

**Profession eSports commentator as a social phenomenon  
Sukhodimceva A.<sup>1</sup>, Sukhodimcev P.<sup>2</sup> (Russian Federation)**

**Профессия киберспортивного комментатора  
как социальное явление  
Суходимцева А. П.<sup>1</sup>, Суходимцев П. А.<sup>2</sup> (Российская Федерация)**

<sup>1</sup>Суходимцева Анна Петровна / Sukhodimceva Anna Petrovna – кандидат педагогических наук, старший научный сотрудник,

Центр социально-гуманитарного образования, Федеральное государственное бюджетное научное учреждение  
Институт стратегии развития образования Российской академии образования;

<sup>2</sup>Суходимцев Петр Александрович / Sukhodimcev Petr Alexandrovich – студент,  
Институт психологии, социологии и социальных отношений

Государственное автономное образовательное учреждение высшего образования города Москвы Московский  
городской педагогический университет, г. Москва

**Аннотация:** ведутся споры относительно положительного или отрицательного влияния киберспорта на молодое поколение. Авторы статьи рассматривают профессию киберспортивного комментатора в аспекте развития социально значимых установок молодёжи.

**Abstract:** there is much debate about the positive or negative influence of eSports on the younger generation. The authors consider a profession eSports commentator in terms of the development of socially significant attitudes of young people.

**Ключевые слова:** киберспорт, деятельность киберспортивного комментатора, профессиональное образование, социально значимые установки молодёжи.

**Keywords:** eSports, eSports commentator activities, professional education, social attitudes of young people.

В условиях современного информационного общества компьютерные игры стали средством развития нового вида спорта – киберспорта. Киберспорт – понятие, включающее в себя все виды игрового виртуального соревнования [4]. Киберспорт называют еще eSports. Игровые соревнования проходят с использованием компьютерных технологий, которые позволяют моделировать виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. «Виртуальное пространство» – синоним слова «киберпространство». Термин «кибер» обозначает кибернетическую машину, компьютер.

Относительно положительного или отрицательного влияния киберспорта на молодое поколение сегодня ведутся споры. Одни считают, что «компьютерный игрок быстрее и эффективнее реагирует на изменение текущей ситуации, обладает способностью прогнозирования и предвидения дальнейшего хода развития событий, активнее включается в общественные процессы, успешнее осваивает достижения науки, техники и культуры» [5]. Другие ученые справедливо озабочены негативными последствиями влияния компьютерных технологий на социальное поведение школьников и молодёжи [3].

В отечественной науке отдельные аспекты данной тематики уже стали предметом исследования современных ученых. Так, игровая деятельность, в том числе киберспорт, в информационном обществе изучались С. В. Бурухиным [1]. Он замечает, что если в начале компьютерные игры были полем сражения игрока с компьютерным соперником, то с развитием информационного общества появились сетевые игры и сообщество игроков из разных городов и стран. Они могут теперь общаться друг с другом уже в поле виртуального соревнования, в компьютерном сетевом поле (Интернет). Исследуя явление киберигры, В. В. Гудимов утверждает, что «вскоре киберигры станут фактором, который будет формировать социальную действительность и гражданскую мораль» [2]. Не последнюю роль (как положительную, так и отрицательную) в этом процессе принадлежит киберспортивному комментатору.

Знакомство с работами отечественных ученых показывает, что профессия киберспортивных комментаторов как социального явления, их влияние на молодёжь пока не нашли всестороннего отражения в науке и находятся лишь на стадии научного осмысления. Так, в электронной библиотеке диссертаций, где собрано более 750 тысяч научно-исследовательских работ, по запросу «киберспорт» были выданы только четыре результата относительно проблемы нашего исследования.

Между тем, аудитория киберспортивных состязаний насчитывает несколько миллионов человек. Так, по утверждению Информационного агентства SPORTCOM, в 2013 году аудитория киберспорта во всем мире составляла более 70 млн. человек, а по данным сайта Gemb-Cini, в 2014 году – уже около 205 миллионов человек – игроков и зрителей, в основном молодёжи до 30 лет. В России киберспорт признан официальным видом спорта в июне 2016 года. В высшем образовании начали готовить специалистов в области киберспорта. В качестве примера можно привести Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма, где студенты в рамках направления «Физическая культура» (квалификация – «бакалавр») изучают теорию и методику киберспорта. Студенты не только

изучают историю киберспорта, организацию и правила проведения соревнований по компьютерному спорту, но и особенность тактики в избранной дисциплине компьютерного спорта, медико-биологические основы компьютерного спорта, психологические особенности киберспортсменов в избранной дисциплине компьютерного спорта и многое другое.

Учитывая глубокое и масштабное проникновение киберспорта в молодежную среду и недостаточное осмысление в научной литературе социальной значимости профессиональной деятельности киберспортивных комментаторов и их роли в развитии значимых ценностных установок молодёжи, есть необходимость дальнейшего исследования этого вопроса.

Каждая спортивная дисциплина киберспорта имеет свою молодежную нишу. Особая группа из аудитории игрового поля «Counter-Strike: Global Offensive» – болельщики. Во-первых, это сами игроки на любительском уровне. Но они мечтают стать профессионалами. Для них пространство игры – обучающий «полигон». Они смотрят турниры, наблюдают за действиями игроков, сюжетом с целью улучшения своих навыков игры. Много тренируются, подражая лучшим игрокам, ищут свою технику игры. Во-вторых, это просто болельщики. Им нравится сам процесс игры. Для них «Counter-Strike: Global Offensive» – развлечение, отдых, иногда профессия. Они смотрят игры на стадионе, в баре, кафе. Часто и игроки, и болельщики, комментаторы собираются после матча и продолжают общение. Появляется территориальное сообщество игр и в виртуальном пространстве это сообщество расширяется. Игровая компьютерная среда имеет свои особенности относительно коммуникаций в Интернете, способствует созданию новых форм общения (напрямую – между киберспортсменами и косвенно – между болельщиками и игроками через киберспортивного комментатора).

Для киберспортивного комментатора игры «Counter-Strike: Global Offensive» деятельность лежит в плоскости профессионального труда – профессиональный комментатор спортивной игры. Его деятельность может носить также непрофессиональный характер на этапе освоения этой профессии (пробы комментирования киберспортивных состязаний).

Киберспортивный комментатор может влиять по-разному на молодежную аудиторию, погружая в виртуальную реальность – атмосферу игры: транслировать социально значимые ценности, нести культуру виртуальной коммуникации, нормы поведения человека виртуального и реального мира, влиять на выбор/смены молодежи сферы их профессиональной деятельности, или вызвать агрессию и т.п. Если он имеет успех среди членов молодежного сообщества и демонстрирует положительный образ спортивного поведения в виртуальной реальности, транслирует гуманистические ценности уже в непосредственном общении после игры, то может влиять на ценности, регулирующие взаимоотношения членов сообщества в целом и на важные жизненные установки каждого в отдельности. При этом важную роль играют такие характеристики киберспортивного комментатора, как его статус, надежность и квалификация. Высокий статус, квалификация во многом влияют на аудиторию и определяют степень доверия к информации. Тем самым, чем профессиональнее комментатор, тем больше он сможет влиять на ценностные установки болельщиков.

Коммуникативным средством связи между игроками, болельщиками, зрителями и даже профессиональными киберспортивными командами является стрим – нововведение, которое дает возможность ведения различных онлайн-трансляций. Слово «стрим» происходит от англ. stream, что означает «поток». Стриминг является одним из видов деятельности киберспортивного комментатора, способом связи игровых сообществ (и отдельных единомышленников)».

В отличие от телевизионных комментаторов киберспортивный комментатор имеет больше возможностей воздействовать на молодежь, увлекающуюся киберспортом. Используя чат, он может общаться с болельщиками, получать их сообщения прямо во время трансляции игры, отвечать на них в эфире. Может привлекать внимание молодежной аудитории огромного игрового виртуального пространства на отдельные события игры, расставляя по своему усмотрению акценты посредством стрима: управляя видеопотоком, накладывая изображение с веб-камеры на прохождение игры и давая собственные комментарии к игре. Во время трансляции киберсостязания он может своим поведением нести те или иные нормы культуры, т.к. посредством веб-камеры может появляться на экране и его могут наблюдать зрители.

Профессия киберспортивного комментатора довольно молодая, но быстро развивающаяся. Серьезный комментатор, который стремится стать профессионалом, иметь авторитет в сообществе геймеров, болельщиков, должен много работать над собой, иметь хорошую дикцию, говорить внятно, эмоционально, иметь богатый словарный запас и хорошую память. Он должен быть позитивным и страстно любить киберспорт, чтобы эту любовь передавать зрителям.

### *Литература*

1. Бурухин С. В., Бурухина Л. В. Спортивные болельщики как социокультурное явление информационного общества / Вестник ТвГУ. Серия «Философия», 2014. Выпуск 2. С. 160-164.

2. *Гудимов В. В.* Психология киберигр. [Электронный ресурс]: <http://hr-portal.ru/article/psihologiya-kiberigr> (дата обращения: 12.04.2016).
3. *Романова Е. С.* Новые формы практической реализации освоенного интегративного содержания образования // Системная психология и социология, 2011. № 3. [Электронный ресурс]: [http://systempsychology.ru/journal/2011\\_3/58-romanova-es-novye-formy-prakticheskoy-realizacii-osvoennogo-integrativnogo-soderzhaniya-obrazovaniya.html](http://systempsychology.ru/journal/2011_3/58-romanova-es-novye-formy-prakticheskoy-realizacii-osvoennogo-integrativnogo-soderzhaniya-obrazovaniya.html) (дата обращения: 12.04.2015).
4. Сайт Брянского отделения Федерации Компьютерного Спорта (ФКС). [Электронный ресурс]: <http://lightning-club.ru/threads/Киберспорт-настоящее-будущее.831/> (дата обращения: 12.04.2016).
5. *Тимофеева Л. П.* Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта. Автореф. дис. ...канд. философ. наук. Тамбов, 2004. [Электронный ресурс]: <http://www.dissercat.com/content/kompyuternye-igry-kak-faktor-priobreteniya-simvolicheskogo-opyta> (дата обращения: 12.04.2016).