

# Статьи. Исследования

НИКИТА С. АЛЕЙНИКОВ

Университет Парижа, Франция

ORCID: 0000-0002-3523-2501

## Спортивизация любительской практики соревновательных компьютерных игр: случай студенческого киберспортивного клуба

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-91-113

### Резюме:

В статье представлены результаты эмпирического исследования спортивизации любительской практики соревновательных компьютерных игр. Отправной точкой для размышления является вопрос, каким образом игроки-любители, имеющие объективно мало шансов стать профессиональными киберспортсменами, превращают занятие, которое принято считать приятным развлечением, в коллективную деятельность, демонстрирующую такие традиционно ассоциируемые с профессиональным спортом черты, как, например, самодисциплина, нацеленность на достижение результатов и превозмогание себя? Этнографическое исследование, состоящее из глубинных интервью и включенных наблюдений, проведено в октябре — декабре 2019 года на базе серии турниров (*Rocket League*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends* и *Rainbow Six Siege*), организованных студенческим киберспортивным клубом одного из вузов Москвы. Подобные клубы соединяют разные уровни киберспортивной практики: игроков, считающих себя любителями, которые приходят на турнир «для веселья»; игроков, стремящихся к профессионализации и уже получивших первую скромную прибыль от своей деятельности, а также игроков, имеющих статус киберспортсмена благодаря членству в одной из университетских сборных. Таким образом, студенческий киберспорт представляют собой идеальную среду для исследования динамики изменения смыслов, вклады-

91

---

Алейников Никита Сергеевич — выпускник Французского университетского колледжа МГУ по направлению социология, студент магистерской программы Sociologie d'enquête, Université de Paris. Научные интересы: социология науки и техники, прагматическая социология. E-mail: aleynikov@yandex.ru

ваемых игроками в их деятельность, а также для поиска элементов, скрепляющих то, что можно было бы назвать киберспортивной культурой. Анализ, предложенный в статье, опирается не столько на интерпретации феномена киберспорта, существующие в области *game studies*, сколько на две классические социологические традиции: на работы Ирвинга Гофмана и Говарда Беккера, с одной стороны, и на работы Макса Вебера и Норберта Элиаса — с другой. В итоге процесс «спортивизации» любительской практики соревновательных компьютерных игр представлен в статье как изменение уровня рефлексивности акторов в отношении игры, себя в игре и мира вокруг игры, происходящее по мере продвижения по этапам карьеры соревновательного игрока.

*Ключевые слова:* киберспорт, спортивизация, рефлексивность, дистанцирование, рационализация

**Nikita S. Aleinikov**

University of Paris, France

### **The Sportification of Amateur-level Competitive Computer Gaming: The Case of a Student Esports Club**

92

*Abstract:*

This article presents the results of an empirical study of the “sportification” of amateur-level competitive computer gaming. How do amateur players, who are unlikely to become professional esports players, turn what is considered to be enjoyable entertainment into a collective activity that demonstrates traits traditionally associated with professional sports, such as self-discipline, a focus on achieving results and overcoming personal limitations? Ethnographic research, consisting of in-depth interviews and participant observations, was conducted in the last quarter of 2019 based on a series of tournaments (Rocket League, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, and Rainbow Six Siege) managed by a student esports club of a Moscow-based university. Such clubs combine different levels of esports practice: players who consider themselves amateurs who attend tournaments “for fun”, players seeking professionalization and who have already received the first modest revenue from their activity, as well as players who achieved the status of a cyberathlete through membership in one of the university teams. Thus, student esports represents an ideal environment for exploring the dynamics of changes in the meanings that players put into their activity, as well as for finding elements holding together what could be called “esports culture”. The analysis conducted in the present article is based not so much on the interpretations of the phenomenon of esports that

---

Nikita S. Aleinikov — a graduate of the CUF of Moscow State University, a student of the «Sociologie d'enquête» master's program at the Université de Paris. Research interests: sociology of science and technology, pragmatic sociology. E-mail: aleynickov@yandex.ru

exists in the field of game studies, as on two classical sociological traditions: the writings of Erving Goffman and Howard Becker, on the one hand, and those of Max Weber and Norbert Elias on the other. As a result, the process of the “sportification” of the amateur practice of competitive computer games is presented in the article as a change in the actors’ level of reflexivity: towards the game, towards themselves during play, and towards the world around the game, occurring as they move through the stages of the “career of a competitive player”.

*Keywords:* esports, sportification, reflexivity, detachment, rationalization

## Введение

**В** октябре 2019 года гостем шоу «Вечерний Ургант» впервые стал киберспортсмен. Российский игрок в *DOTA 2*, известный под псевдонимом Solo, представил ведущему свою дисциплину и научил его нескольким игровым терминам, в то время как тот, по словам СМИ, «выяснил, много ли женщин играет в видеоигры, матерятся ли геймеры и сколько можно потратить на виртуальный наряд». На сегодняшний день может показаться, что споры вокруг вопроса, «может ли киберспорт считаться настоящим спортом», постепенно затихают. По всему миру популярность киберспорта неуклонно растет, что обусловлено отчасти развитием практики стриминга на таких интернет-платформах, как Twitch.tv. В России можно наблюдать как рост аудитории киберспорта, так и все более широкую его медиатизацию, которая преподносит обывателям фигуру профессионального игрока, ассоциируемого прежде всего с высокими заработками.

93

В то же время не стоит забывать, что практика киберспорта не ограничивается профессиональной сценой. По данным Nielsen Sports, 90% аудитории киберспорта сами играют в соревновательные компьютерные игры. Среди них можно найти как казуальных игроков, так и тех, кто считает себя киберспортсменом-любителем и не может претендовать на профессиональность. Именно спортивизация любительской практики соревновательных игр находится в центре внимания данной статьи, которая ставит перед собой двойную цель: попробовать понять, каким образом происходит трансформация развлекательной практики компьютерных игр в спортивную, и при этом не попасть в ловушку полисемии понятия «спорт»<sup>1</sup> и не замкнуться в интересе к компьютерной игре как объекту, сделав из нее центр практики.

<sup>1</sup> Мы намеренно не будем давать определения ни термину «спорт», ни термину «спортивизация». Определение смысла последнего и есть в ка-

## Поле и использованные методы

Поле для исследования стал студенческий киберспортивный клуб одного из вузов Москвы. Основанный около пяти лет назад, клуб добился определенных успехов в межвузовских соревнованиях, а также в продвижении киберспорта внутри университета. Основные направления его работы — организация внутренних турниров и отбор игроков в университетские сборные, при этом любой студент может найти команду и попытать свое счастье. Присутствие в качестве фотографа для включенных наблюдений (суммарная длительность которых составила более 30 часов) на университетских турнирах и отборочных испытаниях позволило войти в контакт с широким спектром акторов: организаторами, киберспортсменами-любителями, полупрофессиональными киберспортсменами, игроками университетских сборных. Были проведены 15 глубинных интервью, содержащих как вопросы биографической направленности, так и вопросы, касающиеся личного игрового опыта информантов<sup>1</sup>.

94

## Практика с неопределенной легитимностью

Говоря о процессе спортивизации отношения игрока к практике компьютерных игр, стоит прежде всего спросить: как в жизни рядового геймера появляется тема спортивизации компьютерных игр? Опираясь на биографическую часть глубинных интервью, можно сказать, что процесс вхождения игрока в мир любительского киберспорта представляет собой последовательность этапов занятия позиции по отношению к практике компьютерных игр. Мы будем рассматривать этот путь как «карьеру» в понимании Г. Беккера, т. е. как процесс погружения в определенную культуру.

Проблема истоков спортивизации отношения к игре тесно связана с легитимностью любительской практики соревновательных компьютерных игр, которую, как и легитимность практики компьютерных игр в целом, можно охарактеризовать как неопреде-

---

кой-то мере одна из задач данной работы. Можно привести лишь важную характеристику спорта: «спорт — это одновременно игра, обладающая определенной легкостью, и рациональная деятельность, стремящаяся к эффективности, напрямую объективируемой в спортивных достижениях» [Defrance 2011: 103].

1 В целом социальный профиль информантов оказался довольно гомогенным. Это студенты технических специальностей мужского пола от 18 до 23 лет, родители которых занимаются малым бизнесом или интеллектуальным трудом.

ленную [Gerber 2015: 1]. С одной стороны, данную практику трудно назвать девиантной, учитывая нарастающую валоризацию гик-культуры [Ibid.: 2; Реугон 2019: 18], которая нашла свое место в культуре массовой, а также постепенную институализацию киберспорта, который является горизонтом для многих игроков любителей. С другой стороны, практика соревновательных компьютерных игр характеризуется высокой времязатратностью, что влияет на отношение к ней в среде знакомых и родных игрока. Кроме того, в публичном поле, особенно в России, все еще часто встречается нормативный дискурс, стигматизирующий игрока.

Медиа являются одной из точек соприкосновения игроков с миром аутсайдеров и, в частности, с блюстителями морали<sup>1</sup>. С первого взгляда может показаться, что игроки не воспринимают всерьез различные медиа-атаки, которые часто становятся источником мемов в среде геймеров<sup>2</sup>. Но на самом деле, как показали интервью, игроки довольно рано интериоризируют «стигмат геймера» и ожидают негативной реакции, как только происходит какое-либо событие, компрометирующее практику компьютерных игр. Во время одного из интервью, получив сообщение от друга, интервьюируемый сделал следующее замечание.

Интересно... Только что прочитал, друг мне прислал... Там парень в каком-то городе... Короче, он пострелял всех в своем колледже, ну типа сегодня, и он сказал в конце типа «играйте в Сидж»... [имеется в виду кооперативный тактический шутер *Rainbow Six Osada*] Будет смешно [делает кавычки пальцами], если они запретят игру (18 лет, игрок-любитель в *Rainbow Six Osada*).

Данное ожидание основано на знании других подобных случаев, таких как, например, массовое убийство в Керченском политехническом колледже. Биографические интервью показали, что данное деление на «мы» и «они» способствует изоляции игроков, которые стараются ограничивать разговоры на тему компьютерных игр в незнакомой среде, осуществляя таким образом контроль

- 1 В данном случае под блюстителем морали понимаются аутсайдеры, ратующие за применение к игрокам норм, но не создающих эти нормы. Но на уровне студенческой киберспортивной организации игроки могут столкнуться и с другим типом «блюстителей морали», которые вольны задавать нормы поведения в рамках университета.
- 2 Яркий тому пример — реакция сообщества игроков на один из эфиров Вести ФМ, в котором приглашенный эксперт критически высказался относительно одной из популярных MOBA игр, допустив ошибку в ее названии, после чего искаженное «ДОКА 2» стало в какой-то степени кодовым словом, отсылающим к идее некомпетентности аутсайдеров.

над информацией [Goffman 1963: ch. 2] о стигматизирующем атрибуте. Как следствие все те, кто не интересуется компьютерными играми, начинают расцениваться игровым сообществом в той или иной степени как аутсайдеры. Таким образом, можно сказать, что базовой стратегией поведения для геймера становится стратегия уклонения, не предполагающая каких-либо активных попыток легитимации практики. На данном этапе карьеры тема спортивности игр возникает редко (большинство интервьюируемых заявляет, что были осведомлены о существовании киберспорта, но не примеряли на себя эту роль до определенного момента).

## Игрок и семья

Вторая точка соприкосновения геймера с миром аутсайдеров — это семья. Беккер [2018: 134] пишет про карьеру джазового музыканта: «наличие семьи связывает музыканта с людьми, которые являются жлобами и аутсайдерами и следуют общепринятым нормам, власть которых музыканты не признают. Такие отношения чреватые потенциальным конфликтом, который может завершиться катастрофическими последствиями для карьеры [...]». Именно семейный контекст оказывается ключевым для понимания спортивизации отношения к игре. В данном контексте стратегия уклонения становится недостаточной, так как информационный контроль осложняется семейными обстоятельствами. Причиной столкновений между юными игроками и их родителями становится не столько вопрос культурной легитимности практики компьютерных игр (в конце концов существует некоторое соответствие между статусом «ребенка» и «несерьезностью» компьютерных игр), сколько степень вовлеченности геймера в практику, в первую очередь выражающуюся во времени, уделяемом компьютерным играм. Тем не менее содержание игры тоже может стать камнем преткновения, хотя такие конфликты довольно редки и зачастую спровоцированы извне. В таких случаях родители выступают в роли выразителей мнения блюстителей морали.

96

Так уж все было... ты начинаешь вот всем этим интересоваться, родители это видят и говорят, что ты не в том как бы направлении двигаешься, так как в то время, когда мне было 14, никто еще не слышал о киберспорте. Все думали: «ох-ох-ох, игрушки для детишек, это все пустое». К тому же по телеку все время рассказывали, типа чувак играл 24 на 7 и в конце концов пришел свою семью... и конечно... это был железный аргумент для родителей. Мне было нечего возразить, но я хорошо учился... Я им сказал, что я сам буду управлять моим временем, я играл и учился, имел хорошие оценки (18 лет, игрок-любитель в *Rocket League*).

Мы видим, что стратегия игрока состоит в том, чтобы сместить акцент с практики компьютерных игр на ее взаимоотношение (а точнее, отсутствие такового) с другими областями деятельности, в первую очередь с учебой. Такое кадрирование практики, как чего-то не касающегося родителей (в отличие от успеваемости в школе), часто встречается, когда информанты вспоминают о школьном периоде своей жизни.

Результат борьбы за автономизацию от родительского контроля (через разделение мира игр и мира школы) становится решающим для возможности развития игроком карьеры. Важность данного этапа становится очевидной при переходе игрока из школьной в студенческую жизнь. Если игрок в итоге интериоризировал нормы, навязываемые родителями, это может блокировать переход к следующему уровню практики соревновательных игр.

— В семье были какие-то ограничения касательно компьютерных игр?

— Да, конечно, все время пока я учился в школе, но можно понять родителей, так как ребенок должен уделять время учебе.

[...]

— Как вы будете тренироваться перед следующим турниром?

— На данный момент я сконцентрируюсь на учебе, сейчас не до тренировок, потом посмотрим.

[...]

— Ты бы хотел поучаствовать в отборочных?

— Да.

— А если бы они как-то помешали парам?

— В таком случае я бы отдал предпочтение парам. Занятия должны быть важнее игры.

(19 лет, игрок-любитель в *Rocket League*).

Кроме того, поступление в вуз часто означает для игрока переход ко взрослой жизни, а значит, вопрос культурной легитимности компьютерных игр может стать актуальным в семейной среде, так как их содержимое может быть оценено аутсайдерами как несовместимое с новым социальным статусом игрока. Один из информантов, игрок-любитель в *Rocket League*, выразил данную мысль следующим образом: «то, что они видят [родители]... машинки, мячики, какой-то футбол с машинками, как будто мультик смотришь, вот что думают родители». В его случае идентичность простого геймера оказалась недостаточно сильной, чтобы перевесить нормативные ожидания родителей: «нужно, чтобы я стал человеком, а не просто геймером».

### От стратегий легитимации к идее спортивности

Стратегии, которые мы рассмотрели ранее (уклонение и кадрирование практики), не требуют от игрока особой рефлексивной

работы и носят пассивный характер. Но переход к киберспортивному видению процесса игры тесно связан с активными формами легитимации практики, так как проблематизация спортивности компьютерных игр возникает в дискурсе информантов как реакция на необходимость оправдания культурной легитимности практики перед аутсайдерами, которые стремятся навязать проблематику дихотомии серьезное занятие/удовольствие.

Редкие игроки имеют возможность прибегнуть к легитимации через профессиональность, как, например, один из игроков университетской сборной по *League of Legends* (20 лет).

— У тебя никогда не было проблем из-за того, сколько времени ты тратишь на тренировки?

— Когда я начал действительно много играть, я еще жил с родителями, и я их просто пригласил в студию на финал [турнира «битва университетов»]. Они увидели все это и сказали: «окей, занимайся этим сколько тебе надо».

— Как думаешь, что их так впечатлило?

— Я их не спрашивал, ну типа... я думаю, что они поняли, что это намного больше чем просто игра, как-то так...

98

Информант считает, что уровень организация LAN-турнира в данном случае оказывается для аутсайдера неким доказательством серьезности практики в целом («они поняли, что это намного больше чем просто игра»). Но как мы уже сказали, среднестатистический игрок не может претендовать на данный тип легитимности, и он зачастую прибегает к другому аргументу: популярности практики, в таком случае можно говорить о легитимации через популярность.

Нас же интересует третий случай, т. е. аргументы, к которым прибегают те, кто расценивает себя как киберспортсмена-любителя.

Уже давно доказано, это научный факт, что игры позитивно влияют на мозг, если не злоупотреблять. К тому же... Не все могут нажимать так на кнопки... Грубо говоря, каждая игра требует на них нажимать определенным образом, вот, и эта разница уровней... того как ты нажал, в какой момент, скорость, сделал ли ты ошибку или нет, это как играть на пианино... я видел соревнования по игре на пианино, техника... тебе дают мелодию и ты ее играешь, но как играешь, это зависит от участников, лучше или хуже, а если уж есть соревнования по музыке... с киберспортом то же самое, как соревнование по пианино, но с клавиатурой и мышкой и, что самое важное, с твоим мозгом и глазами, потому что ты анализируешь все время. И к тому же то, во что мы играем [*Rocket League*], это футбол с машинами, а футбол — это спорт (18 лет, игрок-любитель в *Rocket League*).



Помимо попыток обосновать полезность практики компьютерных игр (легитимация через полезность) мы встречаем здесь сочетание двух аргументов, крайне важных для последующего анализа: сложность и спортивность (сравнение соревновательных игр с фортепианным конкурсом, сравнение игры и спортивной дисциплины). Причем для информантов эти два аргумента оказываются тесно связанными и зачастую выражаются через идею «скилла» (*skill*), т. е. совокупности инкорпорированного навыка и знаний об игре.

## Киберспортивный этос и серьезный досуг

По мере вхождения в киберспортивную культуру через принятие определенного взгляда на практику компьютерных игр у игроков формируется подобие киберспортивного этоса. Чтобы понять, в чем его специфика, можно выделить ряд особенностей дискурса киберспортсменов-любителей, которые отсылают нас к признакам «серьезного досуга» (*serious leisure*) [Stebbins 2004]. Для этого обратимся к интервью с игроками, которые продвигают идею спортивности соревновательных компьютерных игр.

99

— Тебе не наскучивает все время играть в одну игру?

— Да, иногда, но что с этим поделаешь, так уж вышло, нужно продвигаться...

— Как ты с этим справляешься?

— Да просто играю, играю, играю... не выхожу из игры. На самом деле сейчас у меня нет особо времени отдыхать от игры, нужно терпеть, преодолевать себя и продолжать запускать игру (23 года, полупрофессиональный игрок в *CS:GO*).

— Что тебе нравится в процессе игры?

— Соревнование, конечно же, если ты показываешь хороший результат, это тебя мотивирует, у тебя есть новая цель для достижения, например, улучшаться в футболе или том же киберспорте. Когда я играл в футбол, я ставил себе цели, например, я пойду на тренировку и каждый раз буду учить новый финт или еще что-то. И вот так на каждую тренировку я ставил себе новые цели и улучшал мою игру (18 лет, игрок-любитель в *Rocket League*).

Ну меня лично только победа интересует. Иначе зачем все это? Нужно попотеть, чтобы заслужить. В первый раз ты думаешь, что тебе повезло, но когда ты побеждаешь во второй раз, это совсем другое... А третий раз ты должен защищать титул, получается. Ты чемпион, соответствуй, так сказать (18 лет, игрок-любитель в *Rocket League*).

Мы видим, что лексика, мобилизуемая актерами, смещается в сторону лексического поля, относящегося к представлениям о «спорте

как работе» и «классическом» спорте («терпеть», «превозмогать», «показывать хороший результат», «ставить цель», «потеть», «заслуживать», «соответствовать»). Конечно же, данный подбор слов может означать также и желание произвести впечатление на слушателя, но он тем более важен, что позволяет прочувствовать, какое определение практики игроки-любители проецируют для аутсайдеров<sup>1</sup>.

Можно также сказать, что именно такие элементы, присущие «серьезному досугу» как необходимость преодоления, валоризация личного усилия, подготовки (тренировки) и «скилла», идентификация с деятельностью [Taylor 2012: 102], ложатся в основу киберспортивного этоса, вырабатываемого игроком при погружении в культуру любительского киберспорта. К тому же прохождение через данный этап карьеры необходимо для игрока, чтобы всерьез рассматривать профессионализацию в качестве киберспортсмена как возможное будущее.

### От «скилла» к идее «скилла»

100

Любая компьютерная игра может быть представлена как алгоритм, с которым игрок входит во взаимодействие посредством интерфейса и который генерирует визуальный сигнал на основе действий игрока и других переменных. Таким образом, можно выделить две составляющие этого взаимодействия, относящиеся к физиологическим компетенциям игрока: контроль над игрой, осуществляемый игроком, и восприятие им визуального сигнала игры, которое делает возможным осуществление этого контроля. Американский социолог Т.Л. Тейлор [Taylor 2012: 38] так пишет на этот счет: «В то время как большая часть успеха в практике компьютерных игр состоит бесспорно в том, чтобы изучить все входы (*ins*), выходы (*outs*) и опции (классы, оружие и т. д.), а также в знании виртуального пространства, эти знания должны быть без сомнения инкорпорированы, чтобы иметь какое-либо значительное влияние». Действительно,

1 Стоит заметить, что существует и другое определение практики, встречающееся в среде геймеров, которое можно охарактеризовать как *lifestyle sport* (спорт как стиль жизни) [Wheaton 2004]. Данное определение практики подразумевает гедонистическое отношение к процессу игры (один из информантов сравнил процесс игры с принятием горячей ванны), провозглашение ценностей самовыражения и отторжение «игры как работы». На самом деле элементы такого восприятия практики встречаются в дискурсе некоторых игроков даже на профессиональном уровне, но при этом очевидно, что они не имеют отношения к спортивизации, рассматриваемой в данной статье.

контроль над игрой и схемы ее восприятия являются частью так называемого «скилла», т. е. инкорпорированного умения игрока, которое остается непроницаемым для наблюдателя и подталкивает его к тому, чтобы видеть во взаимодействии игрока и машины прежде всего явление физиологической и психологической природы. На самом же деле отношения игрока и игры намного более многомерны, что становится очевидным в моменты повышения рефлексивности игроков, когда они посредством дискурса дистанцируются по отношению к геймплею.

В процессе исследования стало понятно, что для понимания специфики взаимодействия киберспортсмена с компьютером нужно было обратить внимание на ситуации, когда акторы сами расширяют инкорпорированное умение, и всячески подталкивать их к этому. Для начала обратимся к следующему примеру.

— Почему ты так наклоняешься к экрану, когда играешь?

— Есть такой французский игрок... он считается одним из лучших игроков по стрельбе. [...] Он так делает, близко к экрану играет... У меня просто глаза так устроены, это зависит от человека, я так вижу мельчайшие детали, пиксели. Этот игрок, про которого я тебе говорил, у него получается стрелять между пикселей, что не получится у кого-то, кто далеко от экрана (18 лет, полупрофессиональный игрок в *Rainbow Six Osada*).

101

Мы видим, что для данного игрока положение его тела при игре имеет конкретный смысл. Более того, его объяснение интересно тем, что мы видим в нем создание связей между игрой (пиксели), телом (глаз) и идиокультурой<sup>1</sup>, относящейся к определенной игре (упоминание известного игрока). Таким образом, «скилл» представляется нам, скорее, как идея из мира киберспорта, и мы можем выделить ряд элементов, на которые эта идея опирается.

- Стремление к сугубо инструментальному использованию и видению игры, которое может выходить за рамки возможного для других игроков («у него получается стрелять между пикселей, что не получится у кого-то, кто далеко от экрана»). Можно также сказать, что речь идет о стремлении к максимизации контроля над игрой, которое в данном случае проявляется в деконструкции игры на мельчайшие части,

1 Понятие «идиокультуры» было разработано американским социологом интеракционистом Г.А. Финном [Fine 1979: 734]. Идея «идиокультурного элемента» позволяет избавиться от эфемерного понятия «культуры», так как отсылает к конкретным наблюдаемым в интеракции проявлениям, которые имеют смысл (элемент может быть понят и использован в дальнейших интеракциях) для ограниченной группы индивидов.

а также максимизации предсказуемости результата действий в игре.

- Повышенное внимание к телу, а также к его взаимодействию с машиной, которое игроки-любители, достигшие высокого уровня, начинают теоретизировать («у меня просто глаза так устроены»). Кроме того, эта теоретизация подразумевает умение взглянуть на процесс игры со стороны и увидеть в своем теле медиатор «скилла».
- Культурное значение «скилла»: игроки могут перенимать чужой стиль игры, оправдывать его или критиковать. Игра объективируется как элемент дискурса и предстает как результат коллективного обучения определенному ее восприятию.

Мы уже показали, что киберспортивный этос тесно связан с валоризацией «скилла», а значит, можно утверждать, что спортивизация отношения к игре каждого конкретного игрока связана в том числе с его способностью к повышению в рефлексивности по отношению к игре. Чтобы дать социологическую интерпретацию значения повышения в рефлексивности вокруг игры, мы прибегнем к немецкой социологической традиции, а точнее, к понятию «дистанцирования», введенного Норбертом Элиасом, и понятию «рационализации социального действия» Макса Вебера.

102

## Дистанцирование и «расколдовывание игры»

Понятия «дистанцирования» и «рационализации социального действия» имеют много общего. Дистанцирование может быть определено следующим образом: «Дистанцирование соответствует [...] объективности, рациональности. Именно дистанцирование как самоконтроль, как обучение контролю над влиянием эмоций на свои представления позволяет лучше понять феномен, а значит, лучше им овладеть» [Delmotte 2010: 35]. Дистанцирование противопоставляется у Элиаса вовлеченности: «вовлеченность описывает эмоциональное включение, то, что обычно называется субъективностью или иррациональностью» [Ibid.: 35]. В нашем случае, когда мы говорим о дистанцировании, речь идет о той интеллектуальной работе, которая позволяет киберспортсмену выйти из «потока геймплея» (*flow*) и посмотреть на игровой процесс со стороны (таким образом, *skill* противопоставляется *flow*<sup>1</sup>).

1 Тут можно также вспомнить про противопоставление между *Paidia* (полюс возможного отношения к игре, основанный на импровизации, «чистом удовольствии», возбуждении) и *Ludus* (полюс, соответствующий рас-

Процесс рационализации Вебера интересен нам как результат (и в какой-то степени цель) совокупности индивидуальных «ди-станцирований». Два аспекта представляются центральными в данном случае: стремление к эффективности и предсказуемости результата (выражаемые как в изменении отношения к игре, так и в организации игрового процесса<sup>1</sup>) и то, что мы будем называть «расколдовывание игры»<sup>2</sup>.

Хотя для Вебера машина и олицетворяет «объективацию дисциплины, расчетливости и рациональной организации»<sup>3</sup> [Alexander 1991: 304]. В случае компьютерной игры с данным утверждением можно поспорить, так как игра может быть представлена не только как объект (алгоритм), но и как «симулякр», «виртуальная реальность» или даже «вторая природа»<sup>4</sup>. Примером радикального «расколдовывания игры» можно считать соревновательную практику «спидрана», заключающуюся в том, чтобы как можно быстрее пройти компьютерную игру, используя несовершенства ее алгоритма. Интересно, что большинство информантов высказались критически в отношении данной практики, оценив ее как «бессмысленную» или слишком «монотонную». Таким образом, становится понятно, что не все игроки готовы видеть в игре только компьютерную программу. В нашем случае как раз эта парадоксальная двойственность компьютерной игры (рациональное алгоритмическое устройство и ее предназначение «очаровывать») представляет интерес для использования веберовских концептов. С их помощью можно было бы вписать дискурс о компьютерной игре в исторический процесс, как это делает Д. Александер [Ibid.: 310-311], анализируя дискурс о компьютере, свойственный XX веку. Кроме того, здесь кроется одна из точек соприкосновения с идеями Элиаса, который пишет в «Придворном обществе»: «Тождество предмета заключается главным образом не в характере его

---

чету, игре, связанной на преодолении) теоретизированное Роже Кайуа [2007].

- 1 Например, к понятию рационализации действия прибегает Г. Фин в своей работе о малой бейсбольной лиге «With the Boys: Little League Baseball and Preadolescent Culture», чтобы говорить о переходе от «потока» (*flow*), свойственного спорту как развлечению, к структурированию спортивной деятельности как работы [Fine 2014: 41].
- 2 Данное словосочетание отсылает к понятию «расколдовывания мира», введенного Вебером, и тесно связанного с процессом рационализации.
- 3 Джеффри Александер спорит с этим утверждением, доказывая, что вместе с приходом вычислительной техники возникает новый тип «сакрального».
- 4 Опять же ряд авторов видят в «геймификации» мира его «новое заколдовывание» [Siegel 2015; Schmoll 2013].

как предмета, а в характере аффективных представлений, связываемых с этим предметом. Когда чувства бывают сильны, предмет переживается как могущественный. [...] С конца Средневековья можно наблюдать сильный сдвиг в сторону мнения о том, что объекты могут обладать тождеством, действительностью и действительностью независимо от аффективно нагруженных представлений [...]» [Элиас 2002: 309].

Важность «расколдовывания игры» для спортивизации компьютерных игр становится очевидной, когда происходит событие, не позволяющее опытному игроку дать объяснение происходящему в игре. В такие моменты можно видеть возвращение мистического дискурса.

Постоянно такое происходит, ты сидишь такой за компом и думаешь: почему игра не хочет, чтобы я убил этого чувака? Это техническое что-то происходит. [...] Один друг мне прислал скриншот, где пуля вот так вот перед головой врага остановилась. Возникает вопрос: как такое возможно? [...] Игра не захотела, вот и все... Или если твоя нога прошла сквозь стену и тебя убили, что поделать, значит игра так захотела. Обычно я записываю такие моменты (18 лет, игрок-любитель в *Rainbow Six Osada*).

104

Мы видим, что в ситуации, когда игрок теряет контроль над результатом, производимым алгоритмом игры («Это техническое что-то происходит»), компьютерная игра может начать восприниматься им как «магический объект», обладающий собственной волей (или «могущественный» по Элиасу). С одной стороны, такая фрустрация происходит из-за невозможности минимизировать роль случайного в игре, что, несомненно, важно для киберспортсмена, так как одна из целей соревновательного игрока — максимизировать контроль над игрой, изучив как можно больше возможных комбинаций. С другой стороны, данный пример подтверждает идею, что процесс рационализации игры требует определенного «немагического» видения игры, которое становится невозможным, когда внутренние правила функционирования игры становятся неясными для игрока.

## Знания об игре и научение в коллективе

Восприятие игроком компьютерной игры никогда не бывает полностью объективным. Мы уже показали, что иногда игра может представляться игроку «черным ящиком», а теперь перейдем к куда более любопытному факту: в среде игроков может существовать множество способов восприятия и взаимодействия с игрой, которые могут иметь различную степень легитимности. Рассмотрим отрывок из журнала наблюдений.

01.10.19 Турнир по *Rocket League*

Во время короткой разминки перед матчем один из игроков команды, за которой я наблюдаю, не перестает повторять: «У меня «хэвикар» [от англ. heavy car, тяжелая машина], не едет, тачка не едет как обычно, все в слоумо [от англ. slow motion, замедленное движение]». Он смотрит на экран своего товарища по команде: «У вас тоже, посмотрите внимательно! Нужно сделать, сейчас покажу...». Кажется, что он пытается получить подтверждение своего ощущения со стороны друзей. Но они ему повторяют несколько раз: «Не, это у тебя в башке». Он пытается их убедить еще несколько минут, но в итоге сдается.

Когда я попросил другого игрока в *Rocket League* объяснить, о чем шла речь, он сказал, что «хэвикар [...] это что-то вроде мифа», существующего в сообществе игроков, добавив «я лично не знаю, правда это или нет, но про[фессионалы] говорят, что есть такое» (18 лет, игрок-любитель в *Rocket League*).

Как мы видим, другие игроки могут понимать, что имеется в виду под словосочетанием «хэвикар», даже если они сами бы и не стали мобилизовать это понятие, и более того, могут проассоциировать его с определенным «профессиональным» уровнем практики. Становится ясно, что манера восприятия игры оказывается идиокультурным элементом, а значит, таким элементом может также являться и манера игры, основанная на определенном ее восприятии<sup>1</sup>. Мы наблюдаем здесь процесс научения игрока, происходящий через столкновение его «определения ситуации» с «определением ситуации», предлагаемым группой, в которой он находится. Этот процесс крайне важен в карьере каждого игрока, так как он, подобно овладению умением различать эффекты от употребления марихуаны [Беккер 2018: 68], необходим для обретения статуса киберспортсмена-любителя.

Говоря о роли знания в процессе формирования подхода к игре, мы возвращаемся к вопросу дистанцирования, но уже как к части идиокультуры киберспортсменов-любителей. Элиас пишет на этот счет: «то, как члены группы ощущают все, что задействует их чувства, так же как и значение, которое они придают своим ощущениям, зависит от уровня знания и, таким образом, от концептуализации [...]» [Elias 1993: 11]. Одним из проявлений валоризации дистанцированного отношения к игре можно считать идею «понимания игры»<sup>2</sup>, к которой часто прибегают информанты.

1 Тут стоит вспомнить о «теореме Томаса», которая гласит: «ситуации, определенные людьми как реальные, реальны по своим последствиям».

2 Это словосочетание в речи игроков может отсылать как к пониманию внутренних механик игры, так и знанию правильного подхода к процессу игры в целом.

Профессиональный игрок он должен иметь серьезный подход, ну типа в деталях. У любителя может получиться сделать что-то просто так, но профессиональный игрок должен знать, почему так получается. И такого типа фишки любитель может их подсмотреть, но не сможет их придумать, как про[фессионал], который понимает игру (23 года, игрок любитель в CS:GO).

Валоризация знаний об игре и как следствие дистанцирования («сделать просто так» против «знать, почему так получается») участвует в создании фигуры игрока-ученого, идеального типа игрока-любителя, который за счет накопления знаний об игре приближается к восприятию себя в качестве полупрофессионала. Именно данный тип игроков составляет ядро любительской киберспортивной практики, так как знания об игре становятся ресурсом для идентификации себя с киберспортивной практикой<sup>1</sup>.

## Дистанцирование и рационализация в киберспортивной культуре

106

Следует также коротко перечислить и другие идиокультурные элементы, подтверждающие гипотезу о важности процессов дистанцирования и рационализации для понимания перехода к «спортивной» игре.

- Свод неформальных правил поведения игроков в команде («не тилтить», «не ражить», «не руинить игру», «не быть токсичным»), которые отсылают нас к самоконтролю через эмоциональное дистанцирование по отношению к игре. Данные идиокультурные элементы могут быть интересны для их прочтения в рамках элиасовского понимания «спортивизации» как одного из проявлений «процесса цивилизации» [Elias, Dunning 1994]. Игроки также научаются смотреть на свои эмоции со стороны, например, валоризируя «киберспортивное поведение» или способность капитана задать настроение игре.
- «Проговаривание игры», создание метаязыка для описания игрового процесса, дезиндексикализация<sup>2</sup> игры в речи,

1 Подобную мысль можно найти в книге «Players and Pawns: How chess builds community and culture», где Г. Фин высказывает гипотезу о том, что идентификация с миром шахмат явным образом связана с овладением общим знанием [Fine 2015: 20].

2 Понятие, развиваемое в прагматической социологии, заимствованное у Г. Гарфинкеля. Оно может быть определено как «усилие, производимое акторами, чтобы попытаться избавиться от необратимо контекстуального характера ситуации, в которой они находятся, за счет выражений, способных



свойственные спортивному подходу. Игроки придумывают названия локациям в игре и таким образом удаляются от индексикального уровня, превращая реальность игры в ее кодифицированную версию.

- Обилие цифр в жизни игрока (число часов в игре, elo, mmr и т. д.) и важность рейтинговых систем в сообществе геймеров также является интересным примером рационализации игры. Можно предположить, что подобные практики «исчисления себя» имеют реальное воздействие на отношение к игре. Так, например, многие информанты признались, что рейтинговые системы имели большое влияние на их втягивание в соревновательные игры. Кроме того, возможность регистрировать время, проведенное в игре, может стать толчком к определенной организации игрового процесса, которая в свою очередь уподобляется спортивным тренировкам.

Данные аспекты представляют интерес для более глубокого исследования как отдельные практики внутри киберспортивного мира. Но уже на данном этапе видно, что предлагаемый концептуальный аппарат для анализа спортивизации практики компьютерных игр может быть с успехом задействован для их анализа.

107

### Любительский киберспортивный клуб как спортивный «фасад» практики

LAN-турнир занимает важное место в ассоциированном с миром киберспорта воображаемом и одновременно представляет вершину дистанцирования по отношению к самой игре, так как рефлексивность игроков и организаторов покидает план игры и ее теоретизации и включает в себя социальную ситуацию, в которой разворачивается турнир. Данное наблюдение позволяет сменить оптику и прибегнуть к сценической метафоре Гофмана, так как очередное повышение в рефлексивности подразумевает необходимость контроля над представлением себя другим как со стороны организаторов, так и со стороны игроков, но, что еще важнее, сама организация турнира становится способом утверждения спортивного определения практики<sup>1</sup>.

сделать объективным, т. е. действительным в других ситуациях, ее описание» [Lemieux 2018]. Например, опытные игроки могут пожаловаться, что новички не знают каких-то названий и им приходится тратить время на то, чтобы показать, что нужно делать («я им говорю названия, а они не понимают», «приходилось подходить и показывать: усиль стену *здесь*, встань *туда*»).

- 1 Отметим, что именно внимание к уровням рефлексивности обуславливает и скрепляет несколько гетерогенную теоретическую рамку данной работы

Помимо того что «сценические объекты», с которыми участники могут взаимодействовать, представляют собой ресурс, конвертируемый в «веселье», питающее турнир, материальная организация турнира представляет набор обязательных элементов (игровые кресла, аксессуары с подсветкой, трансляция с участием комментаторов и т. д.<sup>1</sup>), составляющих декорум турнира, имеющий две функции. Во-первых, он участвует в создании «социального фасада»<sup>2</sup>, направленного в сторону посвященных зрителей и помогающего организаторам проецировать спортивное определение ситуации. Когда зрители впервые приходили на место проведения турнира, они в первую очередь спрашивали: «Что здесь происходит?», и зачастую ближайший к ним организатор отвечал что-то вроде: «У нас тут университетский киберспортивный турнир, вы можете найти нас в ВК». Во-вторых, LAN-турнир, проводимый в стенах университета, делает неизбежными столкновения с аутсайдерами, а значит, его декорум должен производить впечатление и на них. В случае турниров, легших в основу данного исследования, оказалось, что организаторы умышленно выбрали максимально публичное место проведения турнира (между рекреацией и кафетерием), хотя имели возможность проводить его в скрытом от глаз аутсайдеров актовом зале.

108

Киберспортивная студенческая организация также является примером рационализации практики соревновательных компьютерных игр. Данный процесс рационализации устройства соревнования в основном проявляется в двух аспектах: появлении разделения труда и постепенной бюрократизации посредством все более и более строгой регламентации турниров по мере развития организации.

Разделение на две команды [Гофман 2000: гл. 2] организаторов и игроков вовсе не естественно и требует определенных усилий

---

и в данном случае оправдывает переход от дистанцирования Элиаса к социологии Гофмана.

- 1 По словам многих участников университетских турниров, соответствующее обустройство пространства турнира, его оснащенность и т. п. влияют на атмосферу, которая может в большей или меньшей степени передавать дух настоящего киберспортивного события.
- 2 Или «социальный передний план» в одном из возможных переводов. Стоит различать «личный передний план/фасад» и «социальный передний план/фасад». В идее «социального фасада» важно то, что он «институционализуется в виде обобщенных стереотипных ожиданий, развитию которых он дает толчок, и приобретает какое-то самостоятельное значение и стабильность независимо от конкретных задач, которые случаются исполнять во имя его в определенный момент времени» [Гофман 2000: 59-60].

со стороны акторов. Так, например, организаторы в какой-то степени жертвуют возможностью непосредственного участия в игре. Они должны научиться не комментировать игру участников, а также уступать им место за компьютером, как только те появляются на турнире для подготовки к матчу. Участники в свою очередь делегируют организаторам все вопросы технического обустройства и поддержания турнира, хотя часто бывает так, что участник обладает большей компетенцией в данной области. Данное распределение ролей может быть нарушено непредвиденной ситуацией, которая ставит под удар сам турнир. В таких случаях роли могут быть забыты на время для быстрого решения проблемы.

Это распределение ролей имеет также и другое последствие: командам организаторов и участников необходимо поддерживать неформальные нормы спортивности, такие как, например, уважительное отношение между судьями и игроками, подразумевающее стиль общения не совсем свойственный студентам ровесникам. Ситуации, когда происходит трансгрессия подобных норм, ставят под удар спортивный статус всего турнира, что, несомненно, заботит организаторов, не желающих терять лицо.

109

#### 10.12.19 Турнир по *League of Legends*

Мне сказали, что одна команда придет сыграть дружеский матч, и что я должен сделать несколько фото, когда организаторы будут им вручать утешительный приз. Я поинтересовался, почему команде, не участвующей в турнире, уделяют такое внимание, и мне объяснили, что один из судей «облажался», написав в общий с игроками чат, что эта команда не сможет выйти из группы. Как следствие игроки команды обиделись и покинули турнир. Чтобы смягчить ситуацию, было принято решение пригласить их сыграть дружеский матч и дать призы.

Естественно, организаторы стремятся исправить положение, ставящее спортивное определение ситуации под вопрос. В других случаях принятие правильного решения осложняется разночтениями в понимании спортивной морали между организаторами. Так, например, когда одну из команд заподозрили в попытке задействовать игрока из другого университета (что запрещено регламентом), мнения организаторов поляризовались между «они хотели нас обмануть, значит, надо их дисквалифицировать» и «они ничего не успели сделать, а значит, не стоит поднимать шум и вредить имиджу турнира». В итоге именно из таких дебатов родился новый пункт в регламенте турнира, обязывающий игроков перед началом турнира доказать принадлежность университету. В следующий раз, когда организаторы столкнулись с похожей проблемой, им было гораздо

легче ее разрешить, так как урок спортивной морали, который был дан в разговоре с нарушителями, опирался в первую очередь на регламент.

25.11.19 Отборочный турнир по CS:GO

Организатор 1: так получилось, что мы знаем, что вы жульничали с заменами [...]. Что у вас левый парень какой-то.

Организатор 2: Кто замена? Ты? У тебя есть студак? Ты можешь доказать, что ты из нашего вуза. [...] Вы же знаете, что мы не допускаем игроков из других вузов на внутривузовские турниры, это написано в регламенте. [...] Это нечестно. Это первый параграф регламента.

Игрок 1: Поймите нас, один из наших слился из-за работы, где нам найти так быстро игрока из универа?

Организатор 2: Не пытайтесь оправдаться, это вопрос честности.

Игрок 2: А если он подъедет все же?

V: Это уже техническое поражение. Это регламентировано, наша организация растет, и мы уже не первый раз видим, как левых игроков втихую протаскивают. Нужно лучше думать в следующий раз.

110

Такое чередование объяснений типа «это нечестно» и формализованного языка («это регламентировано», «это первый параграф регламента») свидетельствует о процессе бюрократизации (в понимании Вебера), позволяющей более эффективно решать возникающие проблемы и поддерживать спортивное определение ситуации турнира. Таким образом, на уровне организации спортивизация любительской практики соревновательных компьютерных игр лежит в плоскости постепенного перехода от неформальных норм спортивного поведения, вытекающих из ролевой игры между теми, кто ставит рамки, и теми, кто их принимает, к рационализированным формам регулирования.

## Заключение

Рассмотрев спортивизацию любительской практики соревновательных компьютерных игр на различных уровнях — личном, культурном, организационном, — мы можем сделать вывод, что основной движущей силой данной трансформации является изменение уровня рефлексивности игроков в отношении игры. Идет ли речь о переходе от стратегии избегания к открытой легитимации практики в дискурсе, от вовлечения в игру к дистанцированию, от игры между друзьями к рационально организованной и регулируемой деятельности — везде мы находим одно и то же движение, предполагающее включение игроком все большего и большего числа факторов в его представление о практике. Таким образом, с одной стороны, игроки-любители идут по прото-

ренной профессионалами дороге (прибегая к готовым элементам дискурса и киберспортивной культуры), но, с другой, сами конструируют спортивность практики компьютерных игр, не только давая ей определение и вес, но и переизобретая взаимодействия игрок — компьютер и игрок — игрок в процессе контроверз<sup>1</sup>. Источниками данных о таких контроверзах вокруг вопроса спортивности могут стать эмпирические исследования дистанцирования и рационализации в киберспортивной культуре: поддержание спортивного поведения в команде, разработка киберспортивного языка, практики исчисления себя. Эти и многие другие темы находятся в центре разногласий игроков, а значит, активно участвуют в процессе инновирования практики соревновательных компьютерных игр.

Тем не менее стоит также перечислить несколько вопросов, которые данное исследование не затронуло или оставило нераскрытыми: какое влияние имеет прошлый спортивный опыт игроков (или его отсутствие) на вхождение в киберспортивную практику? Можно ли считать киберспортивной практикой соревновательных игр, не являющуюся серьезным досугом? Что может нам сообщить о российском обществе киберспортивный «культ достижений» [Ehgenberg 1991], набирающий обороты среди молодежи?

111

## Библиография / References

Беккер Г. (2018) *Аутсайдеры: Исследования по социологии девиантности*, М.: Элементарные формы.

— Becker H. (2018) *Outsiders: Studies in the sociology of deviance*, М.: Elemental forms. — in Russ.

Гофман И. (2000) *Представление себя другим в повседневной жизни*, М.: КАНОН-пресс-Ц.

— Goffman E. (2000) *The presentation of self in everyday life*, М.: Canon-press-C. — in Russ.

Кайуа Р. (2007). *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*, М.: ОГИ.

— Caillois R. (2007) *Man and games. Articles and essays on the sociology of culture*, М.: OGI — in Russ.

<sup>1</sup> Поэтому подходы прагматической социологии и, в частности, социологии перевода могут быть успешно мобилизованы для преодоления некоторой замкнутости game studies на своем объекте исследования.

Элиас Н. (2002) *Придворное общество: Исследования по социологии короля и придворной аристократии*, М.: Языки славянской культуры.

— Elias, N. (2002) *The court society: Studies in the sociology of the king and the court aristocracy*, М.: Languages of Slavic culture. — in Russ.

Alexander J.C., Mandelsaft G. (1991) Les promesses d'une sociologie de la culture. Le discours technologique et la « machine à savoir sacré et profane, *HERMÈS*, 1 (8-9): 297-320.

Delmotte F. (2010) Termes clés de la sociologie de Norbert Elias. *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, 106 (2): 29-36.

Ehrenberg A. (1991) *Le culte de la performance*, Paris: Calmann-Lévy.

Elias N. (1993) *Engagement et distanciation*, Paris: Fayard.

Elias N., Dunning E. (1994) *Sport et civilisation la violence maîtrisée*, Paris: Fayard.

Fine G.A. (1979) Small Groups and Culture Creation: The Idioculture of Little League Baseball Teams, *American Sociological Review*, 44 (5): 733-745.

Fine G.A. (2014) *With the Boys: Little League Baseball and Preadolescent Culture*, Chicago: University of Chicago Press.

Fine G.A. (2015) *Players and Pawns: How chess builds community and culture*, Chicago: University of Chicago Press.

112

Gerber D. (2015) Le jeu vidéo comme pratique discréditable. *Reset*, (4).

Goffman E. (1963) *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, N.Y.: Prentice-Hall.

Lemieux C. (2018) *La sociologie pragmatique*, Paris: La Découverte.

Peyron D. (2019) Qu'est-ce que l'identité gamer? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique. *Émulations*, (30).

Siegel C. (2015) La Gamification, promesse de réenchantement du monde? *Colloque Homo Ludens du 21e siècle*, Montpellier, France: RIRRA 21 et LIRMM.

Stebbins R. (2004) *Between Work and Leisure: The Common Ground of Two Separate Worlds*, New Brunswick: Transaction Publishers.

Shapiro R. (2012) When is Artification? *Contemporary Aesthetics*, (4).

Taylor T.L. (2012) *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Wheaton B. (2004) *Understanding Lifestyle Sports: Consumption, Identity and Difference*, London: Routledge.

Defrance J. (2011) *Sociologie du sport*, Paris: La Découverte.

#### **Рекомендация для цитирования:**

Алейников Н.С. (2020) Спортивизация любительской практики соревновательных компьютерных игр: случай студенческого киберспортивного клуба. *Социология власти*, 32 (3): 91-113.

**For citations:**

Aleinikov N.S. (2020) The Sportification of Amateur-level Competitive Computer Gaming: The Case of a Student Esports Club. *Sociology of Power*, 32 (3): 91-113.

Поступила в редакцию: 07.08.2020; принята в печать: 20.08.2020

Received: 07.08.2020; Accepted for publication: 20.08.2020