

ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОНЯТИЯ «КИБЕРСПОРТ»: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

В настоящей статье предпринята попытка найти ответ на вопрос, является ли киберспорт спортом в его классическом, «обыденном» понимании. В качестве инструмента анализа была использована система критериев для признания игровой дисциплины спортом А. Гуттмана и Б. Сьютса, дополненная и углубленная автором. Для подтверждения результатов теоретического анализа приводятся избранные выдержки из проведенных в ходе исследования интервью с экспертами – менеджерами киберспортивных команд, игроками, журналистами, профессиональными психологами и др. В статье также рассматриваются нюансы возможного формального признания киберспорта видом спорта в Республике Беларусь.

I. V. MIRONTSOV

THE PROBLEM OF DEFINING THE CONCEPT OF “CYBERSPORT”: A SOCIOLOGICAL ANALYSIS

The article is devoted to the question whether cybersport is a kind of sport in its classic, or conventional understanding. As an instrument for the congruent analysis a system of criteria by A. Guttman and B. Suits for qualifying game disciplines as sports was used, supplemented and deepened by the author. The results of the theoretical analysis are backed up by extracts from interviews made for the study with experts such as managers of cybersport teams, players, journalists, professional psychologists, etc. The article also touches upon the nuances of possible formal recognition of cybersport in the Republic of Belarus.



МИРОНЦОВ
Игорь Валерьевич,

аспирант кафедры социологии
факультета философии и
социальных наук БГУ

Введение

Понимание киберспорта является сложным из-за относительной новизны отрасли, а также из-за тесного переплетения культуры, технологий, спорта и бизнеса. В отличие от традиционных видов спорта вроде хоккея, бейсбола и футбола, киберспорт представляет собой слияние множественных платформ. Киберспорт (гейминг) – это вычисление, игра, медиа и спортивное событие в одном явлении. Таким образом, определение понятия и статуса киберспорта в современном обществе является тяжелой задачей, попытка решения которой будет предпринята в данной статье.

Достижение поставленной цели предполагается осуществлять двумя способами:

– путем теоретико-социологического анализа, основывающегося на работах современных исследователей спорта, таких как А. Гуттман («От ритуала к рекорду: природа современного спорта»), Б. Сьютс («The elements of sport»), Д. Хэмпфил («Cybersport») и К. Тамбуррини («The «hand of God»? Essays in the Philosophy of Sports»). Данные работы легли в основу настоящего исследования, однако для формирования теоретического фундамента также были использованы работы таких авторов, как Дж. Лой («The Nature of Sport: A Definitional Effort» [1]), А. Кейтс и Г. Клаппертон («The debate: For & against e-sports» [2]), М. Вагнер («On the Scientific Relevance of eSports» [3]), которые, несмотря на то что напрямую не цитируются в этой

статье, были использованы как вспомогательная литература при подготовке материала;

– с помощью интервью с представителями экспертного сообщества, под которыми понимаются индивиды, реализующие свою социальную функцию экспертного оценивания, экспертного суждения и свидетельства на основании обладания универсалистским, теоретически нагруженным знанием, легитимированным в определенном сообществе [4]. В настоящем исследовании ими являются менеджеры киберспортивных команд, игроки, журналисты, профессиональные психологи и прочие респонденты, обладающие компетентными знаниями об индустрии. Полевая часть исследования была осуществлена автором в Минске и Бресте с 20 апреля по 10 мая 2017 г. с использованием метода личного и онлайн-интервью (посредством видеосвязи по Skype). Итоговая численность опрошенных экспертов составила 17 человек, что, принимая во внимание их качественную разнородность, а также оказавшуюся широкой осведомленность в предлагаемых для обсуждения вопросах, является репрезентативным для настоящего исследования.

Основная часть

Для того чтобы определить, можно ли киберспорт считать спортом, необходимо описать и перечислить критерии, которым должна соответствовать игровая дисциплина, претендующая на это звание.

Как утверждал А. Гуттман, игра является основой для всех видов спорта. Она включает добровольную, внутренне мотивированную деятельность, которой человек занимается ради веселья или удовольствия. На основе такой характеристики игра считается притворным действием. Несомненно, киберспортсмены добровольно играют в видеоигры для удовольствия, что соответствует представленной характеристике.

С термином игра (*play*) часто ассоциируется забавы (*games*). Забавы могут быть определены как структурированные игры, а общие черты понятий видеоигры и киберспорта все же приравнивают киберспорт к категории забав – понятию, которое обычно находится ниже категории собственно спорта. Забавам также присущи следующие характеристики, которые нетипичны для игр (*play*): регулируемость правилами, отсутствие нацеленности на конкретный результат, добровольное следование спонтанности ради сохранения порядка игры [5].

В любом виде спорта имеется соревновательный элемент. Спорт обязан включать в себя соревнование, результатом которого будет наличие победившего и проигравшего игроков [5]. Отдельно это может быть определено как соперничество.

Согласно американскому исследователю спорта Б. Сьютсу, спорт также должен включать умелую игру, в которой счастливый случай или удача не должны быть единственными причинами для победы. На поверхностном уровне можно говорить, что в киберспорте требуется сноровка, так как игроки используют клавиатуру и мышь для эффективного управления своим аватаром (персонаж, представляющий в видеоигре игрока) на экране [6].

Однако Хемпфилл отмечает, что ловкая игра в киберспорте не должна ограничиваться лишь технической ловкостью, с которой игрок управляет мышкой, но также должна включать в себя интеллектуальную базу. Центральное место в понятии спорта занимает аспект возможности перехитрить соперника, что присутствует и в киберспорте. Для выполнения этой задачи успешный киберспортсмен должен обладать хорошими знаниями и навыками, «уметь с чувством игры и (тактическим и стратегическим) суждением эффективно действовать и решать вопросы по ходу игры, а также помогать игрокам решать возникшие трудности» [7].

Говоря о наиболее спорном в отношении киберспорта критерии – физической активности и физическом использовании навыков, необходимо отметить следующее. Сьютс утверждал, что характерное различие между спортом и играми состоит в том, что спорт больше основан на навыках, чем на удачном стечении обстоятельств, и спортивные навыки должны быть физическими. Гуттман, Дрю и Тамбуррини также сходились во мнении, что спорт должен состоять из физического состязания. Очевидно, что спорт имеет в своей основе физическую составляющую. Однако что является природой физических навыков? Что превращает игру в спорт?

Сравнение игры в шахматы со спортивной игрой в баскетбол подчеркивает эти различия. Играя в шахматы (традиционные, не виртуальные), игрок может, используя стратегические навыки, передвигать фигуры по доске с целью победы над противником. Может ли данная игра считаться спортом лишь потому, что игрок совершает физические движения, пока двигает фигуры? Хемпфилл

отмечал, что по природе спорта основной его характеристикой является физическое мастерство, что и отличает спорт от игры. Для того чтобы игра стала считаться спортом, физические движения игрока должны быть соотнесены с успешным выполнением спортивного задания. В связи с этим чтобы игру считать спортом, в ней должны выражаться физические навыки игрока, а их применение иметь прямое влияние на результат действий спортсмена.

Это то, что касается грубых двигательных навыков, которые зачастую ассоциируются со спортом. Однако заслуживает рассмотрения и менее явная для зрителя мелкая моторика. Мелкие моторные навыки в свою очередь включают в себя аккуратные движения с повышенной точностью и контролем, которые задействуют меньшие группы мышц. Навыки, для которых требуется управление каким-либо объектом (например, игровой консолью), включают мелкую моторику. Многие виды спорта требуют хорошего владения мелкой моторикой. Существует несколько общепризнанных видов спорта, которые в основном включают мелкую моторику. Так, из 56 существующих ныне видов спорта, которые включены в летние и зимние Олимпийские игры, стрельба из лука и стрельба из огнестрельного оружия – два единственных вида спорта, где не требуются грубые двигательные навыки. Однако, несмотря на то что профессиональные социальные риски киберспортсменов значительны и заслуживают внимания, до тех пор пока киберспорт не будет включать в себя также видеоигры, основанные на комплексной (и видимой) физической подготовке, маловероятно, что широкая общественность примет киберспорт как «настоящий» спорт.

Еще одним критерием, выполнение которого может считаться обязательным для того, чтобы иметь основания считать какую-либо игровую дисциплину спортом, является выход за рамки игры, представляющей собой хобби или увлечение, а также большое количество приверженцев. И в случае с киберспортом это действительно так. Он очень популярен не только в США и Европе, но и на постсоветском пространстве, что позволяет даже русскоязычным трансляциям собирать аудиторию в сотни тысяч человек.

Следующим обязательным критерием, позволяющим какой-либо игре считаться спортом, является институционализация. В данном случае институционализация определяется как деятельность с продолжительной историей, в которой [6–8]:

- имеются разработанные и стандартизированные правила;
- процесс обучения игре формализован;
- проявляется компетентность;
- имеются тренеры, наставники, управляющие лица и судейская коллегия.

Сьютс утверждал, что при наличии институционализации у какой-либо деятельности ее шансы на исчезновение после пика популярности крайне малы (эту мысль всецело поддерживают опрошенные эксперты из Федерации компьютерного спорта Беларуси). В то время как популярность киберспорта неоспорима, стабильность институционализации до сих пор не доказана.

Так, в традиционных видах спорта руководящие органы зачастую могут работать самостоятельно, но чаще они делают это согласованно, что значительно помогает в раз-

работке единых правил и их стандартизации. Такие меры обеспечивают относительную стабильность организации спорта. Однако из-за того, что киберспорт находится только на стадии становления, его широкая популярность спровоцировала появление нескольких конкурирующих между собой компаний, которые занимаются организацией событий и чемпионатов в сфере киберспорта (например, The International, Всемирные игры по киберспорту, Всемирный киберспортивный кубок и др.). Это создает потенциальные препятствия для институционализации киберспорта. Хьюитт также отмечал, что определение владельца интеллектуальной собственности и авторского права в рамках киберспорта может быть проблематичным в процессе его институционализации, так как разработчики видеоигр могут иметь претензии к управляющим органам и организовывать против них судебные дела, что будет препятствовать развитию и реформации киберспорта. Этот действительно щекотливый момент был также затронут известным в прошлом менеджером команд по киберспорту, на данный момент тренером по психологической подготовке киберспортивного подразделения ФК «Динамо-Брест» Н. Шестаковым, который сказал, что, по его мнению, формализация возможна *«только в рамках издателя игры. А по-другому это не будет работать никогда. Вот, например, Dota 2 полностью владеет компания Valve. То есть если сегодня они скажут, что нам киберспорт не интересен, то его не будет. Или нам Dota 2 неинтересна. А теперь давайте представим, что появилась ФИФА в Dota 2, не связанная с Valve. И вот в какой-то момент они говорят, что мы отказываемся от Доты, всем спасибо, до свидания. И федерация что делает? Тоже говорит, всем спасибо, до свидания. Потому что влиять на процесс они не могут. В ситуации с футболом понятно – никто не может прийти и сказать, что мы запрещаем вам бить мячик ногой. Поэтому любая формализация возможна только под издателем игры. Либо с плотным контактом с издателем игры»*.

Необходимо отметить, что подобное суждение Н. Шестакова базируется отнюдь не на абстрактных рассуждениях, а имеет в основе реальный прецедент, который им же и был описан: *«Могут привести пример с компанией Riot Games, это Лига легенд. Какую схему они взяли. Они, конкретно они, заключают контракт с каждой профессиональной командой. И через организацию с каждым игроком имеется контракт с Riot Games. Сам разработчик выплачивает профессиональным командам, достигшим определенного уровня, зарплату, и обязует организацию самостоятельно искать спонсоров. Если она не в состоянии, то Riot Games помогает с этим. Все турниры проводятся только при участии с Riot Games. У них есть система условных Мажоров, которые они проводят самостоятельно. Что они сейчас делают: заходят в какую-то страну, регион и начинают создавать школьные лиги, университетские лиги и лиги-премьер. Всем этим занимается издатель. Он полностью держит игру под собой. Мне кажется, это так и должно работать»*.

Таким образом, подводя промежуточный итог проведенного теоретического анализа, можно сказать, что киберспорт, чтобы в полной мере считаться спортом, должен отвечать следующим требованиям.

1. Включать игру (на добровольной основе, внутренне мотивированное действие).
2. Быть организованным (иметь правила).
3. Иметь соревновательный элемент (победитель/проигравший).
4. Включать использование навыков (не быть основанным на везении).
5. Включать физические навыки (использование возможностей своего тела).
6. Иметь большое количество приверженцев (за рамками локального распространения игры).
7. Получить институционализацию в рамках социальных институтов, которые регулируют правила.

Двигаясь дальше, необходимо отметить, что Сьютс и Гутман, чьи критерии признания любой игровой дисциплины спортом использовались до этого времени, в своих исследованиях не уделили достаточного внимания последнему – институционализации в рамках формальных институтов, чья деятельность будет регулировать соблюдение существующих правил и согласованно со всеми участниками вносить в них изменения. В связи с этим более подробно остановимся именно на этом пункте, несколько углубив его и расширив.

Первым дополнительным критерием можно предложить «увлечение зрителя происходящим, однако вместе с этим способность дисциплины существовать в отсутствие аудитории». На данный момент большую роль в признании официального статуса киберспорта играет его все возрастающая популярность. В конце 1990-х – начале 2000-х, когда видеоигры также соответствовали более чем половине необходимых критериев, дискуссия о том, придавать им статус официального вида спорта или нет, даже не поднималась. Лишь сейчас, с приобретением преданной аудитории, насчитывающей десятки миллионов человек, которые при использовании должным образом маркетинговых инструментов готовы генерировать огромную прибыль, об этом снова зашла речь. Пока на видеоиграх можно зарабатывать, будут находиться заинтересованные лица, чтобы считать их киберспортом и стремиться институционализировать. Таким образом, дух игры находится в подчиненном положении по отношению к стремлению зарабатывать, что в корне противоречит принципам олимпизма, сформулированным Пьером де Кубертенем. При подобном положении дел никакая игровая дисциплина не может считаться спортом, какие бы декреты и резолюции не принимались властными органами.

Данная точка зрения косвенно подтверждается результатами опроса экспертов. Все они сходятся во мнении, что без взрывных темпов развития дисциплины, без стремительного притока зрительской аудитории и наращивания объема вкладываемых финансовых средств в индустрию тема о том, можно ли считать киберспорт спортом в сколь бы то ни было традиционном смысле, даже не стала бы подниматься. Так, председатель Федерации компьютерного спорта Беларуси Денис Богуш в ходе интервью и вовсе высказал мнение, что «сейчас киберспорт представляет собой быстро растущее туловище на очень тонких ножках. И если не укрепить эти «ножки» качественной формализацией и институционализацией, они могут очень быстро надломиться».

Другим критерием, предлагаемым к рассмотрению, можно считать «строго закрепленную систему правил и сложные механизмы их изменения». Данный критерий очень тесно связан с необходимостью получения институционализации. Любой вид спорта является носителем определенных традиций, культурного кода и напрямую связан с историей всей человеческой цивилизации в определенный период ее существования. На протяжении длительного времени складываются правила, которые отражают важные вехи существования определенной дисциплины. Таким образом, любое их изменение, которое, казалось бы, продиктовано духом времени, внесением большей объективности и/или удобства, практически всегда натывается на незримую стену сопротивления со стороны поклонников. Киберспорт, будучи молодым видом спорта, длительной историей и, следовательно, традициями похвастаться не может. Во многом по этой причине компьютерные игры, которые входят в его состав, постоянно подвергаются различным изменениям и «улучшениям», вносимым их разработчиками и направленным на повышение удобства играющих и/или повышение зрелищности.

Теперь, проанализировав классификацию критериев, выдвинутую научным сообществом и несколько расширенную автором, необходимо более обстоятельно рассмотреть мнение опрошенных в рамках экспертного интервью респондентов. Итак, одним из первых им задавался вопрос «Какими характеристиками, по Вашему мнению, должен в принципе обладать спорт? Что должно обязательно входить в число критериев, чтобы ту или иную игровую дисциплину можно было считать спортом?», призванный выяснить обязательные компоненты, которые, по их мнению, должен включать спорт. Взяв за константу описанные выше критерии, полученные результаты можно представить в следующем виде:

Таблица – Семантическое наполнение понятия «спорт», осуществленное экспертами в рамках проводимого исследования, количество упоминаний признака

Критерий	Количество упоминаний экспертами
Иметь соревновательный элемент (победитель/проигравший)	13
Включать физические навыки (использование возможностей своего тела)	7
Иметь большое количество приверженцев (за рамками локального распространения игры)	6
Включать игру (на добровольной основе, внутренне мотивированное действие)	2
Быть организованным (иметь правила)	2
Получить институционализацию в рамках социальных институтов, которые регулируют правила	1
Включать использование навыков (не быть основанным на везении)	0
Другое	17

Лидером по числу упоминаний стала соревновательность (она же состязательность, конкурентность, соперничество и т. п.). Вторым по частоте озвучивания критерием достаточно неожиданно, принимая во внимание, что большин-

ство опрошенных так или иначе связаны с киберспортом, стала физическая активность. По этой причине необходимо дать дополнительные пояснения и операционализировать, какой же смысл закладывался экспертами в данный признак.

Прежде всего, необходимо отметить, что роль физической составляющей при определении спорта, по мнению участников экспертного интервью, сильно переоценена. В качестве контраргумента семь экспертов приводили довод о том, что шахматы ее в себя не включают, но считаются спортом (однако, по нашему мнению, они могут считаться не более чем состязанием). Звучал также аргумент, что даже две исконно олимпийские дисциплины – стрельба и стрельба из лука – не подразумевают сколь-нибудь значимую физическую активность, однако в олимпийскую программу входят.

На эти два аргумента можно привести следующие возражения. Отмеченные руководителем соревновательного направления *Wargaming* в СНГ А. Корнишевым и игроком-любителем с 11-летним стажем, который активно следит за трендами индустрии с 2012 года, А. Ясюкайтисом в качестве признака спорта критерии социальной значимости, социальной приемлемости и социальной ответственности едва ли сейчас применимы к киберспорту. Киберспорт на данный момент не может расцениваться в качестве носителя традиций, культурного кода, транслятора памяти человеческой цивилизации, каковыми, например, считаются так далеко пускающие корни в историю стрельба (особенно из лука) и шахматы. А значит, можно сделать предположение о том, что включение данных дисциплин в пул социально признанных видов спорта является своеобразной данью традициям, также направленной на сохранение исторической преемственности спорта как социального института.

Вместе с тем необходимо отметить, что, даже принимая во внимание вышеизложенные доводы и контрдоводы, с этим критерием все равно нет полной однозначности. Да, как таковой ярко выраженной, заметной зрителю физической активности в киберспорте нет. Однако, по мнению почти всех опрошенных экспертов, имеющих непосредственное отношение к киберспорту, очень большое значение имеет фактор физической выносливости и подготовки, а также постоянные тренировки. Без них невозможно сохранять концентрацию внимания, свежесть мышления, скорость реакции, даже тривиальную усидчивость (в случае если матч/турнир затягивается на много часов без перерыва). Физический дискомфорт, вызванный недостаточным развитием мышечного аппарата, оказывает непосредственное воздействие на достижение успешного результата. Подтвердить данный тезис может высказывание бывшего профессионального игрока, вице-чемпиона мира по StarCraft (2006 г.) Я. Кавецкого, который отмечал следующее: «Физическая составляющая очень важна – без нее ты не сможешь много на мышку нажимать, кликать, поддерживать долгую концентрацию внимания. Это придется в любом случае тренировать и развивать. Вот простой пример. Ты приходишь на турнир, который начинается в 10 утра. У тебя есть силы: физические, моральные, неважно. Но турнир затягивается, ты идешь дальше по «сетке». И чтобы это выдержать,

нужна огромная физическая выносливость. У меня есть друг, Антон Грибанович, он чемпион по StarCraft, мы с ним обсуждали этот вопрос, и он говорил, что собирается “заканчивать с киберспортом, потому что я уже физически не могу выдерживать этот турнир, не хватает выносливости, последние матчи я уже играю не на 100%”. Поэтому, обращаясь ко второй части критерия, выделенного А. Гуттманом, о том, что в спорте обязана присутствовать «физическая активность или использование навыков своего тела», необходимо признать, что киберспорт данное формальное требование все-таки выполняет.

Третьим по числу упоминаний экспертами критерием, необходимым для того, чтобы игровая дисциплина могла считаться спортом, является наличие зрителей и их интерес к происходящему на арене. Следующие в списке критерии – включение игры и наличие правил – были отмечены лишь экспертами-психологами С. И. Хонским и И. А. Фурмановым, преподавателями кафедры психологии БГУ, знакомыми с общей теорией игр и имеющими глубокую теоретическую подготовку в данной сфере.

Заслуживает внимания тот факт, что критерий «институционализации в рамках социальных институтов, которые регулируют правила», был отмечен лишь игроком-любителем с 8-летним стажем, активно следящим за трендами индустрии с 2011 г. В. Лапуцким, тогда как, по нашему мнению, во-первых, он является одним из ключевых, а во-вторых, единственным, который абсолютно точно не выполняется киберспортом. Фактор «использование навыков; не основан на везении» не был отмечен ни одним респондентом, тогда как одна из киберспортивных дисциплин – HearthStone – является карточной игрой, итог которой во многом зависит от счастливого случая. Таким образом, можно предположить, что подобное игнорирование как минимум одного, а как максимум двух критериев, которым киберспорт на данный момент не соответствует, может считаться своеобразным проявлением механизма вытеснения – активного, мотивированного устранения этих факторов из сознания.

Продолжая анализировать ответы экспертов о характеристиках, присущих игре, чтобы она могла считаться спортом, стоит обратиться к вариантам ответа, которые не совсем или полностью не укладываются в вышеуказанный перечень Гуттмана и Сьюта. Так, респонденты присваивали спорту следующие характеристики: спорт – это нечто, имеющее регламент (4 ответа), наличие материальной составляющей – деньги, инфраструктура и прочее (4 ответа), спорт – это деятельность (3 ответа), наличие выстроенной системы подготовки (3 ответа), работа на достижение определенного результата (1 ответ), а также социальная приемлемость (2 ответа). Тут необходимо сразу отметить, что регламент и выстроенная система подготовки являются косвенными критериями собственно институционализации (см. приведенное выше описание характеристик институционализации), однако поскольку никто, кроме одного эксперта, прямо не заявлял о ее необходимости, было принято решение в общую сводную таблицу их упоминания не включать. Сделав это уточнение, теперь более подробно остановимся на последнем, представляющемся очень важным критерии – социальной приемлемости, речь о которой уже заходила выше.

Перечисляя необходимые критерии спорта, А. Корнишев затронул такой очень важный аспект, как привлекательность спорта в глазах общественности. «Очевидно, что тот спорт, который хочет быть социально массовым, должен быть привлекательным. Поэтому в любом контексте спорт массового характера должен быть социально ответственным и социально приемлемым. Тут уже появляются варьирующиеся от общества к обществу критерии. У нас это, скорее всего, физическая культура, а также доступность – два таких главных критерия, которыми руководствуются при социальном признании спорта. Поэтому, отвечая на вопрос, является ли киберспорт спортом, я скажу – да. Является ли киберспорт массовым спортом? – он работает над этим. И он сможет называть себя массовым спортом, если выполнит социальные обязательства в конкретном обществе. Это важно потому, что любой массовый спорт поддерживается и регулируется государством. Соответственно, если спорт хочет быть массовым, он должен наладить контакты с государством. А оно поддерживает только социально значимые проекты. Чтобы быть социально значимым, нужно быть социально приемлемым. А критерии социальной приемлемости определяются на уровне государства и общества».

Необходимо признать, что Алексей затронул очень важный аспект, который остался без внимания теоретиков изучения спорта. Признание какой-либо игровой дисциплины спортом фактически априори является признанием со стороны государства его социальной приемлемости и значимости. Вместе с тем на текущий момент на законодательном уровне в большинстве стран (как и в Беларуси) киберспорт не является признанным видом спорта. Однако что является основанием для признания, например, в нашей стране?

Если обратиться к Инструкции о порядке признания видов спорта, ведения реестра видов спорта Республики Беларусь, основаниях и порядке включения в него (исключения из него) видов спорта [9], можно увидеть следующие основания, представленные в несколько сокращенном виде:

- наличие отличительных особенностей вида спорта от других видов, наиболее близких по состязательному процессу, правилам спортивных соревнований, среде занятий, используемому инвентарю и оборудованию;
- проведение в течение трех лет до момента подачи заявления спортивных соревнований по виду спорта на территории Республики Беларусь;
- наличие международных спортивных организаций, развивающих вид спорта и проводящих международные спортивные соревнования;
- регулярное участие белорусских спортсменов в международных спортивных соревнованиях по виду спорта;
- наличие в Республике Беларусь мест, отвечающих требованиям к проведению спортивной подготовки и соревнований по виду спорта;
- наличие в Республике Беларусь федерации (союза, ассоциации) по виду спорта, входящей в состав международной спортивной организации (являющейся ее членом);
- наличие правил спортивных соревнований по виду спорта;
- наличие программы развития вида спорта, утвержденной федерацией (союзом, ассоциацией);

– наличие организаций, принимающих участие в развитии вида спорта на территории Республики Беларусь, в том числе осуществляющих подготовку спортивного резерва и (или) спортсменов высокого класса по виду спорта.

Так, можно видеть, что необходимые даже с точки зрения здравого смысла основания – социальная ответственность и социальная значимость – полностью игнорируются в данном документе. Более того, вне поля зрения оказываются даже такие критерии, как содействие физическому и интеллектуальному развитию способностей человека, совершенствование его двигательной активности и формирование здорового образа жизни (которые присутствуют в аналогичном российском документе [10]).

Говоря о социальной ответственности, в широком смысле слова под ней понимаются «отношения между личностью и социальной группой, обществом, базирующиеся на осознанном выполнении ими взаимных обязательств и своих обязанностей, вытекающих из нормативных актов, регулирующих социальные отношения, а также из традиций и ценностных установок» [11, с. 418]. Исходя из данного определения, можно сказать, что под обязательствами и обязанностями спорта перед обществом можно понимать основные направления государственной политики в сфере физической культуры и спорта, описанные в Законе Республики Беларусь «О физической культуре и спорте» [12]. К ним относятся:

- создание условий всем категориям и группам населения для занятия физической культурой и спортом;
- вовлечение населения в занятия физической культурой и спортом;
- содействие формированию у спортсменов и иных физических лиц, занимающихся физической культурой и спортом, патриотизма и национального самосознания;
- физическое воспитание подрастающего поколения, содействие развитию школьного, студенческого спорта;
- обеспечение подготовки спортивного резерва, спортсменов высокого класса; обеспечение участия спортсменов в международных спортивных мероприятиях;
- формирование национальных и сборных команд Республики Беларусь по видам спорта;
- развитие видов спорта, признанных в Республике Беларусь; популяризация физической культуры и спорта, здорового образа жизни;
- проведение научных исследований и разработок в сфере физической культуры и спорта;
- осуществление международного сотрудничества в сфере физической культуры и спорта, интеграция в международное спортивное сообщество и т. д.

Фактически, если киберспорт будет включен в реестр видов спорта Республики Беларусь, ему придется как минимум соответствовать вышеуказанным (а также не вошедшим в этот список) направлениям государственной политики. Таким образом, принимая замечания А. Корнишева и А. Ясюкайтиса как значимые и необходимые, в перечень критериев, наличие и выполнение которых необходимо для признания той или иной дисциплины спортом, также включим «социальную значимость, приемлемость и ответственность».

Подводя промежуточный итог анализа того, какими параметрами должна обладать любая игровая дисциплина,

чтобы претендовать на право считаться спортом, можно составить итоговый перечень необходимых для этого критериев. Итак, спорт должен отвечать следующим требованиям.

1. Включать игру (на добровольной основе, внутренне мотивированное действие).
2. Быть организованным (иметь правила).
3. Иметь соревновательный элемент (победитель/проигравший).
4. Включать использование навыков (не быть основанным на везении).
5. Включать физические навыки (использование возможностей своего тела).
6. Иметь большое количество приверженцев (за рамками локального распространения игры).
7. Получить институционализацию в рамках социальных институтов, которые регулируют правила:
 - 7.1. увлекать зрителя происходящим, однако вместе с этим иметь способность существовать в отсутствие аудитории;
 - 7.2. иметь строго закрепленную систему правил и сложные механизмы их изменения;
 - 7.3. быть социально значимым, социально приемлемым и социально ответственным.

Определив перечень критериев, необходимых игровой дисциплине для того, чтобы считаться спортом, мы можем вернуться к поставленному в самом начале исследования вопросу – является ли киберспорт спортом? Ответ на данный вопрос можно представить двумя способами.

Прежде всего, необходимо отметить, что на данный момент киберспортом в большей или меньшей степени (использование физических навыков, несмотря на сделанные в данной работе выводы, по-прежнему остается под вопросом) выполняется шесть критериев из семи. Институционализация в рамках социальных институтов, регулирующих правила, на данном этапе развития этого комплекса дисциплин не реализуется, что не дает в полной мере оснований для того, чтобы считать киберспорт спортом. Однако, исходя из оценки темпов развития данной индустрии, стремительного роста аудитории и объема инвестируемых средств, можно предположить, что получение в том или ином виде институционального статуса киберспортом не заставит себя ждать – либо в его классическом варианте (посредством регулирования наднациональными федерациями), либо по сценарию, который сейчас успешно реализуется компанией Riot Games.

Заключение

Подводя итог проведенному в данной статье анализу, необходимо прежде всего сказать, что киберспорт, в отличие от традиционных видов спорта вроде хоккея, тенниса, футбола и шахмат, представляет собой слияние множества дисциплин, каждая из которых обладает своими специфическими чертами и особенностями. Именно поэтому был поставлен основополагающий вопрос, красной линией проходящий сквозь эту статью, – является ли киберспорт в целом спортом. Первоначальная попытка дать на него ответ базировалась на уже существующем перечне критериев, выделенных А. Гуттманом и Б. Сьют-

сом, перечне, которому должна соответствовать игровая дисциплина (или совокупность дисциплин), претендующая на то, чтобы считаться спортом. Придя к выводу, что пять из семи выделяемых ими оснований выполняются, два оставшихся критерия были подвергнуты более глубокому и обстоятельному анализу, включающему рассмотрение природы физической активности в киберспорте, профессиональных рисков киберспортсменов, а также существующих проблем в получении киберспортом институционального статуса. По его итогу было сделано заключение, что физическая активность, пускай и малозаметная для зрителя, тем не менее непосредственно связана с использованием киберспортсменами навыков своего тела, что позволяет снять вопрос о соответствии киберспорта данному критерию. Последнее основание – получение

институционального статуса – было расширено автором и опрошенными экспертами и включило также увлечение зрителя происходящим и вместе с этим способность существовать в отсутствие аудитории (единственное выполняющееся в данном дополнении), наличие строго закрепленной системы правил и сложных механизмов их изменения, а также социальную значимость, приемлемость и ответственность. Рассмотрение конечного перечня оснований для признания любой игровой дисциплины спортом (состоящего из семи пунктов и трех подпунктов), а также анализ ответов респондентов в рамках проводимого в ходе данной работы экспертного интервью позволяют с большой долей уверенности и обоснованности считать киберспорт спортом со всеми присущими данному институту функциями.

Список использованных источников

1. Loy, J. W. (1968). The nature of sport: A definitional effort / J. W. Loy. – *Quest*, 10 (1), 1–15.
2. Clapperton, G. The debate: For & against e-sports / G. Clapperton // *Engineering & Technology*, 10(1), 28.
3. Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSports / M. G. Wagner // *International conference on internet computing*. – 2006. – С. 437–442.
4. Кожанов, А. А. Анализ экспертного знания и социальной роли эксперта как автономная предметная область современных социальных исследований науки / А. А. Кожанов // *Социологические этюды: сб. ст. аспирантов*. – М.: ИС РАН, 2006. – С. 293–305.
5. Гуттман, А. Капитализм, протестантизм и современный спорт / А. Гуттман // *Логос*. – № 5. – 2013. – С. 10–35.
6. Suits, B. The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.) / B. Suits // *Ethics in sport* (pp. 9–19). Champaign, IL: Human Kinetics.
7. Hemphill, D. Cybersport / D. Hemphill // *Journal of the Philosophy of Sport*, 2005. – Т. 32. – № 2. – С. 195–207.
8. Tamburrini, C. M. The “hand of God”? Essays in the Philosophy of Sports / C. M. Tamburrini // *Acta Universitatis Gothoburgensis*, 2000.
9. Инструкция о порядке признания видов спорта, ведения реестра видов спорта Республики Беларусь, основаниях и порядке включения в него (исключения из него) видов спорта [Электронный ресурс] : утв. постановлением Министерства спорта и туризма Респ. Беларусь, 1 июля 2014 г., № 14 // Национальный правовой Интернет-портал Респ. Беларусь. – 31.10.2014. – 8/29232.
10. Об утверждении Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения [Электронный ресурс] : утв. приказом Министерством спорта Российской Федерации, 2 сент. 2013 г., № 702 // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102168717&rdk=&backlink=1>. – Дата доступа: 19.10.2017.
11. Осипов, Г. В. Социологический энциклопедический словарь / Г. В. Осипов. – М.: ИНФРА-М – НОРМА, 1998.
12. О физической культуре и спорте [Электронный ресурс] : Закон Респ. Беларусь, 4 янв. 2014 г., № 125-3 // [Kodeksy-by.com](http://kodeksy-by.com). – Режим доступа: http://kodeksy-by.com/zakon_rb_o_fizicheskoj_kulture_i_sporte.htm. – Дата доступа: 19.10.2017.

13.04.2018