РАЗДЕЛ II. СОЦИОЛОГИЯ

Налесная Я.А., Лебедев Е.П.

Следует ли сегодня считать Киберспорт настоящей профессией?

*Южный федеральный университет
(Россия, Таганрог)*

doi:10.18411/spc-01-04-2018-02

idsp: 000001:spc-01-04-2018-02

Аннотация

Целью данной статьи является детальный анализ понятия киберспорт, рассмотрение ожидаемых результатов в связи с недавним пополнением всероссийского реестра спортивных дисциплин данным видом спорта, а также будут затронуты вопросы, касающиеся будущего людей, выбравших киберспорт, как свою основную профессию.

Ключевые слова: киберспорт, видеоигры, спорт, профессия, дисциплина, перспективы.

В связи с тем, что киберспорт с каждым днем набирает все более высокие обороты в сфере, как развлечений, так и профессиональной деятельности, оказывая при этом огромное влияние на состояние современной медиа культуры, данная статья как нельзя кстати вписывается в перечень актуальнейших тем, рассматриваемых на повестке сегодняшнего дня. Вполне вероятно, что тема данной статьи способна вогнать нас с вами в неизменное чувство ностальгии, так как подобный всплеск тематики спорта связанного с видеоиграми, отбрасывает нас на несколько лет назад, а именно в 2001 год; именно тогда киберспорт и был впервые признан в России, как официальный вид спорта. Много воды утекло с тех времен, и вхождение киберспорта в реестр официальных спортивных дисциплин, обернулось его свержением в 2006 году обратно в разряд обычных развлечений, и вместе с тем на задворки общественного внимания. Это в принципе и понятно, ведь сложно развивать подобный вид спорта в стране, в которой на то время далеко не каждое жилое помещение было электрифицировано, что уж там говорить о компьютерах... Но все же ситуация за последнее время заметно преобразилась, и с 2016 года спорт и видеоигры вновь начали свое совместное шествие, сопровождающееся еще большей бурей интереса и участия со стороны нашего юного поколения; но вот куда на самом деле способен привести нас этот путь, понятно еще до сих пор не многим. Итак, самое время разобраться, что же все-таки представляют собой эти новомодные спортивные состязания.

Сразу хочется сделать упор на то утверждение, что киберспорт действительно можно и нужно считать видом спорта, только интеллектуально направленным, что-то наподобие шахмат. Трудно конечно, вот так сразу поставить в один ряд с видеоиграми уже устоявшиеся и зарекомендовавшие себя спортивные дисциплины, но всё же вот вам несколько доводов, которые заставят вас поменять полярность своих суждений.

Начнем с того факта, что киберспорт, отвечает всем критериям самого понятия спорта, как такового. А именно: в данной дисциплине присутствуют определенные правила, за рамки которых спортсмену не позволяет выходить сама структура видеоигр, представленных на соревнованиях. Самое главное это - то, что в про-гейменге имеет место быть состязательный элемент, заключающийся в применении командами своеобразных тактических ходов, так же и быстрота реакции в киберспорте играет весомую роль в достижении успеха спортсменами. Хороших результатов в овладении подобными навыками достичь не так просто, как представляется на первый взгляд.

Поэтому киберспорт подразумевает наличие длительных, каждодневных тренировок, без которых, попросту, нечего делать в профессиональной лиге. Серьезная практическая подготовка в данной дисциплине – это, конечно же, только один из определяющих факторов для завоевания новых спортивных достижений и побед. Вторым условием, обеспечивающим высокие спортивные показатели, является возраст игроков.

На представленной вам диаграмме видно, что киберспорт – это занятие, в основном, для людей, средний возраст которых составляет 24 года. Но тут присутствует один нюанс, заключающийся в требованиях, предъявляемых к той или иной игровой дисциплине. То есть, в играх, в которых ключевую роль играет реакция спортсмена, самый востребованный возраст игроков находится на отметке от 18 до 23 лет; т.к. именно в этот период жизни у человека наблюдаются пиковые показатели по данному параметру. Но, а в дисциплинах, сутью которых является больше логическая составляющая (различные игры головоломки), возраст спортсменов приближен уже в основном к отметке 30 – 35 лет. Конечно, есть и свои исключения из правил, когда игроки, находясь, будучи в «старческом» для киберспорта возрасте, могут показать довольно-таки неплохие результаты, но это скорее единичные случаи, которые держаться до сих пор на плаву лишь за счет своего многолетнего игрового опыта и приложенных ранее непомерных усилий.

Итак, что касается непомерных усилий, то тренинг профессиональных киберспортсменов может занимать от 4 до 7 часов в сутки, а непосредственно перед турниром делается так называемый «рывок», в период которого тренировки длятся от 8 до 10 часов. Данное времяпрепровождение включает в себя не простое бесцельное просиживание за какой-либо игрой, тут не обойтись без полноценных тренировочных программ, в которые входят: отработка различных тактик и стратегий, теоретические занятия, анализ допущенных во время тренировок ошибок и многое другое. И такие колоссальные усилия во многом оправданы, потому что конкуренция в киберспорте, самая что ни на есть, хищническая. Если обратиться к цифрам то сразу станет все понятно, ведь на территории РФ зарегистрировано около 3 млн. профессиональных геймеров. И как во многих видах спорта, здесь задействована своя трансферная система, что еще раз доказывает всю серьезность данного занятия. Эти люди жертвуют всем ради успеха: друзьями, образованием, свободным временем, практически, ставя на кон всю свою жизнь. И как после этого не назвать их настоящими спортсменами?

Самое время выяснить, что же все-таки заставляет людей идти на такие жертвы, и какова причина такой большой распространенности этого спорта в нашей стране. Но для начала обратимся к статистическим данным, которые продемонстрируют вам, насколько сильно в России за последнее время увеличился прирост новых игроков в сферу киберспорта.

На данном графике видно, что в промежутке с 2009 по 2016 г. численность профессиональных геймеров в России возросла более чем на 100%, и, по мнению экспертов, подобная цифра – это лишь малая часть того, что мы с вами сможем наблюдать буквально через пару-тройку лет. Но в чем же секрет подобного триумфа?

Во-первых, как это нередко бывает в современном мире, популярность данного явления обусловлена в основном неплохими финансовыми вложениями со стороны частных лиц и рекламодателей. За счет чего инфраструктура этого вида спорта претерпевает колоссальные преобразования: строятся новые площадки для проведения игровых турниров, с каждым чемпионатом призовые фонды все увеличиваются, да и заработные платы самих игроков претерпели заметный рост. Так, например, в карман игроков лучших киберспортивных команд России, от одних только спонсорских контрактов, может уходить от \$2000 до \$5000 в месяц; и это помимо основного дохода, который они получают с выигранных на соревнованиях призовых фондов, которые способны достигать сегодня 19\$ млн. Как-никак, киберспорт – это еще совсем не обремененная гигантская платформа для новых инвестиций со стороны, как самих разработчиков видеоигр, так и от производителей компьютерных девайсов. И даже крупные предприниматели не кичатся возможностью вложить миллион другой в развитие новоиспеченной спортивной дисциплины. Ярчайшим тому подтверждением может послужить недавнее, крупнейшее в истории российского киберспорта, инвестирование известного российского предпринимателя Алишера Усманова в поддержку и развитие популярнейшего российского сообщества по киберспорту, носившего тогда название «Virtus.pro Group»; сумма этого вклада составила ни много ни мало \$100 млн. Также, показательным примером, олицетворяющим такую бурную тенденцию меценатства, является спонсорство Евгением Туголуковым киберспортивной команды «M19», выступающей в игре LoL. Так, по его словам, на содержание данной команды уходит более \$500 тыс. в год. И, если хорошенько во всем разобраться, то сразу становится ясно, что денежные вложения в киберспорт в последнее время оказались неплохим подспорьем для инвесторов в поднятии уровня своего имиджа, придавая им при этом неплохой толчок в развитии собственной популярности. Ведь преимущество в виде открытости и благонамеренности тут на лицо, но и сверх прибыли не заставляют себя долго ждать. И, для того чтобы полностью убедиться в том, что киберспорт за последние годы преобразился чуть ли не в самую желанную нишу для инвестирования на российском рынке, на ваше обозрение представлен график, на котором видно, как этот вид спорта окреп в финансовом плане за последние 9 лет.

Судя по этим данным, можно с полной уверенностью заявить, что ниша киберспорта в России преобразилась в одну из самых востребованных площадок для инвестиций в России. Так что первой причиной популярности этого вида спорта можно смело считать вращающиеся в нем суммы немалых инвестиционных вкладов; и, как следствие, поднятие заработных плат у игроков высшей киберспортивной лиги, что во многом прельщает огромное количество приверженцев этой спортивной дисциплины. Громадный денежный оборот в сфере киберспорта также помогает придать ему ту самую зрелищность и организованность, что так же способствует привлечению в ряды киберспортсменов всё большего числа новых лиц.

В качестве второй причины, обеспечивающей притягательность данной спортивной дисциплины, у нас выступают сразу два обстоятельства. Первое – это минимальные денежные вложения на начальном этапе киберспортивной карьеры. По существу, для уверенного старта в про-гейменге необходим компьютер стоимостью от 18 до 25 тыс. рублей, наличие которого, по сути – обыкновение для каждой семьи со средним достатком. И пара девайсов, в виде игровой клавиатуры и мышки, стоимость которых (в комплекте) может составлять примерно 7-8 тыс. рублей. Безусловно, оборудование, которым пользуются лучшие игроки стоит в разы дороже, где-то в районе 60-80 тыс. рублей, но для начала подойдет и подобный простенький, так называемый «джентельменский набор». Вторым обстоятельством является предоставленный киберспортсменам шанс побывать за счет организаторов различных мировых турниров во всевозможных городах и странах. Эта прекрасная возможность, для того, чтобы наладить контакты с иностранными коллегами по любимому ремеслу, побывать на величайших кибер аренах мира, да и просто полюбоваться красотами местной архитектуры. И все это сопровождается ощущением сопричастности к чему-то важному и великому, ведь на их глазах вершится история становления будущего спорта в целом. Достаточно только одного предвкушения этого чувства, чтобы сейчас же бросить все и полностью погрузиться в пучину иной – виртуальной реальности.

Третий фактор, положительно повлиявший на привлекательность киберспорта – это, конечно же, сулимые министерством спорта РФ, официальные спортивные звания, в виде «Мастер спорта России», «Мастер спорта международного класса» и «Заслуженный мастер спорта России». Но до конца остаётся не ясным, будут ли крупные коммерческие турниры, такие как International или Summit, занесены в разряд официальных международных соревнований. Если нет, то тогда игрокам придется выбирать между крупными призовыми выигрышами и официальными спортивными званиями. Ну, а если данные турниры все-таки обретут статус официальных соревнований, то судите сами, какие замечательные перспективы тут открываются. Ведь в России есть миллионы подростков, которые в силу своих каких-либо физических недостатков и отклонений, попросту были не способны встать в один ряд с

общепризнанными именитыми российскими чемпионами, гордо провозглашая себя мастерами своего ремесла. Теперь же, такая возможность у них появилась.

Но все же насколько действительно представляется возможным приблизиться к подобным лаврам профессионального киберспортсмена победителя, в виде баснословных гонораров, многочисленных поездок за границу и высоких спортивных званий? В силу различных обстоятельств, связанных в первую очередь с недостаточной вовлеченностью российского правительства, большинству молодежи все-таки придется попридержаться пыл своего энтузиазма, и не спешить примерять на себя розовые очки, которые пытается натянуть на них, собственное, еще довольно-таки бурное, юношеское воображение. Сейчас мы с вами попытаемся проанализировать обоснованность такого скепсиса.

Обратная сторона медали в киберспорте выглядит таким образом, что статус этого вида спорта, хоть и воздвигли на небывалые раньше высоты, но все-таки должной поддержки от лица федеральных органов он так, по существу, и не получает. Власти аргументируют свою позицию следующим образом: киберспорту и так хватает финансовых средств, для самостоятельного развития, причем финансирование от государства способно создать своеобразные ограничения, которые только будут мешать развитию еще молодого в России спортивного течения. Но если обратить взор на те же страны Азии, такие как Китай и Юж. Корея, то в них предусмотрена целая государственная программа по развитию киберспорта и поддержке игроков, включающая: создание мест обучения данному ремеслу, немаленькой финансовой помощи, в размере \$2-3 млн в год. (огромная цифра для киберспорта), возведения игровых арен, в общем что не говори, но игровой спорт-это для данных регионов целая национальная идея, чего пока не скажешь про Россию. Вы спросите, а что в этом такого, если в данной отрасли и так хватает своих возможностей для дальнейшего продвижения вверх? На самом деле, такая обделенность вниманием со стороны государства выливается в то, что киберспорт, так и остается занятием, которое глупо будет выбирать в качестве основы своего дальнейшего жизненного пути. Но геймеров подобные нюансы никоим образом не останавливают, так как дисциплина уже признана в качестве официальной, и молодые люди, с полной убежденностью в своих силах, ринутся на завоевание своего места под солнцем, не принимая всерьез того факта, что достичь уровня суперпрофессионалов, удастся десяткам людей из тысячи. А что ждет остальных 990 любителей поиграть в компьютер, которые уже выбрали киберспорт как свою основную профессию? Что будет делать человек без образования, которому так и не удалось взобраться на вершину игрового олимпа? Как оговаривалось ранее, про-геймеры, в большинстве своем отказываются от получения высшего образования, дабы уделять все свое свободное время играм. Вы, наверное, и сами догадываетесь обо всех последствиях такого опрометчивого выбора. И все можно было бы изменить, если бы в России начали хотя бы с создания в государственных университетах факультетов киберспорта, которые уже широко распространены в той же Юж. Корее, в которой так же имеет место своя иерархическая пирамида на подобии футбольных молодежных и основных составов, в которые и распределяются игроки после окончания киберспортивных вузов. Все-таки тут нам следует у них чему-то поучиться, ведь не зря же эта страна занимает ведущее место в данной спортивной дисциплине. Человек, идущий обучаться в учебные заведения с подобной направленностью, был бы уже заранее уверен в том, что по его окончанию, он не останется в дальнейшем без работы, а будет с уверенностью представлять «цвета» какой-либо киберспортивной команды, получая за это стабильный заработок. В случае, если подготовленный специалист не найдет себе применение на игровой арене, он сможет работать в организаторской деятельности, или, например, стать киберспортивным комментатором, в общем возможностей в данной спортивной дисциплине более чем предостаточно. Главное – это то, что человек, испытывающий неподдельную симпатию к среде киберспорта и

имеющий высшее образование в данной области, обязательно сможет найти интересующее его занятие, связанное с индустрией про-гейменга. Очень важно, что подрастающее поколение, наконец-таки, будет способно всерьез задумываться о карьере в сфере игрового спорта, и родители смогут с полным пониманием относиться к профессиональному выбору своего чада, не становясь помехой его карьерным притязаниям.

В связи со всем этим, киберспорт хоть и является стремительно развивающимся веянием в России, но все же еще довольно таки молодым и требующим своей уникальной степени огранки. И без принятия должных мер по его развитию, вести разговор о каких-либо перспективах при вхождении в среду этой спортивной дисциплины, пока что не имеет смысла. Как ни говори, но за игровым спортом стоит будущее, и нужно за это будущее начать нести ответственность уже сегодня. И конечно самую главную ответственность – за последующую судьбу наших детей, стоит нести всегда и в любых обстоятельствах, делая для этого все, что в наших силах. Даже если перед нами стоит такая трудная задача, как преобразование индустрии киберспорта.

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://moluch.ru/archive/92/20443/> (Дата обращения 01.02.2018).
2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <http://land.empire.gg/news/1594/> (Дата обращения 01.02.2018).
3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <https://dota2.ru/news/4406-statya-o-kibersporte-i-ti4-v-new-york-times/> (Дата обращения 01.02.2018).
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <http://betport.ru/novosti-iz-mira-bukmekerskix-stavok/investicii-v-kibersport.html> (Дата обращения 01.02.2018).
5. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013 — 216-221 с.

Тавасиев В.Х., Кайтуков А.Т.

Экологические проблемы города Владикавказ

Северо-Кавказское суворовское военное училище

(Россия, Владикавказ)

doi:10.18411/spc-01-04-2018-03

ids: 000001:spc-01-04-2018-03

Актуальность выбранной тематики объясняется усилением влияния антропогенного воздействия на окружающую среду практически в условиях любых ландшафтов, в том числе и городских. Территориальным объектом исследования выбран город Владикавказ, представляющий собой сгусток скопления, как стационарных, так и передвижных источников загрязнения окружающей среды.

На основании проведенного исследования можно сделать вывод о том, что Владикавказ является зоной экологического кризиса.

Анализ состояния атмосферного воздуха показал, что объем выбросов в атмосферу за 2015 г. составлял от 51 до 82 тыс.т в год. Из них на долю автотранспорта приходилось 70%. Основными стационарными загрязнителями атмосферного воздуха являются заводы «Электроцинк», «Побелит» и тепловые сети.

Увеличение автопарка города с каждым годом обостряет проблему выбросов в атмосферу свинца, бенз-а-пирена и других соединений. Кроме стационарных и передвижных источников выбросов загрязняющих веществ значительное влияние на состояние атмосферного воздуха оказывают аварийные выбросы, эксплуатация асфальтно-смесительных установок, асфальтно-бетонных заводов. Вносят свою долю и сельскохозяйственные объекты, окружающие город.