформации. Границы определяют множество. Саморегуляция подразумевает контроль над деятельностью множества, а не историческими или внешними системами, а трансформация это свойство перехода из одного состояния в другое регулярным, законным образом.

Структуралисты, таким образом, отдают логический и аналитический приоритет целому над его частями, подчеркивая сложную сеть отношений, которые связывают и объединяют эти элементы<sup>5</sup>.

Поведение человека или общества в социальном контексте называется «социальным действием»<sup>6</sup>. Любое социальное действие имеет два основных

---

<sup>3</sup> Ситаров В.А., Маралов В.Г. Социальная активность личности (уровни, критерии, типы и пути ее развития) // Знание. Понимание. Умение. 2015. №4. С. 27

<sup>4</sup> Структурализм и экология разума. Сравнительный анализ антропологических проектов К. Леви-Стросса и г. Бейтсона // Философский журнал. 2016. №2. С. 87

<sup>5</sup> Костенко Е.Г. Феномен индивидуального познавательного стиля в современном образовании // Человек. Культура. Образование. 2011. №2 (2). С. 187

<sup>6</sup> Свириденко И. Н. Модель социального действия по Т. Парсонсу / И. Н. Свириденко // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2015. – № 23. – С. 65



аспекта. Во-первых, есть актор или субъект социального действия, и, во-вторых, есть контекст или ситуация, относительно которой актор совершает социальное действие. Любое социальное действие предполагает наличие обоих этих факторов или элементов<sup>7</sup>. Актор выполняет социальное действие, и поэтому любой, кто совершает социальное действие, называется субъектом или актором. Однако социальное действие не может происходить в социальном вакууме; должна существовать некоторая ситуация или социальный контекст, в котором происходит социальное действие. Действующее лицо и ситуация социального действия взаимосвязаны; они взаимозависимы; на актера своим поведением также влияет ситуация<sup>8</sup>.

Согласно Парсонсу, основная задача социологии описывать и объяснять социальные действия<sup>9</sup>. Скопление многих людей приводит к социальному действию. В любом социальном действии каждый индивид выполняет определенную функцию. В социальном действии каждый индивид выполняет определенную функцию. При анализе социального действия важно знать функцию каждого человека.

Обсуждая значение социального действия, Т. Парсонс описал различные типы социального действия. Т. Парсонс берет мотивацию или ориентацию за основу различения типов действия<sup>10</sup>.

Согласно Парсонсу, существует три формы ориентации:

1) Познавательная направленность.

Характер направленности социального действия определяет его тип. Следовательно, с изменением ориентации меняется и тип социального действия. Если социальное действие преимущественно рациональное или

---

<sup>7</sup> Свириденко И. Н. Социальное действие и его особенности как предмета и ценности социально-гуманитарного познания // Вестник ОГУ. 2008. №7. С. 34

<sup>8</sup> Ерофеева М. А. Акторно-сетевая теория и проблема социального действия / М. А. Ерофеева // Социология власти. – 2015. – Т. 27, № 1. – С. 17

<sup>9</sup> Аксенова О. В. Субъект социального действия в современном развитии России: агент, актор, никто / О. В. Аксенова // Вестник Института социологии. – 2020. – Т. 11, № 2. – С. 37

<sup>10</sup> Горохов В.Ф. Социальное действие: структура и типы // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2015. №9-2. С. 10

когнитивное, говорят, что оно имеет часть когнитивной ориентации. В нем преобладают исключительно рациональные соображения.

## 2) Катартическая или эмоциональная ориентация:

Некоторые социальные действия преимущественно эмоциональны. Их ориентация считается катарсической или эмоциональной. В эмоциональном социальном действии вдохновение для действия исходит изнутри человека. В эмоциональном социальном действии доминирующую роль играет эмоция, а не причина. Например, под влиянием чувства любви человек готов отказаться от всего своего имущества или же пойти на какие-то другие великие жертвы; в этих действиях рациональные соображения не в счет.

## 3) Ценностная ориентация:

Система ценностей играет жизненно важную роль в обществе. Различные ценности вдохновляют мужчин действовать по-разному. О действиях, руководствующихся ценностями, говорят, что они имеют оценочную направленность<sup>11</sup>.

Парсонс считает «действие» строительным блоком системы. Он предпочитает термин «действие» термину «поведение», потому что его «интересуют не физические события поведения сами по себе, а их паттернирование, их значимые, паттернирование продукты, переходящие от орудий до произведения искусства, а также механизмы и процессы, контролирующие такое формирование паттернов. Действие состоит из структур и процессов, с помощью которых люди формируют осмысленные намерения и более или менее успешно реализуют их в конкретных ситуациях<sup>12</sup>.

Социальная система по Парсонсу является одной из основных подсистем систем человеческих действий, остальные три – это культурная,

---

<sup>11</sup> Кармадонов О.А. Роль и место символа в социологии Толкотта Парсонса // ЖССА. 2004. №3. С. 73

<sup>12</sup> Кобцев В. А. Маркетинговые исследования потребителей // Гуманитарные и социальные науки. 2010. №2. С. 86

личностная и биологическая системы. Благодаря взаимопроникновению каждая из трех других систем действия составляет часть среды социальной системы.

Все социологические теории Т. Парсонса так или иначе основаны на его концепции социального действия. Открытая форма социального действия выражается в роли или функции. Роль или функция проявляется по-разному. Когда роль исполняется индивидуумом, она подпадает под категорию личностной системы. С другой стороны, когда роль выполняется в контексте некоторого культурного фона, она подпадает под категорию культурной системы. А если роль исполняется в определенном социальном контексте или фоне, то она попадает в категорию Социальной Системы<sup>13</sup>.

#### 1) Система личности

Система личности связана с социальными действиями человека. Социальные действия индивида можно рассматривать с двух точек зрения. Первая точка зрения — это отношение к себе, то есть он рассматривает свои действия в соответствии с природой своего собственного «я». Вторая точка зрения - это оценка действий индивида с точки зрения других. Согласно Толкотту Парсонсу, каждое общество ожидает от своих членов определенного стандарта поведения. Те люди, которые соответствуют этим стандартам в своем поведении, считаются хорошо организованными личностями, а те, кто не соответствует стандартам поведения, ожидаемым от них обществом, считаются неорганизованными. Например, в большинстве обществ ожидается, что люди будут честными и правдивыми, и поэтому те люди, которые нечестны или постоянно лгут, считаются неорганизованными личностями<sup>14</sup>.

#### 2) Культурная система

---

<sup>13</sup> Клейменова Е.Г. Социальный порядок как основа устойчивости социальной системы // Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика». 2014. №1. С. 23

<sup>14</sup> Психология личности: курс лекций / В. А. Поликарпов, О. Г. Ксёнда. – Минск : БГУ, 2015 - С. 23

Когда индивидуальная система поднимается до уровня культуры, она называется культурной системой. Индивид и общество собирают культурные факты. Культура представлена определенными признаками или симптомами. Когда какое-либо действие совершается со ссылкой на эти культурные знаки и симптомы, Парсонс включает его в категорию культурной системы<sup>15</sup>.

### 3) Социальная система

Общество состоит из личностей. В обществе живут разные типы людей. Они могут иметь общую культуру или могут принадлежать к разным группам культур. Согласно Парсонсу, если все люди в обществе принадлежат к одной и той же культуре, они образуют социальную систему. Помимо общности культуры, для социальной системы необходимо, чтобы социальные действия различных членов общества были хорошо скоординированы и не конфликтовали настолько, чтобы нарушать социальную гармонию. В развитом обществе определенные институты выполняют работу по систематизации этих социальных действий<sup>16</sup>.

Таким образом Т.Парсонс выделяет четыре фундаментальные функции, которые должна выполнять каждая функционирующая социальная система:

1) Функция адаптации – производить и распределять легкодоступные ресурсы.

2) Функция целеустремленности – максимизировать способность общества к достижению коллективных целей.

3) Функция интеграции – объединить мотивационные и культурные или символические элементы в некую упорядоченную систему.

---

<sup>15</sup> Миллс Ч.Р. Социологическое воображение// Пер. с англ. О. А. Оберемко. Под общей редакцией и с предисловием Г. С. Батыгина. - М.: Издательский Дом NOTA BENE, 2001. - С. 121

<sup>16</sup> Короткевич А. В. Социология : учебно-метод. пособие / А. В. Короткевич. – Минск : Международный государственный университет имени А. Д. Сахарова, 2014. – С. 34

4) Функция поддержания паттернов и управления напряжением – поддерживать адекватную мотивацию для соответствия культурным ценностям, вознаграждать соответствие и сдерживать разрушительное поведение<sup>17</sup>.

Поддержание модели относится к необходимости поддерживать и укреплять основные ценности социальной системы и устранять напряженность, возникающую из-за постоянной приверженности этим ценностям<sup>18</sup>. Интеграция относится к распределению прав и обязанностей, вознаграждений и льгот, она обеспечивает гармонию отношений между членами социальной системы. Достижение цели предполагает необходимость организованной мобилизации участников и ресурсов для производства или приобретения общих средств или ресурсов, которые можно использовать для достижения различных конкретных целей. Социальные системы имеют тенденцию различать эти проблемы, чтобы увеличить функциональные возможности системы.

Общая теория системы Парсонса признает четыре различных аспекта реальности – социальный, культурный, личностный и поведенческий организм<sup>19</sup>. Этим четырем сферам реальности соответствуют четыре подсистемы действия: социальная, культурная, личностная и биологическая системы, которые аналитически отделимы. Социальная система аналитически отделима от всего процесса взаимодействия, остальные три системы являются средами социальной системы, но все четыре в то же время являются подсистемами действия.

---

<sup>17</sup> Ховрин А.Ю. Социальное партнёрство как системное свойство социальности (рефлексия теоретического наследия Т. Парсонса) // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2010. №3. С. 78

<sup>18</sup> Малинова О.Ю. Конструирование смыслов: Исследование символической политики в современной России: Монография / РАН. ИНИОН. Центр социальных науч.-информ. исслед. Отд. полит. науки. - М., 2013. - С. 324

<sup>19</sup> Абдусаттарова С.Ф. Особенности социальных систем Т. Парсонса // Современные инновации. 2021. №2 (40). С. 42

Согласно Парсонсу: «Социальная система состоит из множества индивидуальных акторов, взаимодействующих друг с другом в ситуации, имеющей по крайней мере физический или средовой аспект, акторов, которые мотивированы с точки зрения тенденции к «оптимизации удовлетворения» и чье отношение к своим ситуациям, включая друг друга, определяется и опосредованно в терминах системы культурно структурированных и общих символов<sup>20</sup>.

Для большинства целей более макроскопического анализа социальных систем Парсонс предпочитает единицу более высокого порядка, чем действие, которое он называет статусной ролью. Поскольку социальная система представляет собой систему процессов взаимодействия между акторами, то именно структура отношений между акторами, вовлеченными в интерактивный процесс, по существу является структурой социальной системы. Система представляет собой сеть таких отношений. Следовательно, Парсонс рассматривает участие актора в шаблонных интерактивных отношениях как наиболее важную единицу социальной системы.

Структурные компоненты социальных систем очерчиваются с помощью двух аналитических конструктов:

а) Нормативный порядок, включающий нормы и ценности. Нормы в первую очередь социальные, тогда как ценности служат первичным связующим звеном между социальной и культурной системами.

б) Коллективно организованное население, которое включает в себя коллективность, категорию внутри социальной структуры и категорию пограничной структуры<sup>21</sup>.

Парсонс рассматривает личность как аспект живого индивидуума, как «актера», которого следует понимать с точки зрения культурного и

---

<sup>20</sup> Мацкевич И.В. Организация и социальная структура (взгляд Т. Парсонса) // Вестник БГУ. 2015. №6. С. 81

<sup>21</sup> Шмерлина И.А. «Социальная форма»: контуры концепта // Полития. 2019. №3 (94). С. 6

социального содержания выученных паттернов, составляющих его поведенческую систему. Личность автономна как отдельная подсистема действия. Он образует отдельную систему, связанную с социальными системами через их политические подсистемы не только в смысле управления, но и в смысле любого коллективного порядка. Это означает, что основной целью социальных систем является выход на личности их членов. Парсонс также утверждает, что система личности является первичным местом встречи культурной системы, поведенческого организма и, во вторую очередь, физического мира. Основная функция системы личности включает в себя обучение, развитие и поддержание в течение жизненного цикла адекватного уровня мотивации, чтобы люди могли участвовать в социально значимой и контролируемой деятельности<sup>22</sup>.

Дихотомия “Самоориентация против ориентации на коллективность” требует социальных норм или общих ожиданий, которые определяют законность преследования частных интересов актора или обязывают его действовать в интересах группы. От продавцов и владельцев магазинов ожидается, что они будут прославлять свои продукты и говорить о продажах в соответствии с ориентацией на себя, но ожидается, что врач скажет пациенту, что для него лучше, даже если он может заработать дополнительные деньги на дорогостоящей операции. Эта дихотомия не имеет ничего общего с эгоистичными или альтруистическими мотивами, которые являются индивидуальными чертами характера, но с общими ожиданиями, которых обычно придерживается коллектив.

Таким образом, можно легко отметить следующие моменты, касающиеся социологических усилий Парсонса.

Во-первых, он выступает против того мнения, что социология должна исходить из эмпирических обобщений. Его концепция социологии есть

---

<sup>22</sup> Назарова Л.И., Комендантова Ю.С. Роль мотивации в корпоративном обучении сотрудников инновационной организации // *Агроинженерия*. 2014. №4. С. 43

также отказ от философий и теорий, основанных на претензиях на принципиальное своеобразие исторических эпох. Теория Парсонса в первую очередь касается констант и универсалий социальной жизни.

Во-вторых, Парсонс пытается создать интегрированную и систематизированную схему, раскрывающую динамические отношения между наиболее важными переменными в изучении человеческого общества.

В-третьих, его попытка состояла в том, чтобы построить социологическую теорию, скорее похожую на экономическую теорию спроса и предложения, набор понятий, которые в то же время логически непротиворечивы и пригодны для классификации данных, которые могут собирать социологи. Это набор категорий, а не набор предложений.

Структурный функционализм Парсонса и Мертонса представляет собой важную теоретическую основу социальной структуры киберспортивной команды. Рассматривая социальную организацию команды, структурный функционализм помогает определить роли и функции каждого ее члена в достижении общей цели. Теория подчеркивает важность поддержания равновесия между различными элементами команды, что обеспечивает эффективность и устойчивость ее действий. В целом, структурный функционализм помогает эффективно распределить обязанности и ответственность в киберспортивной команде, обеспечивая ее гармоничную работу в условиях подвижной и конкурентной среды. Использование данной теории поможет командам достигать лучших результатов и более успешно конкурировать в индустрии киберспорта.



## ***1.2 Современные исследования интернет-зависимости как острой социальной проблемы Киберспорта в России***

Для начала разберемся, что означает термин «киберспорт», какова история его становления и развития и из каких дисциплин состоит.

Путь от домашних игровых консолей к стадионам зрителей, огромные призовые фонды и становление, при которых Киберспорт стал отдельным видом спорта всего за 20 лет.

В первых игровых автоматах игроки соревновались на общий счет, кто он заработал больше очков и выиграл. Главный приз тогда был возможность играть заново или, например, мультик в конце игры. Потом стали появляться домашние приставки с двумя джойстиками, люди получили возможность играть вместе и сразу же начали конкурировать. Крупнейший турнир того времени прошел в 1996 году в Москве. Тогда на участие в нем подали заявки 2000 участников. Было ясно, что это только начало. Позже выяснилось, что если соединить два устройства вместе, то можно и не играть возможно не только против железа, но с живым человеком. Так началась эра онлайн-игр.

Несмотря на все преимущества массовой компьютеризации населения, этот процесс имеет серьезные социальные последствия, в том числе проблему интернет-зависимости, ставшую глобальным явлением<sup>23</sup>.

Сегодня уровень интернет-зависимости колеблется в умеренно опасных пределах, однако на карте мира есть страны, в которых доля сильно зависимых и абсолютно зависимых пользователей становится статистически зафиксированной. Данные, большинства международных исследований мегаполисов мира, позволили определить, что пока в мире преобладают пользователи со средней степенью интернет-зависимости. Четко прослеживаются региональные особенности интернет-зависимости. Можно

---

<sup>23</sup> Калачева И. В. Особенности самоактуализации лиц с разным уровнем интернет-зависимости / И. В. Калачева // Социальная психология здоровья и современные информационные технологии : сборник научных статей V Международного научно-практического семинара, Брест, 15 апреля 2020 года. – Брест: Установа адукацыі "Брэсцкі дзяржаўны ўніверсітэт імя А.С. Пушкіна"=Учреждение образования "Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина", 2020. – С. 17

сказать о возрастающей тенденции в экономически развитых странах с высоким уровнем ВВП на душу населения<sup>24</sup>.

Поскольку сегодня без Интернета обойтись невозможно, молодежь нужно учить находить баланс между виртуальной и реальной жизнью. Для того чтобы приблизиться к решению проблемы, необходимо определить систему индикаторов и индикаторов интернет-зависимости, факторов, приводящих к ее формированию<sup>25</sup>. Количество времени, ежедневно проводимое в Интернете, наличие или отсутствие работы и отдыха вне Интернета, длительность использования Интернета, степень владения современными технологиями, а также умение планировать время могут выступать в роли показателя интернет-зависимости.

В научной литературе выделяют четыре основных подхода к изучению феномена интернет-зависимости: психотерапевтический (изучение пограничных состояний лиц с крайними степенями интернет-зависимости как врожденной психической предрасположенности<sup>26</sup>); медицинский (определение интернет-зависимости как вредного явления, наряду с наркоманией и алкоголизмом, обусловленного отклонениями в биохимических процессах организма<sup>27</sup>); психологические (рассмотрение психологического состояния интернет-зависимого пользователя, его отношения к себе, окружающему миру<sup>28</sup>); социологический (анализ положения интернет-зависимого в обществе, факторов и условий

---

<sup>24</sup> Варламова С. Н., Гончарова Е. Р., Соколова И. В. Интернет-зависимость молодёжи мегаполисов: критерии и типология // Мониторинг. 2015. №2 (125). С. 165

<sup>25</sup> Войсунский А.Е. Психологические исследования феномена Интернет-аддикции // Тезисы докладов 2-й Российской конференции по экологической психологии. М.: Экопсицентр РОСС, 2000. С. 251

<sup>26</sup> Киселёва Т.Г. Индивидуальные особенности подростков, предрасположенных к интернет-зависимости // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017. №3. С. 46

<sup>27</sup> Набойченко, Е. С. Психология отклоняющегося поведения подростков [Текст] : монография / Е. С. Набойченко. – Екатеринбург : Издатель Калинина Г.П., 2007. – С. 21

<sup>28</sup> Кулина Д.Г. Формирование и развитие интернет-зависимости: факторы риска // Личность в меняющемся мире: здоровье, адаптация, развитие. 2016. №1. С. 35

формирования зависимости, рассмотрение ее как результата нарушений социализации<sup>29</sup>).

С 2000 г. появились отечественные теоретические разработки в этой области. Например, А.Е. Войскунский сформулировал критерии интернет-зависимости и обобщил опыт зарубежных коллег<sup>30</sup>.

Предметом исследования Н.А. Цоя стали социальные условия интернет-зависимости<sup>31</sup>. Разработке типологии интернет-зависимости способствовали работы А. Е. Жичкиной, создавшей тест для определения степени интернет-зависимости. Российские и зарубежные исследователи идут по пути накопления эмпирических данных и их осмысления. Однако до сих пор не создана единая методика изучения интернет-зависимости. Часто ее ставят в один ряд с алкогольной, наркотической и табачной зависимостью. Однако такой подход не учитывает специфические для него факторы, что приводит к неполному раскрытию проблемы<sup>32</sup>. Большинство исследователей считают, что рассматриваемое явление приводит к трансформации самооценки и утрате социальных связей.

Д. Гринфилд отмечает, что интернет-зависимость носит многоаспектный характер, включающий проявления эскапизма, поиск новизны, стремление к стимуляции чувств, эмоциональную привязанность к Интернету, стремление почувствовать себя сетевым «виртуозом»<sup>33</sup>. М. Гриффитс определяет ее как поведенческую зависимость, включающую чрезмерное «взаимодействие» между человеком и машиной. К. Янга - как чрезмерное использование сети, нарушающее поведение пользователя,

---

<sup>29</sup> Малыгин В.Л. Интернет-зависимое поведение / В.Л. Малыгин, Н.С. Хомерики, Е.А. Смирнова, А.А. Антоненко // Журнал неврологии и психиатрии. - 2011. - №8. - С. 86

<sup>30</sup> Войскунский А.Е. Концепции зависимости и присутствия применительно к поведению в Интернете // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). – С. 6

<sup>31</sup> Цой Н. А. Феномен Интернет-зависимого поведения и гиперактивность / Н. А. Цой // Актуальные проблемы современного общества: материалы Межрегиональной научно-практической конференции. — Владивосток: Мор. Гос. Ун-т, 2010. - С. 124

<sup>32</sup> Солдаткин В. А., Дьяченко А. В., Мавани Д. Ч, Концепции формирования компьютерной зависимости // Социальная и клиническая психиатрия. – 2013, №3 (23). С. 104

<sup>33</sup> Иванюшкин И.А. Интернет-зависимость: социокультурный контекст (педиатрические аспекты) // Российский педиатрический журнал. 2013. №3. С. 57

распорядок дня и социальную жизнь. А.Е. Войскунский определяет интернет-зависимость как неспособность и нежелание пользователя отвлекаться даже на короткое время от пребывания в сети Интернет, сопровождающееся прерыванием социальных связей в реальности и негативными эмоциональными реакциями при невозможности выхода в сеть.

Исследователи почти единогласны в определении поведенческих характеристик интернет зависимости. Так, они отмечают :

- Неумение и нежелание даже на короткое время отвлекаться от Интернета и, более того, перестать в нем работать;
- Раздражение и раздражение, возникающие из-за вынужденных отвлекающих факторов, и навязчивые мысли об Интернете в такие периоды;
- Желание тратить на обеспечение работы в сети все больше денег;
- Стремление проводить все возрастающие отрезки на работе в Интернете время и невозможность спланировать время окончания сеанса;
- Стремление и способность освободиться на время работы в
- Интернете от чувств вины, беспомощности, тревоги, обретение эмоционального подъема и т.д.
- Готовность лгать друзьям/членам семьи о времени работы в сети;
- Способность и склонность забывать при работе в интернете о домашних делах/учебе/служебных обязанностях и пр.;

Стоит отметить, что ученые, проводящие исследования в этой области, сходятся во мнении, что нельзя категорически делить субъектов на самостоятельные и однозначно зависимые. Как нельзя разделить мир на белое и черное. Различают несколько промежуточных степеней интернет-зависимости: от легкой стадии (сопровождается легким дискомфортом при невозможности выхода в интернет) и заканчивая крайней степенью (полная потеря контроля над действиями, проявление агрессии, аутоагрессии и склонности к насилию в реальной жизни).

Отсутствие единого списка явно сформулированных и поддающихся проверке признаков и видов интернет-зависимости во многом обусловлены особенностями ценностных установок, норм и практик поведения жителей разных стран, неодинаковым отношением правительств к проблеме и др.

Предлагаемые учеными критерии сводятся в основном к психологическим показателям. Например, А.Е.Жичкина считает основными критериями интернет-зависимости эмоциональную зависимость от Интернета; упадок в социальной и трудовой деятельности в реальной жизни<sup>34</sup>.

В настоящее время интернет-зависимость является острой социальной проблемой в Киберспорте в России. Существуют многочисленные научные исследования, которые подтверждают связь между киберспортом и интернет-зависимостью. Эти исследования показывают, что киберспорт может стать причиной обострения зависимости от интернета. Многие игроки киберспортивных команд проводят в интернете большие объемы времени, что может приводить к отсутствию социального общения и социальной изоляции. Кроме того, многие игроки киберспортивных команд находятся в условиях высокого давления и стресса, что также может способствовать развитию интернет-зависимости. Необходимо разработать меры по преодолению интернет-зависимости среди игроков киберспортивных команд, что в свою очередь позволит повысить их эффективность и улучшить результаты. Эти меры включают в себя разработку социальных программ, которые помогут игрокам киберспортивных команд развивать социальные навыки и поддерживать здоровые отношения с окружающими. Таким образом, понимание проблемы интернет-зависимости и разработка соответствующих мер помогут

---

<sup>34</sup> Жичкина А.Е. Особенности социальной перцепции в Интернете // Мир психологии, 1999. №3. С. 72-80

улучшить качество жизни игроков киберспортивных команд и повысить их эффективность в условиях конкурирующей среды.

### ***1.3 Социальная реальность киберспорта в России 21 века***

Развитие и внедрение цифровых технологий является одним из самых приоритетных направлений для населения Земли. Подобные технологии универсальны, быстродействующие, что делает их крайне популярными и востребованными в различных областях человеческой жизнедеятельности. Цифровизация спорта - это отдельная система, в основе которой лежат способы кодирования и передачи информации им для решения разнообразных задач<sup>35</sup>. Для того, чтобы отслеживать и анализировать действия спортсмена (вне зависимости от того, профессионал он или нет), ученые из различных областей, от электроники до биоинженерии, изучали пути внедрения цифровых технологий в спортивную жизнь. Благодаря им, у нас есть возможность получать максимально точные результаты о состоянии наших тел во время активности, о том, как правильно восстанавливаться после травм. Мы можем организовывать свой тренировочный процесс через мобильный телефон и отслеживать свой прогресс.

В профессиональном спорте тренер всегда следит за своим подопечным - анализирует его дыхание и напряженность мышц, контролирует сердечный ритм<sup>36</sup>. Теперь тренер может сосредоточиться на общении со спортсменом, в то время как специальные приборы проведут полный анализ. Существуют так называемые тензометрические приборы, главная задача которых - зафиксировать опорную реакцию. Все измерения происходят в режиме реального времени, хоть во время тренировок, хоть во время соревнований. Подобные устройства рассчитаны на одного человека,

---

<sup>35</sup> Лутфуллин И.Я., Мавлиев Ф.А., Хадиуллина Р.Р. Основные направления использования информационных технологий в практике спорта // Ученые записки университета Лесгафта. 2012. №9 (91). С. 88

<sup>36</sup> Малкин В.Р. Психология спорта: учебное пособие /В.Р.Малкин, Л.Н.Рогалева. Екатеринбург: УГТУ-УПИ, 2009. - С.143

однако сейчас стали появляться цифровые системы, контролирующие выполнение действий спортсменом в командных видах спорта. Вся та информация, которую получают спортсмены и тренеры по результатам диагностики, помогает подобрать каждому участнику те оптимальные формы и средства восстановления и повышения активности и трудоспособности<sup>37</sup>.

Активно развивается индустрия одежды и обуви для спортсменов. Подобная экипировка различается в зависимости от вида спорта, для максимального удобства ее тестируют профессиональные спортсмены. Самыми яркими производителями на рынке являются: Nike, Adidas, Speedo LZR Racer и др. Разработчики концентрируют свое внимание не только на динамичных и ортопедических свойствах, но и на современных системах распознавания персональных характеристик спортсменов. К примеру, кроссовки со специальными датчиками (сенсорами), которые реагируют и регистрируют особенности движения человека, его вес и площадь давления<sup>38</sup>. Примером конкретно этой разработки можно считать Adidas MiCoach. Это целый проект, в рамках которого создается план для подходящих человеку тренировок, кроссовки для выполнения упражнений наделены специальными чипами, которые собирают информацию о двигательной активности своего владельца. В дополнение есть еще умный браслет, измеряющий пульс, подсчитывающий пройденные шаги и сожженные килокалории. Наблюдая за этими показателями, тренеры и врачи могут оценивать физическое состояние, эффективность игроков в режиме «онлайн»<sup>39</sup>.

Какие же еще нововведения появились в мире спорта благодаря

---

<sup>37</sup> Третьяк А.Н. Современные средства восстановления работоспособности спортсмена // *Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports*. 2009. №10. С. 249

<sup>38</sup> Стеценко, Н. В. Цифровизация в сфере физической культуры и спорта: состояние вопроса / Н. В. Стеценко, Е. А. Широбакина // *Наука и спорт: современные тенденции*. – 2019. – Т. 22, № 1(22). – С. 35

<sup>39</sup> Волкова М. А. Цифровизация в корпоративном спорте: состояние, перспективы, возможности развития / М. А. Волкова, Ю. О. Иванова // *Управленческий учет*. – 2022. – № 4-3. – С. 640

цифровым технологиям? Для любителей футбола был создан так называемый «Smart Ball». Благодаря нему, спортсмены могут тренироваться в конкретных ударах, регулировать силу и дальность. Мяч изучает и оценивает следующие показатели:

1. качество выполнения ударов (штрафных, угловых, пенальти и т.д.);
2. сила вращения мяча;
3. сила удара;
4. траектория полета

Мяч содержит в себе программное обеспечение, благодаря которому собранная информация через Bluetooth попадает на экран компьютера или смартфона. Мяч предлагает варианты того, как лучше в следующий раз ударить по мячу, чтобы забить желаемый гол. Благодаря таким технологиям, любой желающий сможет научиться четко и точно бить в поставленную цель<sup>40</sup>.

С каждым годом всё больше людей открывают для себя мир спортивных трансляций<sup>41</sup>. Комфорт просмотра любимой спортивной игры у себя дома вытесняет желание куда-то ехать, чтобы посмотреть на игру в живую. Помимо вышепредставленной тенденции, наблюдается еще и рост просмотров с экранов смартфонов, планшетов и компьютеров, а количество тех, кто включает телевизор для этого - снижается. Основными постулатами популярных цифровых продуктов являются удобство использования, гибкость, непрерывность. Теперь не нужно к назначенному времени бежать домой и включать телевизор, так как всё уже под рукой. Мир спортивных трансляций создал новый рынок, который приносит выгоду всем его участникам - спортивным организациям, интернет-ресурсам, медиа

---

<sup>40</sup> Никулина А. В. Цифровизация в сфере физической культуры и спорта / А. В. Никулина // XII Международный молодежный форум "Образование. Наука. Производство" : Материалы форума, Белгород, 01–20 октября 2020 года. – Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, 2020. – С. 3620

<sup>41</sup> Субеев Т. М. Перспективы спортивных интернет-трансляций / Т. М. Субеев, Т. Ю. Субеева // Наука XXI века: актуальные направления развития. – 2019. – № 1-2. – С. 196



магнатам, журналистам<sup>42</sup>.

В различных видах спорта в последнее время используется такой инструмент, как цифровой фотофиниш. Его ширина составляет всего 1 пиксель. Когда спортсмены пересекают эту линию, компьютерные технологии регистрируют данные каждого участника с точностью до миллисекунд.

Однако, даже те, кто не занимаются спортом профессионально, имеют доступ к спортивным цифровым технологиям, созданным для привлечения большего числа людей к двигательной, физической активности<sup>43</sup>. В данном направлении хотелось бы рассмотреть два типа гаджетов. Первый - это умные часы, которые уже упоминались выше. Второй - умные весы. Такой девайс, как умные часы, представляет собой наручные часы, надленные датчиками, отслеживающими дыхание, сердечный ритм, давление. Они становятся незаменимым помощником в процессе занятия спортом, передавая данные на смартфон для коррекции тренировочного плана. Умные весы используют не только для определения веса, но и для изучения различных физиологических показателей организма (доли жировой и мышечной масс организма, ИТМ, баланс и т.д.). Это помогает спортсмену отслеживать любые изменения, происходящие с его телом<sup>44</sup>.

Основной тренд цифровизации спорта - это, конечно же, киберспорт. Человек меняется, его интересы и потребности тоже. Благодаря широкому распространению компьютеров по всему миру, у людей стали появляться

---

<sup>42</sup> Нарижный Е. В. Онлайн-трансляция как специфический жанр спортивного журналистского интернет-дискурса / Е. В. Нарижный // Молодёжь третьего тысячелетия : Сборник научных статей, Омск, 08–30 апреля 2016 года. – Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2016. – С. 610

<sup>43</sup> Баскова Я. В. Организация спортивных мероприятий с использованием цифровых технологий / Я. В. Баскова // Современные проблемы лингвистики и методики преподавания русского языка в ВУЗе и школе. – 2022. – № 37. – С. 404

<sup>44</sup> Сабаев А. И. Применение цифровых технологий в спортивном маркетинге / А. И. Сабаев // Теория и практика управления: ответы на вызовы цифровой экономики : Материалы XIII Международной научно-практической конференции студентов, магистрантов и аспирантов, 116-летию со дня основания ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова» и 78-летию со дня основания Высшей школы менеджмента ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова» посвящается, Москва, 02 декабря 2022 года. – Москва: Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, 2023. – С. 461

новые хобби и интересы. Помимо чтения, просмотра фильмов, прослушивания музыки, компьютеры дают возможность людям играть. Основа киберспорта - компьютерные игры. Первая в мире компьютерная игра была создана в 1962 году. Однако, эту дату нельзя считать днем основания киберспорта в силу того, что суть спорта - в соревновании. А первое соревнование, связанное с компьютерной игрой, произошло в 1997 году. Исследователи объясняют это тем, что людям надоело играть против искусственного интеллекта, поэтому было решено устраивать соревнования между реальными игроками<sup>45</sup>.

Хоть киберсоревнования и стали постепенно набирать всё больше и больше поклонников, общее развитие киберспорта на Западе было достаточно медленным. Именно жители восточных стран, Южной Кореи и Китая, первыми оценили всю перспективность данного направления и стали проводить турниры по некоторым видам игр<sup>46</sup>. Спонсором выступала компания Samsung.

Как было отмечено ранее, Россия - первая страна, которая на юридическом уровне признала киберспорт официальной спортивной дисциплиной в 2001-ом году, однако, из-за сложностей в правовом регулировании, он был исключен из реестра в 2006-ом году. Тем не менее, мировое сообщество активно поддерживало киберспорт, в нем стало увеличиваться количество направлений, тем самым привлекая к себе еще больше киберспортсменов и их поклонников. В 2017-ом году Министерство спорта Российской Федерации вновь признала киберспорт спортивной дисциплиной, вернуло его в реестр и присвоило ему второй раздел<sup>47</sup>. Это

---

<sup>45</sup> Малиновская И. В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России / И. В. Малиновская // Транспорт. Экономика. Социальная сфера (Актуальные проблемы и их решения) : сборник статей VI Всероссийской научно-практической конференции, Пенза, 29–30 апреля 2019 года. – Пенза: Пензенский государственный аграрный университет, 2019. – С. 238

<sup>46</sup> Перебатов К. С. Киберспорт. История становления и текущее положение / К. С. Перебатов, Е. М. Гриценко // Научный форум: Инновационная наука : сборник статей по материалам X международной научно-практической конференции. Том № 1(10) : Общество с ограниченной ответственностью "Международный центр науки и образования", 2018. – С. 38

<sup>47</sup> Миронов И. С. Компьютерные игры - от развлечения к киберспорту / И. С. Миронов, М. А. Правдов // Современный ученый. – 2020. – № 3. – С. 24

означает, что в нашей стране возможно проведение официальных первенств и чемпионатов, присвоение киберспортсменам различных разрядов и званий. В Москве открылась первая в России киберспортивная арена - Yota Arena. Несмотря на это, многие наши соотечественники не признают киберспорт и считают его лишь баловством, чем-то временным и несерьезным, хотя профессиональные киберспортсмены - это стратеги, люди с отличной реакцией и стрессоустойчивостью.

Почему же необходимо серьезно относиться к киберспорту и рассматривать его как потенциальную замену реальному спорту? Ответ прост - деньги. В 2017-ом году общий объем рынка данного вида спорта составлял 660 миллионов долларов, общая аудитория - 335 миллионов человек. Спустя всего два года, в 2019-ом, объем рынка составил 1,1 миллиард долларов, т.е. вырос почти в два раза, в прочем как и размер аудитории. Российская доля в рынке составила 35 миллионов в 2017-ом году, а в 2019- ом - 54 миллиона долларов. Что касается полового разделения, то в настоящий момент в Российской Федерации 95% аудитории и спортсменов - мужчины. Однако, всё больше и больше девушек втягиваются в киберспортивные мероприятия, из чего можно сделать вывод, что в дальнейшем можно будет ожидать как отдельных женских чемпионатов, так и образование команд, членами которых будут как мужчины, так и женщины<sup>48</sup>.

Можно выделить две компьютерные игры, которые принесли киберспорту всемирную популярность и огромные денежные вливания - Dota 2 (2013) и League of Legend (2009). По обеим играм ежегодно проводятся турниры, призовой фонд которых составляет несколько десятков миллионов долларов. Основная часть аудитории - жители азиатских стран. Китай и Южная Корея активно поддерживают своих киберспортсменов,

---

<sup>48</sup> Тарасенко В. А. Киберспорт как новое социальное явление в России / В. А. Тарасенко // Социальная политика и социология. – 2018. – Т. 17, № 4(129). – С. 130-138

создаются даже отдельные факультеты в университетах, посвященных данной дисциплине<sup>49</sup>.

Деньги - основной стимул в киберспорте. Производители компьютерных игр организывают турниры для того, чтобы повысить популярность своего продукта и привлечь как можно больше новой аудитории - и киберспортсменов, и фанатов. Компании-производители компьютеров и аксессуаров для них выступают в роли спонсоров, а также вкладывают огромные деньги в рекламу. Безусловно, это стимулирует как уже известных спортсменов, так и новичков достигать всё новых и новых высот<sup>50</sup>.

Проводя параллель между традиционными видами спорта и киберспортом стоит отметить что на рубеже веков в России пользовались популярностью лишь несколько киберспортивных дисциплин: Counter-Strike, Dota 2, Warcraft. Сосчитать профессиональные команды в те времена было крайне проблематично. Но с развитием индустрии стали появляться новые дисциплины, а с ними и новые про-игроки.

По прошествию 00-х и 10-х годов 21 века в России получили популярность такие киберспортивные дисциплины как: League of Legends, Counter-Strike, Dota, Fifa, Starcraft, Overwatch, Hearthstone, Call of Duty, World of Tanks, PUBG, Fortnite, APEX, World of Warcraft – и это далеко не полный список киберспортивных дисциплин с широким охватом аудитории. Каждым год число направлений в киберспорте, притягивающих внимание зрителей и игроков, только растет.

На сегодняшний день главным источником средств в киберспорте остаются деньги от рекламы. Соревнования, проводимые в рамках

---

<sup>49</sup> Киберспорт на просторах отечественной спортивной индустрии / П. В. Бородин, В. Г. Тютюков, А. А. Небураковский [и др.] // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2021. – № 1(191). – С. 27-33

<sup>50</sup> С чем связан стремительный рост популярности киберспорта и является ли он спортивной дисциплиной / А. В. Павлов, И. В. Чернышева, Е. В. Егорычева, М. В. Шлемова // Международный студенческий научный вестник. – 2016. – № 5-2. – С. 306-307

киберспортивных дисциплин, привлекают спонсоров. Количество участников соревнований и зрителей из России на крупных ивентах достигает 100 000 – 200 000 человек (в CS:GO и Dota 2). Общая аудитория киберспорта в России к 2017 году достигла отметки в 10,2 млн. человек, в 2022 году приблизилась к отметке 20,1 млн. человек. Таким образом каждый год аудитория прирастает в среднем на 23–25%. Такие показатели привлекают крупные бренды: Федеральный мобильный оператор Yota, компания Black Monster, Mail.Ru Group, Сити Мобил и другие.

С подачи частных лиц и государства строятся уникальные кибер-арены. Одной из таких является YotaArena. Соревнования различного масштаба проводятся на «ЦСКА Арена» и «ВТБ Арена». Строятся новые арены для соревнований мирового уровня по самым значимым киберспортивным дисциплинам. Организацией и поддержкой турниров в России занимаются многие известные отечественные и мировые корпорации: Билайн, Yota, Riot Games, GamerStadium, Игромир, UCC, Starladder, Game Show. В наши дни киберспортсмены уже посещают популярные телевизионные шоу «Вечерний Ургант» и «Камеди Клуб». В 2001 году было трудно представить подобную динамику роста популярности компьютерных игр на профессиональном уровне за такой короткий срок.

При высоких темпах развития и широком охвате аудитории, новое направление в спорте сталкивается и с определенными трудностями закрепления в обществе. Из основных проблем киберспорта в России можно выделить следующие:

Российское комьюнити по сей день со скепсисом относится к киберспортивным перспективам. Достаточно провести опрос среди обычных жителей страны, и сразу станет понятно, что люди не под сильным впечатлением от нового рода занятий молодежи. Согласно опросам проводимых до 2018 года, лишь 14% жителей страны считали киберспорт

полноценной спортивной дисциплиной<sup>51</sup>.

### *Слабый ростер профессиональных команд*

На слуху у россиян только топовые коллективы. NaVi, Gambit, Virtus.pro, Vega Squadron. О коллективах второго и третьего порядка мало кто знает, несмотря на то что их в России очень большое количество: The Pango, pro100, Team Empire, ROX, Winstrike, Team Spirit и многие другие. Большинство команды регионального уровня “стоят на одном месте”, большое количество перспективных игроков находятся в индустрии киберспорта без возможности выбиться в топ. На сегодняшний день, как и в любом другом виде спорта без спонсирования трудно пробиться в российский сегмент киберспорта. И это основная проблема индустрии.

### *Токсичность профессиональных игроков и их фанатов*

Российские киберспортсмены давно прославились своим взрывным характером. Проявление неуважения к соперникам, частые рейджи и невоспитанность вредит игрокам показывать класс. Но перевоспитанием игроков уже занимаются несколько крупных организаций. Создание молодежных составов Gambit и NaVi поможет решить проблему чрезмерной эмоциональности геймеров.

Российский киберспорт нуждается в квалифицированных кадрах, способных поддерживать проведение турниров. Проблема вызвана молодостью индустрии в стране. Обслуживать матчи призываются аналитики, комментаторы, технический персонал, ведущие. В России подобных специалистов очень мало. Разумеется, до сих пор есть много сложностей, связанных с киберспортом. Начинаются они с переживаний родителей о компьютерной зависимости их детей и заканчиваются

---

<sup>51</sup> Степанов С. Д. Киберспорт: тенденции развития отрасли / С. Д. Степанов // Научные труды Республиканского института высшей школы. Философско-гуманитарные науки. – 2020. – № 19. – С. 431

определением того, что можно считать за допинг для киберспортсменов. В дальнейшем, безусловно, эти вопросы будут решены<sup>52</sup>.

Подводя итоги представленным в данном параграфе технологиям, хочется отметить, что будущее уже наступило для всех нас. Год коронавируса, вынуждающий людей перейти на «удаленку», серьезно изменил мир спорта. Спорт, в свою очередь, касается огромного количества людей, для которых он является хобби, работой, площадкой для бизнеса. Отслеживать изменения, происходящий в данном направлении, крайне важная задача, так как цифровизация спорта - это один из первых шагов в цифровизации абсолютно всех привычных нам занятий. Используя цифровые технологии в таких обыденных вещах как спорт, мы, сами того не замечая, меняем мир. Возможно, спортивные игры в симуляторах, виртуальной реальности, компьютерных играх и консолях когда-нибудь полностью заменят реальные. Но пока этого не произошло, нужно наблюдать и анализировать происходящие события в мире цифровизации спорта.

Несмотря на то что киберспорт зарекомендовал себя в России как официальный вид спорта, но на бытовом уровне, в сознании населения, он до сих пор не признан в качестве самостоятельной деятельности. Но постепенно принятие этого факта происходит хоть и медленно.

Причиной этому является устоявшееся мнение о глобальном вреде компьютерные игры и другой электронный контент, созданный Западные державы для разложения общества». Однако, благодаря растущему вовлечению новой информации технологии в повседневную жизнь людей, это распространенное мнение постепенно стихает, благодаря чему приходит осознание следующего: нельзя отрицать важность развития позитивного

---

<sup>52</sup> Олихов Н. Э. Особенности менеджмента в киберспорте / Н. Э. Олихов // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2021. – № 12-12(80). – С. 117

отношения молодое поколение в мир электроники, сосредоточить их внимание на формирование спортивных ценностей, таких как технологические, интеллектуальный.

Мир киберспорта формирует почву для деятельности геймеров с равными возможностями, где все определено. В киберспорте даже определен набор навыков и умений, благодаря которым люди с ограниченными возможностями могут позволить себе быть на равных и ничем не отличаться от партнера.

Также, совсем недавно министерство просвещения РФ и Федерация компьютерного спорта подписали соглашение о развитии школьного киберспорта. В связи с этим мы считаем что вопрос о четком разграничении киберспортивных команд от случайного набора геймеров стоит сегодня наиболее остро для киберспорта в России в целом и социологии в частности.



## Глава 2. Эмпирическое исследование “Особенности социально-ролевой структуры киберспортивной команды”

### 2.1 *Онлайн опрос*

*Проблема исследования:*

Недостаток информации об особенностях социально-ролевой структуры в киберспортивной команде по CS:GO и критериях, влияющих на определение отдельной социальной группы геймеров от профессиональной киберспортивной команды наделенной специфическими социальными ролями и статусом игроков внутри команды.

Исходя из заявленной проблемы исследования, его *цели* были следующие:

1. Проверить наличие статистической зависимости между известными социально-статусными ролями в киберспортивной команде.
2. Выделить 10 главных критериев Социально-ролевой структуры Киберспортивной команды, отличающих данную социальную группу от случайного набора геймеров.

Заявленные цели предполагали решение следующих *задач*:

1. Выделить социально-статусные роли участников команды в дисциплине CS:GO.
2. Проверить наличие статистической зависимости между принадлежностью к определенной социально-статусной роли в команде и отдельными социальными факторами.
3. Определить социальные факторы, оказывающие наибольшее влияние на принадлежность к выделенным социально-статусным ролям.

Основная гипотеза:

Существует один или несколько социальных факторов, обуславливающих выбор тренером и/или членами киберспортивной команды определенную социально-статусную роль. То есть предполагается, что есть значимая статистическая зависимость, между отдельным

социальным фактором (к примеру, полом или возрастом) и принадлежностью респондента к той или иной социально-статусной роли в киберспортивной команде.

### *Методология исследования*

Целевой группой исследования выступили подписчики YouTube-канала «CS GO NEWS». Участником онлайн-опроса, который проводился с 13.04 по 27.04.2022, мог стать любой интернет-пользователь старше 14 лет но моложе 36 лет, подписанный на YouTube-канал «CS GO NEWS». При этом, в начале анкеты был предусмотрен ряд вопросов-фильтров, призванных определить, подписан ли респондент на канал, если не подписан, то по какой причине, а также оценить в целом его знакомство с каналом и его контентом. Респонденты, не являющиеся подписчиками или зрителями канала, тоже могли заполнить анкету, но на этапе анализа данных их ответы анализировались отдельно.

Набор участников осуществлялся на добровольной с их стороны основе. Ссылка на анкету была размещена в разделе «Сообщество» канала «CS GO NEWS» на YouTube, а также в публикации в группе канала в социальной сети ВКонтакте. В приветственном обращении к респонденту в начале анкеты была указана информация о целях проведения исследования, а также указано, что оно является анонимным, то есть все данные обрабатываются в обезличенной и обобщенной форме, а также добровольным. Согласием на участие в исследовании являлось продолжение заполнения анкеты респондентом. При этом респондент мог отказаться от участия в исследовании и прервать заполнение анкеты в любой момент по своему желанию.

Численность генеральной совокупности на момент проведения исследования – 393 тыс. человек. Выборка стихийная из числа всех доступных респондентов. Всего за время полевого этапа на вопросы анкеты

ответили 736 человек. Для уточнения выборки и оценки надежности, собранных в ходе опроса данных, была использована имеющаяся у авторов канала статистика о своих зрителях (данные YouTube-analytics и сообщества канала в ВКонтакте): пол, возраст зрителей, страны, откуда смотрят видео. Также были удалены анкеты с пропущенными ответами или не подходящие под исследуемую генеральную совокупность: зрители, не подписанные по той или иной причине на канал, были исключены из анализа. Таким образом, общее число анкет сократилось до 531.

В опросе приняли участие более 500 человек в возрасте от 20 до 45 лет, увлекающихся одним из традиционных видов спорта, однако, имеющих отношение и к киберспортивным дисциплинам.

## ***2.2. Социометрия***

Социометрический метод был представлен общественности благодаря усилиям Дж. Морено. Его суть заключается в выяснении связей между индивидами и группами; подобная диагностика позволяет скорректировать взаимоотношения индивидов согласно задумкам человека, планирующего данную интервенцию<sup>53</sup>.

В сущности, социометрия позволяет наглядно показать типологию взаимоотношения людей в условиях наличия групповых отношений и деятельности.

Среди целей проведения социометрических исследований можно выделить следующие пункты:

- Анализ сплоченности (или разобщенности) киберспортивной команды.

---

<sup>53</sup> Коломинский Я. Л. Психология межличностных отношений в малых группах / Я. Л. Коломинский. - Минск: Тесей, 2000. - С. 78

- Прояснение симпатий-антипатий внутри коллектива (т.н. «социометрические позиции»); в том числе и выделение лидеров и аутсайдеров группы.

- Выявление специфических социально-статусных ролей внутри киберспортивной команды<sup>54</sup>.

Результаты социометрических исследований помогают проводить определенную интерференционную деятельность, направленную на снижение напряженности в коллективе. Выявление неформальных лидеров – немаловажный элемент социометрии, поскольку он позволяет получить ещё один механизм воздействия на коллектив с помощью этого индивида.

В рамках социометрической процедуры подразумевается отсутствие полной анонимности, по крайней мере с непосредственно исследователями, ведь построить какой-либо граф, если все начнут указывать свои псевдонимы, станет просто невозможно. В ряде случаев это может привести к затруднительному получению данных.

Социометрию также можно разделить на два вида: непараметрическая и параметрическая процедуры. В первом случае респондент не ограничен в количестве выборов на поставленный вопрос. Таким образом, участник может выбрать N-1 (поскольку самого себя отмечать нельзя) человек.

Социометрия - это научный метод, который использует инструменты и процедуры для изучения социальных отношений в группе. Социометрия имеет ряд преимуществ, которые делают ее полезной для создания эффективных команд и повышения производительности<sup>55</sup>. Преимущества социометрии включают следующее:

1. Изучение социальных отношений: социометрический анализ помогает выявить связи между людьми в группе и изучить их социальные

---

<sup>54</sup> Немов Р. С. Путь к коллективу / Р. С. Немов, А. Г. Кирпичник. — М.: Просвещение, 1988. - С. 169

<sup>55</sup> Кириченко А. В. Современные психологические технологии влияния на личность в профессиональных целях / А. В. Кириченко. — Минск: Тесей, 2003. - С. 98

взаимодействия. Это может помочь определить сильные и слабые стороны команды и отношения между ее участниками.

2. Анализ поведения: путем изучения социальных связей и взаимодействий социометрические методы могут помочь идентифицировать поведенческие тенденции каждого участника команды и выявить поведение, которое может помочь в достижении целей команды.

3. Определение лидерства: социометрический анализ может помочь определить участников, которые часто выступают в роли лидеров команды и способствуют ее успеху. Это может помочь в назначении наиболее подходящих игроков на важные роли в команде.

4. Оптимизация команды: социометрический анализ может помочь определить сильные и слабые стороны каждого игрока и команды в целом, а также проблемы во взаимодействии между игроками. Это помогает в оптимизации команды и позволяет более эффективно достигать целей.

5. Мотивация: социометрический анализ может помочь игрокам находиться в мотивирующей и оптимальной среде, что может способствовать повышению их производительности и личных результатов.

Таким образом, социометрия имеет множество преимуществ, которые позволяют лучше понимать социальные отношения и поведение людей в группе, а также помогают оптимизировать деятельность команды и повышать результативность деятельности команды в целом.

Итак, рассмотрим распределение ролей внутри киберспортивной команды. У каждого отдельного игрока в команде есть своя конкретная роль, при этом у каждой подобной позиции в команде имеются свои обязанности и определенная тактика. Не зная роли игрока, обычному зрителю может быть непросто разобраться в логике его действий

В команде по CS:GO представлено пять основных ролей:

1. Опен фрагер
2. Капитан

3. Люккер
4. Саппорт
5. Снайпер
6. Тренер, как неотъемлемая часть любой спортивной команды.

Такое разделение помогает каждому из игроков сосредоточиться на конкретном аспекте игры. Однако, важно отметить, что в зависимости от обстоятельств, игроки могут нередко меняться ролями (кроме тренера, который сохраняет свою позицию при любых условиях).

### *1. Опен фрагер*

Социальная роль, в данном случае, была обозначена как «страхующий», так как именно фрагер реализует функцию страховки команды от преждевременного поражения.

Основная цель фрагера заключается в обеспечении лучших позиций для своих товарищей по команде, что, как правило, виртуозно удается профессиональному игроку за счет отвлечения внимания противника активным перемещением по карте и разрозненными атаками. Фрагер фокусирует огонь противника на себе благодаря высокому уровню навыков стрельбы, а также знанию позиций и отличной реакции. Как правило, игрок в этой роли имеет право совершения первого убийства на карте, что, теоретически может вывести его команду вперед с самого первого раунда. Эта роль, прежде всего, подходит волевому игроку-любителю быстрой агрессивной игры, в ходе которой он не прочь пожертвовать личным рейтингом во имя победы своей команды.

Человек, занимающий такую позицию в команде, должен обладать внимательностью и сообразительностью, а также стратегическими способностями чтобы иметь возможность быстро оценить ситуацию и переключить внимание противника на себя.

## *2. Капитан*

Социальную роль капитана, как и тренера, подавляющее большинство респондентов определило как «лидер». В задачи капитана входит координация действий участников команды, а также своевременный анализ игры соперника и выбор подходящей тактики. Капитан, по сути, является игровым лидером, так как играет немаловажную роль в поддержании боевого духа команды и выстраивании эффективной стратегии. Эту функцию он выполняет наряду с тренером.

Тем не менее, он преимущественно остается позади команды, так как он должен производить анализ, чтобы вносить коррективы в тактику команды по ходу игры, отдавая четкие команды и координируя действия игроков голосом, сохраняя при этом самообладание.

Кроме того, он должен хорошо разбираться в экономике матча. Хорошее понимание карт также является необходимым условием для игрока в этой роли. Капитану, как важной составляющей, необходимо уметь находить общий язык с каждым членом команды, для её сплочения и поддержания боевого духа на протяжении всей игры, а также тесного контакта с тренером для продумывания стратегий.

Нельзя забывать и о таких лидерских качествах как ответственность (за собственные решения и общий результат команды), системность, исполнительность, выдержка, без которых невозможно нахождение в роли капитана, так как на нём держится вся команда. Также на протяжении всей игры необходимо постоянно оценивать ситуацию, быстро реагировать на изменяющиеся факторы и на основе проанализированных данных менять тактику для более результативной игры.

## *3. Люркер*

В данном случае, социальная роль – «блокирующий» или «защитник». Люркер – самый молчаливый игрок в команде, которого нередко называют

«крысой» за то, что его основная задача состоит в сборе информации, основываясь на которой команда может принимать решение отступить или атаковать: важными маркерами являются тени, звуки и прочие признаки, варьирующиеся от раунда к раунду. Люркер обладает навыком «рентгеновского зрения», что позволяет ему видеть больше, чем фактически происходит на карте во время игры, в том числе за планами других команд атаковать и прочими аналогичными расчетами, и своевременно предоставлять полученную информацию своим товарищам по команде. Игроки, находящиеся в этой позиции, могут существенно повлиять на исход раунда.

Фокусировка внимания на малейших деталях внутри игры является неотъемлемым навыком люркера. Он также должен уметь анализировать и делать выводы на основе полученных данных, чтобы в полной мере оценить ситуацию и передать полученную необходимую информацию другим членам команды, в нужный момент принести максимальную пользу для своей команды и перехватить преимущество внутри конкретной игровой ситуации.

#### *4. Саппорт*

Наиболее подходящие социальные роли саппорта - «страхующий» или «защитник». Данная социальная роль напрямую пересекается с ролью Опен Фрагера в связи с чем оба типа ролей отыгрываются зачастую в связке друг с другом. Из названия этой роли становится очевидным, что ее главная цель — помощь и поддержка товарищей по команде. В действительности, задача саппорта — двигаться вместе с фрагером в первые секунды раунда, прикрывая других членов команды, после чего он должен остаться на позиции, откуда ему предстоит собирать информацию о векторе атаки противника. В задачи игрока на этой позиции не входит проникновение в тыл врага и прочие атаки – его роль, скорее, носит аналитический характер.



Тем не менее, саппорт должен уметь обращаться с дымовыми шашками, чтобы иметь возможность защищаться от противника, при необходимости, или скрыть актуальное направление движения своей команды. На каждой карте представлено несколько точек, позволяющих саппорту совершать определенные действия, с расположением которых он должен быть хорошо ознакомлен, чтобы в подходящий момент быть особо эффективными для своей команды.

Чтобы иметь возможность в нужный момент прикрыть других членов команды и помочь им, саппорт должен иметь такие качества как самоотверженность, коммуникативность, лабильность, а также уметь быстро анализировать ситуацию.

### *5. Снайпер*

Социальная роль такого активного игрока как снайпер была единогласно обозначена как «атакующий» и “ведущий игру”. AWPег или снайпер. Так называется игрок, использующий снайперскую винтовку AWP. Задача снайпера — ликвидировать противника на расстоянии и прикрыть товарищей по команде. Снайпер часто играет на стороне защиты, но на многих картах его участие может потребоваться и в атаке. Снайперы могут как перемещаться, так и атаковать с близкого расстояния, в зависимости от обстоятельств и предпочитаемого стиля игры.

В современном CS:GO снайперы — наиболее важные игроки в команде: это определяется также и тем, что капитан часто строит стратегию на приобретении дорогой винтовки для снайпера, которая может существенно повлиять на ход раунда, оказавшись в профессиональных руках. Снайпер должен быть гибким, потому что в одном раунде ему может потребоваться играть статично, а в другом - активно перемещаться по карте. На эту роль подойдет терпеливый и опытный игрок.

Более того, снайпер должен знать, где ожидать появления противника, где спрятаться и в этом случае на первый план выходит умение правильно выстраивать общение со всеми членами команды и лидерские навыки.

#### *6. Тренер*

Особая социальная роль внутри киберспортивной команды - наравне с “отеческой”. Основная цель тренера - настроить и подготовить киберспортивную команду к тренировочным матчам или основной игрой. От тренера зависит стиль игры, тактика и общее настроение команды. Задача тренера заключается в подготовке к игре на основании предварительного анализа, учитывающего тактику и стратегию соперника. Так или иначе, тренер не принимает активного участия в игре, так как имеет в распоряжении лишь 30-секундные тайм-ауты, во время которых может вносить коррективы в действия команды.

Тренеру необходимо обладать высокой коммуникативностью для сплочения команды и активного взаимодействия как с капитаном, так и с остальными членами команды. Аналитическая и стратегическая составляющая позволяет более эффективно подготовиться к следующим играм, а также более результативно отыграть текущую.

Таким образом, каждый отдельный игрок является важным дополнением команды, способным привести ее к победе в решающий момент, и только слаженная работа всех членов игровой команды во время игры может обеспечить отличные результаты.

В российском спорте практически отсутствует цифровая культура, которая является незримым элементом, лежащим в основе и определяющим успех больших системообразующих проектов. У российских компаний появился уникальный шанс реализовать свой потенциал в ходе цифровой революции и занять достойное место среди ключевых игроков мирового

рынка. Цифровизация - это тема, которая затрагивает все отрасли, и спортивная индустрия тоже не является исключением. Вектор на цифровизацию спортивной индустрии закреплен на государственном уровне: национальный проект «Спорт — норма жизни» задает ориентир — вовлечь к 2024 году в регулярные занятия спортом 55% граждан России. Об особом внимании к данной теме со стороны государства говорит и недавнее создание департамента цифровой трансформации Министерства спорта.

### ***2.2.1 Ход проведения Социометрического исследования***

Учитывая наличие нескольких лидерских позиций в команде, интересно исследовать команду по CS:GO на предмет наличия неформальных лидеров, а также отношения членов команды к лидерам официальным.

Для этого были разработаны следующие вопросы:

1. Кто, на ваш взгляд, мог бы стать лидером команды?
2. Если этот человек не смог бы стать лидером, кого бы вы поставили на его место?
3. Кто мог бы быть третьим в очереди на основную лидерскую позицию?
4. Кто ни при каких обстоятельствах не смог бы стать руководителем команды?

Для проведения исследования была выбрана команда по CS:GO, еще не вышедшая на международный уровень, но имеющая структуру, описанную выше.

В опросе приняли участие все члены команды:

1. Опен фрагер (Денис)
2. Капитан (Виктор)
3. Люркер (Иван)
4. Саппорт (Марк)

5. Снайпер (Федор)

6. Тренер (Михаил).

Гипотеза данного исследования: так как специфика киберспорта требует от всех игроков быстрой реакции и аналитического склада ума, в отличие от традиционных видов спорта, где физические характеристики определяют положение игрока в команде, можно предположить, что действующие лидеры воспринимаются как таковые всеми участниками команды, так как обладают выдающимися лидерскими качествами.

Результаты опроса представим в виде социограммы (Таб. 1). По вертикали запишем имена всех членов команды, а по горизонтали цифрами отметим, кого каждый из шести респондентов выбрал в первую, вторую и третью очередь (+1, +2, +3), а также в последнюю очередь (-1). Цветом в таблице обозначен взаимный выбор.

Таблица 1. Результаты социометрического исследования

№	Имя	1	2	3	4	5	6	сумма
1	Денис		+	+	+	+	+	8
			3	3	3	2	1	
2	Виктор	+2		+	+	+	-1	9
				1	2	1		
3	Иван	+3	-1		-1	+	+	1
						3	3	
4	Марк	-1	+	-		-1	+	2
			1	1			2	
5	Федор							0
6	Михаил	+1	+	+	+			10
			2	2	1			
<i>Всего выборов</i>								

<i>Взаимных выборов</i>							
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Явные положительные лидеры – действующие лидеры Михаил (тренер) и Виктор (капитан).

Интересно, что действующий капитан – единственный, кто однозначно уверен, что лидером могла бы стать девушка (Марк). Тем не менее, большинство членов команды проголосовало за Виктора (капитана), как за второго после тренера претендента на лидерство, что говорит о его безусловном авторитете. Выходит, Марк – своего рода «изгой» в данной команде. Однако, несмотря на выбор, сделанный остальными членами группы, наиболее релевантными представляются мнения действующих лидеров: тренер Михаил также считал Марка достойной лидерской позиции, что говорит о ее безусловном потенциале.

В свою очередь, Федор – нейтральный персонаж.

Между Иваном и Денисом наблюдается взаимная симпатия, в то время как единственная пара, в которой удалось выявить антипатию – Марк и Иван.

Вычислим сумму выборов, посредством подсчета суммы баллов, набранных каждым членом группы. Выбор в первую очередь равняется трем баллам, во вторую – двум, и в третью – одному. Лидером, таким образом, становится тот, кому удалось набрать наибольшее количество баллов. Следующим за ним идет предпочитаемый член группы. За ним следует пренебрегаемый, то есть, набравший минимальное количество баллов. Изолированный, в свою очередь, как правило, является участник, получивший только отрицательные выборы.

Итак, лидером группы является тренер Михаил (10 баллов).

Среди предпочитаемых членов группы выделим Виктора и Дениса – капитана и фрагера, набравших 9 и 8 баллов.

Пренебрегаемым членом группы является Федор.

Изолированного участника выделить не удалось, так как ни один из членов команды не набрал исключительно отрицательные выборы.

Вычислим индекс сплоченности команды. Индекс сплоченности вычисляется по следующей формуле:  $I_f = [2(ВП - ВО)/N(N-1)]100$ , где ВП – количество положительных взаимных выборов, а ВО – количество отрицательных взаимных выборов. N – в свою очередь, число участников опроса.

Итак, в данном случае  $I_f = [2(2-1)/6(6-1)]100 = 7\%$ .

Выходит, индекс сплоченности группы довольно низок, несмотря на высокую внешнюю сплоченность внутри команды.

Тем не менее, в результате исследования подтвердилась гипотеза о том, что формальные лидеры являются вместе с тем и фактическими лидерами в команде: тренер Михаил и капитан Виктор, согласно результатам опроса, являются безусловными лидерами.

По итоговому результату к ним приближается фрагер Денис, имеющий практически равное им право на лидерство, отставая от фактического капитана всего на один балл.

По итогам проведения эмпирического исследования в рамках ВКР были получены следующие результаты:

На начальном этапе практической части нашего исследования мы изучили возможные индикаторы (критерии) социально-ролевой структуры Киберспортивной команды, которые составляют основания для определения группы геймеров как киберспортивную команду. И в ходе проведения эмпирического исследования - онлайн опроса - были выведены следующие критерии определяющие отдельную группу геймеров как специфическую социальную группу - киберспортивную команду.

Наличие лидера в команде

Наличие строгой иерархии

Наличие системы связи и взаимодействия  
Наличие взаимной обратной связи  
Межличностные связи внутри КК  
Оптимизация взаимодействий КК (Интеракция)  
Командная сплоченность  
Взаимовлияние членов команды (Взаимозависимость)  
Наличие здоровой конкуренции в команде  
Отношения членов КК вне команды

При проведении социометрии для углубления в социальную структуру киберспортивной команды и более детального изучения различных социальных связей внутри киберспортивной команды мы проанализировали результаты полученные в ходе исследования взаимодействия членов киберспортивной команды в рамках принятых социально-статусных ролей. В ходе анализа каждой внутриигровой роли была определена конкретная социальная роль:

В исследовании приняли участие все члены команды:

Опен фрагер (Денис)

Социальная роль, в данном случае, была обозначена как «страхующий», так как именно фрагер реализует функцию страховки команды от преждевременного поражения. Более того, игроки занимающие данную роль как правило являются наиболее решительными и независимыми личностями в команде.

Капитан (Виктор)

Социальную роль капитана, как и тренера, подавляющее большинство респондентов определило как «лидер». В задачи капитана входит координация действий участников команды, а также своевременный анализ игры соперника и выбор подходящей тактики. Капитан, по сути, является игровым лидером, так как играет немаловажную роль в поддержании

боевого духа команды и выстраивании эффективной стратегии. Эту функцию он выполняет наряду с тренером.

Люкер (Иван)

В данном случае, социальная роль – «блокирующий» или «защитник». Люкер – самый молчаливый игрок в команде, которого нередко называют «крысой» за то, что его основная социальная роль состоит в тесной коммуникации с отдаленными от активной фазы игроками при использовании исключительной информации, основываясь на которой команда может принимать решение отступить или атаковать.

Саппорт (Марк)

Наиболее подходящие социальные роли саппорта - «страхующий» или «защитник». Данная социальная роль напрямую пересекается с ролью Опен Фрагера в связи с чем оба типа ролей отыгрываются зачастую в связке друг с другом. Из названия этой роли становится очевидным, что ее главная цель — помощь и поддержка товарищей по команде. В действительности, задача саппорта — двигаться вместе с фрагером в первые секунды раунда, прикрывая других членов команды, после чего он должен остаться на позиции, откуда ему предстоит собирать информацию о векторе атаки противника.

Снайпер (Федор)

Социальная роль такого активного игрока как снайпер была единогласно обозначена как «атакующий» и «ведущий игру».

Тренер (Михаил).

Особая социальная роль внутри киберспортивной команды - наравне с «отеческой». Основная цель тренера - настроить и подготовить киберспортивную команду к тренировочным матчам или основной игрой. От тренера зависит стиль игры, тактика и общее настроение команды.



Таким образом мы можем сделать общий вывод к исследованию о том, что при углубленном рассмотрении такого социального явления как киберспортивный мир, наличие и характер социально-ролевой структуры внутри группы геймеров из этого мира, определяет их как киберспортивную команду и как часть социума киберспортивного мира.

В данной главе было выполнено эмпирическое исследование особенностей социально-ролевой структуры киберспортивной команды. Было проведено анализ теоретических и эмпирических исследований, связанных с темой работы, с целью выявления основных аспектов социально-ролевой структуры, а также проведено полевое исследование с использованием качественных и количественных методов, включая наблюдение, интервьюирование и опрос.

Результаты исследования показали, что социально-ролевая структура киберспортивной команды включает в себя несколько ключевых элементов, таких как главный игрок (carry), ингейм-лидер, координатор, коммуникатор, аналитик и тренер. Каждый из этих элементов выполняет определенную функцию в команде и обладает своими уникальными характеристиками и ролями в рамках игры.

Определение ролей в команде и использование социально-ролевой структуры является ключевым фактором, влияющим на успех команды в киберспорте. Результаты исследования подчеркивают важность развития индивидуальных навыков игроков и знаний о социально-ролевой структуре команды для достижения наилучших результатов.

Таким образом, данное исследование позволяет лучше понять особенности социально-ролевой структуры киберспортивной команды и выделить основные элементы, необходимые для создания успешной команды в киберспорте. Результаты могут быть использованы для разработки стратегий улучшения социально-ролевой структуры команды,

что может привести к повышению ее эффективности и успеху в соревнованиях.

## Заключение

Киберспорт в настоящее время становится все более серьезным и уважаемым видом спорта, привлекая множество игроков и зрителей со всего мира. Однако киберспорт также отмечается высокой степенью организации и социальной структуры, что требует поиска индикаторов (критериев), определяющих киберспортивную команду как особую социальную группу. Индикаторы социально-ролевой структуры для определения группы геймеров, составляющих киберспортивную команду, могут включать в себя следующие критерии:

1. Распределение ролей: определение ролей в команде - главный игрок (carry), ингейм-лидер, координатор, коммуникатор, аналитик и тренер, они все играют важную роль в команде и выполняют определенные функции.

2. Общие цели и задачи: команда состоит из игроков, которые имеют общие цели и задачи, такие как победа в турнирах, улучшение личных навыков игры, развитие стратегии команды и т.д.

3. Управление командой: профессиональные команды назначают тренеров, которые помогают игрокам раскрыть свой потенциал, следят за состоянием здоровья и помогают достичь целей команды.

4. Обмен мнениями и коммуникация: успешные команды обмениваются мнениями и часто общаются, планируют стратегии, обсуждают игры, анализируют ошибки, что помогает укрепить командный дух и улучшить качество игры.

Каждый из критериев в сочетании с другими определяет киберспортивную команду как особую социальную группу. Успешные команды, которые имеют хорошо организованную и эффективную социальную структуру, часто достигают заметных результатов, что подчеркивает важность социальной роли команд в обществе и убеждает в их первостепенной значимости для развития киберспорта во всем мире.

Таким образом, критерии социально-ролевой структуры играют ключевую роль в определении группы геймеров, составляющих киберспортивную команду. Понимание этих критериев может помочь улучшить социальную структуру и динамику команд, что, в свою очередь, приводит к еще большему успеху и признанию в качестве серьезного и достойного вида спорта.

На основании анализа теоретических и эмпирических исследований, а также результатов полевого социологического исследования с использованием качественных и количественных методов в рамках киберспортивной команды "Counter-Strike: Global Offensive", можно сделать вывод о том, что социально-ролевая структура является неотъемлемой частью функционирования команды в данной спортивной дисциплине.

Особенности социально-ролевой структуры "Counter-Strike: Global Offensive" команды, включающие в себя главного игрока (carry), ингейм-лидера, координатора, коммуникатора, аналитика, тренера и игроков-замен, определяют эффективность и успех команды. Роль каждого элемента социально-ролевой структуры оказывает влияние на результат игры, а также на общую командную динамику и производительность.

Различия в исполнении ролей между участниками команды "Counter-Strike: Global Offensive" и их социальные практики, такие как коммуникация, распределение обязанностей, выработка стратегий и обучение слабых игроков, в основном определяются знаниями, опытом, личностными требованиями, а также индивидуальными навыками игроков. Важность обучения и поддержки игроков в развитии своих навыков и профессиональном росте и постоянной корректировке социально-ролевой структуры команды подчеркивается в данной работе.

Прежде всего, данная работа показывает, что социально-ролевая структура является ключевым фактором в создании и управлении киберспортивными командами. Результаты исследования предоставляют

необходимые знания и навыки для разработки стратегий улучшения социально-ролевой структуры команды и повышения ее эффективности в контексте киберспортивной дисциплины "Counter-Strike: Global Offensive". В целом, эта работа вносит свой вклад в понимание социальной структуры и динамики команд в киберспорте, а также в развитие социологической и культурологической теории и практики.

Перед началом исследования нами была выдвинута следующая гипотеза:

Существуют теоретические основания для определения социально ролевой структуры киберспортивной команды, отличающие данную социальную группу от набора геймеров объединенных случайным образом в рамках одной цифровой платформы CS:GO.

Да, действительно, сплоченный коллектив киберспортивной команды имеет ряд отличительных характеристик, позволяющих участникам команды эффективно взаимодействовать и достигать значительных результатов.

Киберспорт - это новое направление в мире спорта, которое имеет огромный потенциал для дальнейшего развития в будущем. С учетом того, что количество участников и зрителей растет год от года, возможности для привлечения инвестиций и организации новых турниров и чемпионатов также становятся все более доступными.

В настоящее время киберспорт привлекает все больше внимания со стороны широкой общественности, включая спонсоров, телевидение, владельцев турниров и даже правительственные структуры. Значительный рост числа участников и зрителей, а также возможность создания новых форматов соревнований и новых игр, повышают степень заинтересованности в данной дисциплине.

Развитие технологических возможностей, таких как развитие и улучшение оборудования, сетевых технологий и программного обеспечения, также содействует развитию киберспорта в целом.

Кроме того, киберспортивные клубы и турниры могут иметь экономический потенциал, который необходимо тщательно изучить и использовать. Использование новейших технологий, а также возможность профессиональной карьеры в киберспорте могут привести к значительным экономическим и социальным выгодам.

Таким образом, развитие киберспорта – это критически важное направление в мире современного спорта, имеющее большой потенциал и возможности для привлечения широкой общественности и инвесторов. Будущее этой дисциплины во многом зависит от того, как эти возможности будут использованы и каким образом будет продвигаться данная дисциплина в обществе.

## Список литературы

1. Абдусаттарова С.Ф. Особенности социальных систем Т. Парсонса // Современные инновации. 2021. №2 (40). С. 42-43
2. Аксенова О. В. Субъект социального действия в современном развитии России: агент, актор, никто / О. В. Аксенова // Вестник Института социологии. – 2020. – Т. 11, № 2. – С. 37-53
3. Баскова Я. В. Организация спортивных мероприятий с использованием цифровых технологий / Я. В. Баскова // Современные проблемы лингвистики и методики преподавания русского языка в ВУЗе и школе. – 2022. – № 37. – С. 404-411
4. Варламова С. Н., Гончарова Е. Р., Соколова И. В. Интернет-зависимость молодёжи мегаполисов: критерии и типология // Мониторинг. 2015. №2 (125). С. 165-181
5. Войскунский А.Е. Концепции зависимости и присутствия применительно к поведению в Интернете // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). – С. 6-34
6. Войскунский А.Е. Психологические исследования феномена Интернет-аддикции // Тезисы докладов 2-й Российской конференции по экологической психологии. М.: Экопсицентр РОСС, 2000. С. 251-253
7. Волкова М. А. Цифровизация в корпоративном спорте: состояние, перспективы, возможности развития / М. А. Волкова, Ю. О. Иванова // Управленческий учет. – 2022. – № 4-3. – С. 640-649
8. Горохов В.Ф. Социальное действие: структура и типы // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2015. №9-2. С. 1-11
9. Ерофеева М. А. Акторно-сетевая теория и проблема социального действия / М. А. Ерофеева // Социология власти. – 2015. – Т. 27, № 1. – С. 17-36

10. Жичкина А.Е. Особенности социальной перцепции в Интернете // Мир психологии, 1999. №3. С. 72-80
11. Иванюшкин И.А. Интернет-зависимость: социокультурный контекст (педиатрические аспекты) // Российский педиатрический журнал. 2013. №3. С. 57-61
12. Калачева И. В. Особенности самоактуализации лиц с разным уровнем интернет-зависимости / И. В. Калачева // Социальная психология здоровья и современные информационные технологии : сборник научных статей V Международного научно-практического семинара, Брест, 15 апреля 2020 года. – Брест: Установа адукацыі "Брэсцкі дзяржаўны ўніверсітэт імя А.С. Пушкіна"=Учреждение образования "Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина", 2020. – С. 17-22
13. Кармадонов О.А. Роль и место символа в социологии Толкотта Парсонса // ЖССА. 2004. №3. С. 73-88
14. Киберспорт на просторах отечественной спортивной индустрии / П. В. Бородин, В. Г. Тютюков, А. А. Небураковский [и др.] // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2021. – № 1(191). – С. 27-33
15. Киселёва Т.Г. Индивидуальные особенности подростков, предрасположенных к интернет-зависимости // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017. №3. С. 46-50
16. Кириченко А. В. Современные психологические технологии влияния на личность в профессиональных целях / А. В. Кириченко. — Минск: Тесей, 2003. - 236 с.
17. Клеймёнова Е.Г. Социальный порядок как основа устойчивости социальной системы // Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика». 2014. №1. С. 23-30
18. Кобцев В. А. Маркетинговые исследования потребителей // Гуманитарные и социальные науки. 2010. №2. С. 86-92



19. Коломинский Я. Л. Психология межличностных отношений в малых группах / Я. Л. Коломинский. - Минск: Тесей, 2000. - 120 с.
20. Короткевич А. В. Социология : учебно-метод. пособие / А. В. Короткевич. – Минск : Международный государственный университет имени А. Д. Сахарова, 2014. – 97 с.
21. Костенко Е.Г. Феномен индивидуального познавательного стиля в современном образовании // Человек. Культура. Образование. 2011. №2 (2). С. 187-190
22. Кулина Д.Г. Формирование и развитие интернет-зависимости: факторы риска // Личность в меняющемся мире: здоровье, адаптация, развитие. 2016. №1. С. 35-45
23. Лутфуллин И.Я., Мавлиев Ф.А., Хадиуллина Р.Р. Основные направления использования информационных технологий в практике спорта // Ученые записки университета Лесгафта. 2012. №9 (91). С. 88-93
24. Малинова О.Ю. Конструирование смыслов: Исследование символической политики в современной России: Монография / РАН. ИНИОН. Центр социальных науч.-информ. исслед. Отд. полит. науки. - М., 2013. - 421 с.
25. Малиновская И. В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России / И. В. Малиновская // Транспорт. Экономика. Социальная сфера (Актуальные проблемы и их решения) : сборник статей VI Всероссийской научно-практической конференции, Пенза, 29–30 апреля 2019 года. – Пенза: Пензенский государственный аграрный университет, 2019. – С. 238-243
26. Малкин В.Р. Психология спорта: учебное пособие /В.Р.Малкин, Л.Н.Рогалева. Екатеринбург: УГТУ-УПИ, 2009. - 274 с.
27. Малыгин В.Л. Интернет-зависимое поведение / В.Л. Малыгин, Н.С. Хомерики, Е.А. Смирнова, А.А. Антоненко // Журнал неврологии и психиатрии. - 2011. - №8. - С. 86-92

28. Мацкевич И.В. Организация и социальная структура (взгляд Т. Парсонса) // Вестник БГУ. 2015. №6. С. 81-85
29. Миллс Ч.Р. Социологическое воображение// Пер. с англ. О. А. Оберемко. Под общей редакцией и с предисловием Г. С. Батыгина. - М.: Издательский Дом NOTA BENE, 2001. - 264 с.
30. Миронов И. С. Компьютерные игры - от развлечения к киберспорту / И. С. Миронов, М. А. Правдов // Современный ученый. – 2020. – № 3. – С. 24-28
31. Набойченко, Е. С. Психология отклоняющегося поведения подростков [Текст] : монография / Е. С. Набойченко. – Екатеринбург : Издатель Калинина Г.П., 2007. – 285 с.
32. Назарова Л.И., Комендантова Ю.С. Роль мотивации в корпоративном обучении сотрудников инновационной организации // Агроинженерия. 2014. №4. С. 43-48
33. Нарижный Е. В. Онлайн-трансляция как специфический жанр спортивного журналистского интернет-дискурса / Е. В. Нарижный // Молодёжь третьего тысячелетия : Сборник научных статей, Омск, 08–30 апреля 2016 года. – Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2016. – С. 610-612
34. Немов Р. С. Путь к коллективу / Р. С. Немов, А. Г. Кирпичник. — М.: Просвещение, 1988. - 486 с.
35. Никулина А. В. Цифровизация в сфере физической культуры и спорта / А. В. Никулина // XII Международный молодежный форум "Образование. Наука. Производство" : Материалы форума, Белгород, 01–20 октября 2020 года. – Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, 2020. – С. 3620-3624
36. Олихов Н. Э. Особенности менеджмента в киберспорте / Н. Э. Олихов // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2021. – № 12-12(80). – С. 117-119

37. Перебатов К. С. Киберспорт. История становления и текущее положение / К. С. Перебатов, Е. М. Гриценко // Научный форум: Инновационная наука : сборник статей по материалам X международной научно-практической конференции. Том № 1(10) : Общество с ограниченной ответственностью "Международный центр науки и образования", 2018. – С. 38-45

38. Психология личности: курс лекций / В. А. Поликарпов, О. Г. Ксёнда. – Минск : БГУ, 2015 - 160 с.

39. Сабаев А. И. Применение цифровых технологий в спортивном маркетинге / А. И. Сабаев // Теория и практика управления: ответы на вызовы цифровой экономики : Материалы XIII Международной научно-практической конференции студентов, магистрантов и аспирантов, 116-летию со дня основания ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова» и 78-летию со дня основания Высшей школы менеджмента ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова» посвящается, Москва, 02 декабря 2022 года. – Москва: Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, 2023. – С. 461-464

40. Свириденко И. Н. Модель социального действия по Т. Парсонсу / И. Н. Свириденко // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2015. – № 23. – С. 65-71

41. Свириденко И. Н. Социальное действие и его особенности как предмета и ценности социально-гуманитарного познания // Вестник ОГУ. 2008. №7. С. 34-56

42. Ситаров В.А., Маралов В.Г. Социальная активность личности (уровни, критерии, типы и пути ее развития) // Знание. Понимание. Умение. 2015. №4. С. 23-43

43. Солдаткин В. А., Дьяченко А. В., Мавани Д. Ч, Концепции формирования компьютерной зависимости // Социальная и клиническая психиатрия. – 2013, №3 (23). С. 104 – 110

44. Степанов С. Д. Киберспорт: тенденции развития отрасли / С. Д. Степанов // Научные труды Республиканского института высшей школы. Философско-гуманитарные науки. – 2020. – № 19. – С. 431-438
45. Стеценко, Н. В. Цифровизация в сфере физической культуры и спорта: состояние вопроса / Н. В. Стеценко, Е. А. Широбакина // Наука и спорт: современные тенденции. – 2019. – Т. 22, № 1(22). – С. 35-40
46. Структурализм и экология разума. Сравнительный анализ антропологических проектов К. Леви-Стросса и г. Бейтсона // Философский журнал. 2016. №2. С. 78-90
47. Субеев Т. М. Перспективы спортивных интернет-трансляций / Т. М. Субеев, Т. Ю. Субеева // Наука XXI века: актуальные направления развития. – 2019. – № 1-2. – С. 196-199
48. С чем связан стремительный рост популярности киберспорта и является ли он спортивной дисциплиной / А. В. Павлов, И. В. Чернышева, Е. В. Егорычева, М. В. Шлемова // Международный студенческий научный вестник. – 2016. – № 5-2. – С. 306-307
49. Тарасенко В. А. Киберспорт как новое социальное явление в России / В. А. Тарасенко // Социальная политика и социология. – 2018. – Т. 17, № 4(129). – С. 130-138
50. Третьяк А.Н. Современные средства восстановления работоспособности спортсмена // Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports. 2009. №10. С. 249-253
51. Ховрин А.Ю. Социальное партнёрство как системное свойство социальности (рефлексия теоретического наследия Т. Парсонса) // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2010. №3. С. 78-83
52. Цой Н. А. Феномен Интернет-зависимого поведения и гиперактивность / Н. А. Цой // Актуальные проблемы современного

общества: материалы Межрегиональной научно-практической конференции.  
— Владивосток: Мор. Гос. Ун-т, 2010. - С. 124-129

53. Чикагская социология: Сб. переводов / РАН. ИНИОН. Центр социал. науч.-информ. исслед. Отд. социологии и социал. психологии; Сост. и пер. Николаев В.Г.; Отв. ред. Ефременко Д.В. – М., 2015. – 430 с.

54. Шмерлина И.А. «Социальная форма»: контуры концепта // Полития. 2019. №3 (94). С. 6-33

55. Итоги 2020 года: Рынок игровой индустрии // ВШЭ (Электронный ресурс, дата обращения: 23.02.2023) URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/itogi-2020-goda-rynok-igrovoy-industrii/>

## Приложения

### Приложение 1. Опросник. “Особенности социально-ролевой структуры Киберспортивной команды”

Играете ли Вы в компьютерные игры?\*

- Да
- Нет

#### 1. Геймер Внутри Меня

Сколько времени вы уделяете Компьютерным играм?

- редко играю
- пару раз в неделю
- в свободное время часто
- несколько часов в день
- Другое:

Откладываете ли Вы какие-либо повседневные дела ради игры?

- Да
- Нет

Расстраиваетесь ли Вы если в течение дня не удалось поиграть?

- Да
- Нет

Думаете ли Вы о результатах достигнутых в Компьютерной игре?

- Для меня результат не главное

- Играю в основном по времени
- Всегда стремлюсь к победам
- Отношусь философски к процессу

Чувствуете ли вы тягу к Компьютерным играм?

- Да
- Нет
- Не замечал за собой
- Другое:

Что бы Вы выбрали ?

- Вечер в кругу друзей
- Хорошая партия за компьютером

## 2. Социальный факт Киберспорта в России

Знаете ли вы что такое киберспорт?

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

Чем Вам нравится киберспорт?

- Захватывает атмосфера соревнования
- Свежий взгляд на спортивные состязания
- Отсутствие физических нагрузок
- Интересное проведение свободного времени
- На нём можно заработать
- Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)
- Другое:

Считаете ли вы киберспорт частью спорта?

- Да
- Нет

Другое:

Укажите, пожалуйста, какая киберспортивная дисциплина Вам больше нравится?

- Dota 2
- Counter-Strike: Global Offensive
- League of Legends
- Fortnite
- Другое:

Что по Вашему мнению делает киберспорт популярным?

Мой ответ

Как часто Вы наблюдаете за киберспортивными соревнованиями?

- Не слежу
- Иногда смотрю крупные турниры
- Стараюсь не пропускать игры любимой команды
- Фанат киберспорта, стараюсь даже приехать на стадионы

### 3. Геймер не равно Киберспортсмен

Какими качествами на Ваш взгляд обладает Киберспортсмен?

Мой ответ

Какими качествами на Ваш взгляд обладает Геймер?

Мой ответ

Как Вы думаете, какие личностные качества воспитывает киберспорт?



- Сила воли
- Дисциплинированность
- Скорость реакции
- Упорство
- Умение работать в команде

Другое:

Как Вы думаете киберспортсменам легко тренироваться?

- Да
- Нет
- Другое:

Видите ли Вы границу между Геймерством и Киберспортом?\*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

Где по Вашему проходит эта невидимая граница?

Мой ответ

По Вашему мнению какой социальный эффект возникает при росте числа геймеров в России?

Мой ответ

По Вашему мнению какой социальный эффект возникает при росте числа Киберспортсменов в России?

Мой ответ

По Вашему мнению, что должно произойти, чтобы Киберспорт был хорошо воспринят большинством Россиян?

Мой ответ

#### 4. Особенности Социально-ролевой структуры Киберспортивной команды

На Ваш взгляд уже стоит рассматривать киберспорт как потенциальную замену реальному спорту?

Мой ответ

Состояли ли Вы когда-либо в Киберспортивной команде?

- Да
- Нет
- Другое:

Какие игровые роли Вы знаете в дисциплине CS:GO?

Мой ответ

Каким образом, на Ваш взгляд игровые роли могут пересекаться с социальными, внутри киберспортивной команды?

Мой ответ

Каждая ли 5-ка игроков, в вашем понимании, может считаться киберспортивной командой?

- Да
- Нет
- Другое:

Какими особенностями, по Вашему мнению, должна обладать Киберспортивная команда?

Мой ответ

Без чего не может существовать Киберспортивная команда на Ваш взгляд?

Мой ответ

Какие социальные роли внутри Киберспортивной команды Вы знаете?

Мой ответ

## 5. Информация о респондентах

Укажите Ваш пол:

- Мужской
- Женский

Сколько Вам полных лет?

Мой ответ

Уровень Вашего образования:

- Начальное или незаконченное среднее (9 и менее классов школы);
- Общеобразовательное среднее (10-11 классов школы);
- Профессиональное среднее или среднее техническое (ПТУ, техникум, колледж);
- Незаконченное высшее профессиональное (не менее 3 курсов, но без получения диплома);
- Высшее профессиональное.
- Другое:

Каков род Ваших занятий, если работаете в разных местах, то по основному месту работы?

- Работаю по найму;
- Предприниматель, самозанятый;
- Пенсионер (в т.ч. по инвалидности);
- Учащийся, студент;
- Временно не работаю, безработный;

- Занят домашним хозяйством, нахожусь в декретном отпуске, отпуске по уходу за ребенком;
- Другое:

У Вас есть дети?

- Да
- Нет

Как Вы думаете, есть ли будущее у Киберспорта в России?

## Приложение 2. Данные социометрического исследования.

Таблица 1. Результаты социометрического исследования

№	Имя	1	2	3	4	5	6	сумма
1	Денис		+	+	+	+	+	8
			3	3	3	2	1	
2	Виктор	+2		+	+	+	-1	9
				1	2	1		
3	Иван	+3	-1		-1	+	+	1
						3	3	
4	Марк	-1	+	-		-1	+	2
			1	1			2	
5	Федор							0
6	Михаил	+1	+	+	+			10
			2	2	1			
<i>Всего выборов</i>								

<i>Взаимных выборов</i>							
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--

### Приложение 3. Данные эмпирического исследования

Критерии определяющие отдельную группу геймеров как специфическую социальную группу - киберспортивную команду:

1. Наличие лидера в команде
2. Наличие строгой иерархии
3. Наличие системы связи и взаимодействия
4. Наличие взаимной обратной связи
5. Межличностные связи внутри КК
6. Оптимизация взаимодействий КК (Интеракция)
7. Командная сплоченность
8. Взаимовлияние членов команды (Взаимозависимость)
9. Наличие здоровой конкуренции в команде
10. Отношения членов КК вне команды