

## КИБЕРСПОРТ В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЫ

А. А. Сергеев

*Московский педагогический государственный университет*

Поступила в редакцию 8 июля 2025 г.

**Аннотация:** в статье рассматривается феномен киберспорта и его воздействие на культурные практики и медийные тренды, выделяются ключевые направления, по которым происходит взаимодействие киберспорта на современную медиакультуру: киберспорт меняет представления о спорте, медиа, рекламе, популярной музыке и видеонарративе.

**Ключевые слова:** киберспорт, медиакультура, медиа

**Abstract:** this article explores the phenomenon of esports and its influence on cultural practices and media trends, the study identifies key areas through which esports interacts with contemporary media culture: it reshapes the understanding of sports, media, advertising, popular music, and visual storytelling.

**Keywords:** esports, media culture, media

Киберспорт, или профессиональные соревнования по видеоиграм, за последние десятилетия трансформировался из нишевого увлечения в глобальное явление, оказывающее значительное влияние на культуру и медийные тренды. Е. Л. Яковлева отмечает: «Именно игра как феномен культуры представляет собой первую форму организации жизни, закрепленную в обществе на уровне всеобщих прототипов социального поведения и действия» [1].

Согласно исследованию *Mediascope*, около 10% россиян в возрасте 12—64 лет интересуются киберспортом, что свидетельствует о его растущей популярности [2]. Эта цифра подчеркивает, что киберспорт уже нельзя считать уделом лишь геймерских энтузиастов: он становится частью повседневной жизни и внимания массовой аудитории.

Растущий интерес к киберспорту объясняется не только зрелищностью компьютерных игр, но и значимыми социальными факторами: молодёжная аудитория, привыкшая к цифровым медиа и быстрому темпу развития технологий, с готовностью поддерживает инновационные форматы соревнований. В результате киберспорт развивается в ускоренном темпе, превращаясь в индустрию с собственными лигами, клубами, многомиллионными призовыми фондами и глобальными рекламными контрактами. Это отражается в широкой дискуссии о том, как компьютерные соревнования вписываются в современную спортивную и медийную экосистему.

Сложившаяся ситуация поднимает ряд вопросов, требующих научного осмысления: какие именно аспекты культуры затрагивает киберспорт, какова его роль в формировании новых медийных трендов,

какие социокультурные и экономические эффекты он порождает. В данной статье предпринята попытка рассмотреть эти вопросы комплексно, опираясь на последние отечественные и зарубежные исследования, а также на статистические данные о росте популярности киберспорта.

**Развитие киберспорта и его влияние на медиакультуру.** Киберспорт охватывает широкий спектр дисциплин, включая стратегии в реальном времени, шутеры от первого лица, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) и мобильные игры. Согласно исследованию ASO World, в 2023 г. глобальная аудитория киберспорта достигла 574 млн. человек, из которых 283 млн. являются основными энтузиастами [3]. Этот рост привел к тому, что киберспорт все глубже интегрируется в современную массовую культуру, наравне с традиционными видами спорта и развлечений.

Важным вектором влияния киберспорта на культуру стала его связь с медиа, музыкой, кино и даже литературой. Музыкальные исполнители сотрудничают с организаторами киберспортивных соревнований, создавая музыкальные треки для официальных турниров; режиссеры снимают документальные фильмы и художественные ленты о профессиональных игроках; в литературе все чаще встречаются сюжеты, связанные с виртуальными турнирами и геймерской субкультурой. Таким образом, киберспорт становится не просто нишевым хобби, а синтетическим феноменом, формирующим новую культурную реальность.

В зарубежной науке киберспорт как объект исследования сформировался еще в начале 2000-х гг. Одним из ключевых авторов считается Т. Л. Тейлор. Ее книга *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming* [4] анализи-

рует организационные и культурные аспекты профессиональных соревнований по компьютерным играм. Автор подчеркивает, что киберспорт постепенно принимает черты институционализированного спорта: формируется система лиг, клубов, тренерства, а взаимоотношения внутри сообщества становятся все более формализованными.

Другой значимый вклад внес Т. Шольц в работе *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming* [5]. Шольц детально рассматривает экономические и управленческие аспекты киберспорта, уделяя особое внимание брендингу, маркетингу, франшизной модели лиг и корпоративной культуре, которая формируется вокруг киберспорта.

Исследование К. Юнассон и Й. Тиборг *Electronic Sport and Its Impact on Future Sport* [6] посвящено прогнозированию того, как киберспорт может трансформировать представления о спорте в целом. Авторы отмечают высокую динамику состязаний, их кросс-культурность и технологическую гибкость, которые могут повлиять на развитие традиционного спортивного сектора.

В России киберспорт стал официально признанным видом спорта в 2016 г. Это способствовало активизации научных исследований, которые стремятся осмыслить феномен киберспорта с точки зрения права, культурологии и спортивного менеджмента. Так в работе Д. В. Василенко «Киберспорт как новый социокультурный феномен» [7] анализируется влияние киберспорта на молодежную культуру, а также подчеркивается появление новых форм досуга и взаимодействия в молодежной среде. Также необходимо отметить исследование Ф. Г. Газизова «Положительное влияние киберспорта на молодежь и его роль в формировании личности» [8]. Автор утверждает, что киберспорт способствует развитию социальных навыков и когнитивных способностей у молодежи, тем самым оказывая положительное влияние на личностное развитие.

**Основные направления влияния киберспорта на культуру и медийные тренды.** Одним из важнейших последствий роста киберспорта стало переосмысление понятия спорта. Соревнования по видеоиграм перенимают многие атрибуты традиционных видов спорта: систему лиг, систему тренеров и аналитиков, болельщиков и комментаторов. При этом конкурентная борьба происходит в виртуальном пространстве, что логично ставит вопрос: насколько физическая активность является определяющей чертой спорта? Киберспорт открывает путь к расширенному пониманию спортивной деятельности, делая ее доступной широкой аудитории, в том числе людям с ограниченными физическими возможностями.

Стриминговые и социальные платформы оказались ключевыми для развития киберспорта. Они предоставляют возможность прямых трансляций,

где зрители могут в реальном времени наблюдать за игроками, общаться через чаты и поддерживать любимые команды донатами.

Огромные аудитории, которые привлекают киберспортивные турниры, привлекают и крупный бизнес. Спонсорами киберспорта становятся не только IT-компании, но и автопроизводители, банки, букмекерские конторы, энергетические напитки и даже государственные структуры. Формируются модели франшизных лиг и долгосрочных партнерств, в которых команды привязываются к городам. Это в свою очередь влияет на облик трансляций, вставки рекламы и способы продвижения брендов на глобальном рынке.

Киберспорт дает рождение новым формам коллективного досуга и развивает фанатские сообщества, аналогичные болельщикам традиционных видов спорта. Появляются киберспортивные бары и кафе, где фанаты могут совместно смотреть матчи, а также стадионы, специально оборудованные для киберспортивных мероприятий. В то же время формируется специфическая субкультура геймеров, со своими мемами, сленгом, идолами и ритуалами.

Примечательно, что киберспорт может стать площадкой для социальной интеграции, когда, например, люди с ограниченными возможностями могут участвовать в турнирах или становиться профессиональными стримерами — так киберспорт расширяет понятие спортивного сообщества.

**Роль киберспорта в процессе формирования медиатрендов.** Современные медийные тренды тесно связаны с цифровой трансформацией и появлением новых платформ. Киберспорт усиливает эту тенденцию и формирует собственные направления развития. Популярность стриминговых платформ и аналогичных сервисов трансформировала модель потребления медийного контента. Благодаря интерактивным трансляциям болельщики могут не только смотреть матчи, но и напрямую взаимодействовать с игроками и комментаторами. Отличным примером является главный турнир года в Dota 2 — The International. До недавнего времени это был турнир с рекордным призовым фондом (часть которых формируется за счет краудфандинговой системы Battle Pass). Его успех отражает глобальный масштаб киберспорта и формирует высокие стандарты организации соревнований.

Компании-организаторы крупных турниров по League of Legends, Dota 2 и другим играм активно приглашают известных исполнителей для создания официальных саундтреков или выступлений на церемониях открытия финалов. Например, группа Imagine Dragons записала песню Warriors для Чемпионата мира по League of Legends, а позднее в партнерстве с Riot Games появился трек Enemy (саундтрек к сериалу Arcane). Также с League of Legends сотрудничали Lil Nas X и Against The Current. Эти примеры

показывают, как киберспорт выходит за пределы игрового сообщества и становится частью глобальной музыкальной сцены.

Снимаются документальные фильмы и художественные картины, посвященные профессиональным игрокам и их пути к успеху. Один из наиболее известных примеров — *Free to Play* (2014) от компании Valve, показывающий историю трех киберспортсменов в Dota 2 и дающий зрителям представление о внутренней «кухне» киберспорта: тренировки, психологической напряженности, командной работе. В Южной Корее существуют круглосуточные каналы, транслирующие киберспортивные матчи и реалити-шоу, посвященные тренировкам ведущих игроков.

В литературе все чаще встречаются сюжеты, связанные с виртуальными турнирами. Роман «Первому игроку приготовиться» Эрнеста Клайна — пример того, как автор создает глобальный виртуальный мир, где конкуренция между игроками выходит на первый план и становится движущей силой сюжета. Такие книги не только отражают возросший интерес к тематике киберспорта, но и формируют новое отношение к «цифровому герою» и его месту в современной культуре.

Киберспортивные организации и игроки активно ведут аккаунты в социальных сетях. Они публикуют хайлайты матчей, анонсы и закулисные материалы. Это не только способствует росту популярности киберспорта, но и влияет на формирование образцов поведения среди молодежи.

В Китае, Индии, в странах Юго-Восточной Азии мобильный киберспорт стал доминирующим трендом, что привело к созданию специализированных турниров и контента, адаптированного под мобильные платформы [9]. Такой формат позволяет вовлекать миллионы новых игроков, у которых нет возможности или желания играть на стационарных компьютерах.

Киберспортивные события все чаще появляются в программе крупных телеканалов или на сайтах спортивных изданий, что способствует их легитимизации и расширению аудитории за счет тех, кто ранее слабо интересовался компьютерными играми. Студии кинопроизводства выпускают документальные фильмы о киберспортсменах, а музыкальные исполнители создают клипы по мотивам популярных игр. Это усиливает кросс-медийное влияние киберспорта.

**Заключение.** Киберспорт оказывает все более заметное воздействие на формирование культурных норм и медийных трендов, являясь одним из наиболее быстрорастущих сегментов индустрии развлечений. Данные социологических исследований подтверждают, что миллионы людей вовлекаются в киберспортивное движение, будь то в качестве зрителей, игроков, тренеров, менеджеров или даже инвесторов.

В современной медиакультуре киберспорт выполняет сразу несколько ключевых функций:

Коммуникационная функция выражается в создании новых каналов взаимодействия: фанатские сообщества, стриминговые платформы и соцсети становятся пространствами активного обмена мнениями и формируют горизонтальные формы общения между участниками цифрового пространства.

Просветительская функция проявляется через образовательные форматы — аналитические трансляции, обучающие стримы, документальные фильмы о киберспорте. Они способствуют развитию цифровой грамотности, критического мышления и понимания современных медийных процессов.

Социализирующая функция реализуется через вовлечение людей с разным социальным и физическим статусом в единое киберспортивное пространство. Участие в соревнованиях, организация трансляций и ведение блогов становятся доступными практически каждому, формируя инклюзивную цифровую среду.

Креативно-производственная функция заключается в стимулировании развития смежных медиаиндустрий: дизайн, анимация, музыка, видеопродакшн и маркетинг получают новый импульс за счет задач киберспортивных проектов.

Экономическая функция выражается в генерации новых моделей монетизации, рекламных стратегий и франшизных форматов, которые находят применение не только в киберспорте, но и в более широком контексте цифровой экономики.

Социальные аспекты охватывают как риски (зависимость от игр, правовое регулирование киберспортивных ставок), так и положительные стороны (инклюзивность, развитие когнитивных и социальных навыков, глобальное сообщество).

В перспективе дальнейших исследований представляется важным комплексный анализ правовых, экономических и культурных последствий роста киберспорта, а также разработка механизмов его интеграции в образовательную и социальную сферы. Этот феномен продолжает эволюционировать, оказывая все более сильное влияние на облик современной культуры и медиа, и, по всей видимости, будет играть еще большую роль в будущем.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Яковлева Е. Л. Игра уникальный феномен культуры / Е. Л. Яковлева // Вестник ОГУ. — 2010. — № 7 (113). — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-unikalnyy-fenomen-kultury> (дата обращения: 14.03.2025).
2. Mediascope. Аудитория киберспорта в России — исследование Mediascope. — Режим доступа: <https://mediascope.net/news/1492649> (дата обращения: 10.01.2025).
3. Отчет о мировом рынке киберспорта. ASO World. Global eSports Market Report (2023). — Режим досту-

на: <https://asoworld.com/blog/global-esports-market-report-2023/> (дата обращения: 10.01.2025).

4. Тейлор Т. Л. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge / Т. Л. Тейлор. — MA: MIT Press, 2012.

5. Шольц Т. М. *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming* / Т. М. Шольц. — Cham: Palgrave Macmillan, 2019.

6. Йонассон К. Электронный спорт и его влияние на будущее спорта / К. Йонассон, Й. Тиборг // *Sport in Society*. — 2010. — Т. 13. — № 2. — С. 287—299.

7. Василенко Д. В. Киберспорт как новый социокуль-

турный феномен / Д. В. Василенко, Т. В. Панова // *Физическая культура, спорт и молодежная политика в условиях глобальных вызовов*. — Екатеринбург, 2023. — С. 541—546.

8. Газизов Ф. Г. Положительное влияние киберспорта на молодежь и его роль в формировании личности / Ф. Г. Газизов, О. В. Илюшин, И. М. Хисамиев, П. О. Илюшина // *Экономика и управление: проблемы, решения*. — 2024. — № 9. — Т. 8. — С. 137—141.

9. Как мобильный киберспорт стал трендом. Trends. RBC. — Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/social/6793380a9a7947a41489ec07> (дата обращения: 10.01.2025).

*Московский педагогический государственный университет*

*Сергеев Александр Алексеевич, аспирант Института журналистики, коммуникаций и медиаобразования*  
E-mail: lolmaltor@mail.ru

*Moscow Pedagogical State University*  
*Sergeev Alex A., Postgraduate Student of Institute of Journalism, Communications and Media Education*  
E-mail: lolmaltor@mail.ru