

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2024, Том 15, № 3 / 2024, Vol. 15, Iss. 3 <https://sfk-mn.ru/issue-3-2024.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/21SCSK324.pdf>

5.4.6. Социология культуры (социологические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Эйдемиллер, Д. Д. Эволюция русскоязычного киберспортивного сообщества в 2022–2024-х годах /
Д. Д. Эйдемиллер // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2024. — Т. 15. — № 3. — URL:
<https://sfk-mn.ru/PDF/21SCSK324.pdf>

For citation:

Eidemiller D.D. The evolution of the Russian-speaking esports community in 2022–2024. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2024;15(3): 21SCSK324. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/21SCSK324.pdf>.
(In Russ., abstract in Eng.)

УДК 327.3

Эйдемиллер Дитрих Дмитриевич

ФГБОУ ВО «Национальный государственный Университет физической культуры, спорта и здоровья
имени П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург», Санкт-Петербург, Россия
Аспирант
E-mail: DitrhiEi@yandex.ru

Эволюция русскоязычного киберспортивного сообщества в 2022–2024-х годах

Аннотация. В статье исследуется эволюция русскоязычного киберспортивного сообщества в 2022–2024-х годах. Исследование фокусируется на актуальных изменениях в составе коммуникации сообщества в связи с изменениями во внешней политической конъюнктуре. В настоящей работе автор анализирует, как киберспортивные команды отреагировали на международные политические конфликты, как изменился их подход к ведению деятельности и какой эффект это оказало на всё русскоязычное киберспортивное сообщество. При этом для настоящей работы крайне важно то, что русскоязычное профессиональное киберспортивное сообщество, особенно наиболее успешные команды, достаточно часто состоят из смешанных составов, причем часто в одной команде выступают россияне и украинцы. Автор приходит к выводу, что политические противоречия не сумели развалить русскоязычное киберспортивное сообщество и команды, болельщики также во многом сохранили свой состав. Автор принимает за ключевой фактор существования киберспортивного сообщества наличие общего языка (русского), который делает коммуникацию наиболее простой и эффективной. Общий язык формирует общий нарратив и общие поведенческие практики для киберспортивного сообщества. При этом автор подчеркивает, что в перспективе важным аспектом эрозии сообщества в таком случае оказывается отказ жителей ряда государств постсоветского пространства использовать русский язык в качестве языка бытового общения (речь прежде всего о странах Балтии и Украине) на фоне политических противоречий с Россией.

Ключевые слова: киберспортивное сообщество Содружества независимых государств; русский язык; русскоязычное сообщество; киберспортивная команда; киберспортивный клуб; санкции; страны Восточной Европы

Киберспорт представляет собой достаточно новое явление для современного общества. Первые любительские соревнования по компьютерным играм были отмечены ещё вскоре после развития персональных компьютеров — в 1970-х гг. Однако отсчёт профессионального компьютерного спорта можно вести с 1997 г., когда бывший американский торговец ценными бумагами Эйнджел Муньос основал первую организацию профессиональных киберспортсменов — Cyberathlete Professional League (CPL) — и приступил к проведению спортивных турниров по играм на компьютерах и консолях. В 1999 г. в США появилась и первая организация киберспортсменов — Evil Geniuses, которая стала объединять киберспортивные команды разных видов игр. В тот период популярность киберспорта стала быстро расти в азиатских странах, особенно в Южной Корее на фоне распространения Интернет-покрытия и последствий кризиса 1997 г., когда многие люди потеряли работу и были вынуждены чем-то занимать свободное время. Россия оказалась вовлечена в индустрию киберспортивных игр практически одновременно с её основанием по схожим причинам и стала быстро демонстрировать мировую конкурентоспособность.¹ Рост востребованности киберспорта в России и мире в тот период оказался тесно связан с распространением Интернета, развитием социальных сетей и Интернет-сообществ, а также с развитием видеоплатформ и стриминговых сервисов [1]. Спрос на трансляцию соревнований по компьютерным играм дал организаторам турниров возможность формировать внушительные призовые фонды для игроков, а киберспортивным командам — приобретать спонсоров. Для развивающихся стран с формирующимися экономическими и социальными институтами киберспорт, как когда-то и обычный спорт, стал одним из социальных лифтов, которые способствовали обретению финансового благополучия и признания [2].

С конца 1990-х гг. в России на базе компьютерных клубов в больших городах стали активно формироваться киберспортивные команды [3]. В 2001 г. CPL проводила международный киберспортивный турнир в Нидерландах, где принимала участие команда из России, а призовой фонд составлял свыше \$21 000. В результате на первом месте оказался игрок из России, ещё 2 игрока из России вошли в топ-5, в общем зачёте команда из России оказалась на втором месте после Швеции. В том же 2001 г. южнокорейская компания Samsung запустила первый мировой киберспортивный чемпионат World Cyber Games, в котором тоже приняла участие команда из России — члены одного из первых и наиболее известных московских компьютерных клубов «Орки». На этом чемпионате российские спортсмены оказались на втором месте в личном зачёте. В 2002 г. уже вся российская команда смогла завоевать серебро, а в личном зачёте по трём дисциплинам (играм) российские спортсмены взяли золото. Этот успех даже был освещён в федеральном телеэфире. В 2003 г. на турнире Electronic Sport World Cup, организованном компаниями Intel и NVIDIA, российские спортсмены взяли золото и бронзу в игре Quake III Arena. Эти соревнования стали первым шагом к мировой известности российских киберспортсменов [4]. Уже в 2000 г. в России появилась Федерация компьютерного спорта (ФКС), которая к 2001 г. добилась официального признания киберспорта в России [5]. При этом Международная федерация киберспорта была основана в Южной Корее только в 2008 г. На фоне первых мировых успехов россиян многие молодые люди задумались над тем, чтобы построить карьеру в киберспортивной индустрии, хотя она ещё долгое время продолжала считаться несерьёзным делом.² В 2006 г. в связи с формированием Всероссийского реестра видов спорта киберспорт потерял свой официальный статус из-за несоответствия формальным критериям, однако в 2016 г. [5]. Министерство спорта восстановило статус компьютерного

¹ Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации [Текст]: экспертно-аналитический доклад / И.О. Яськов (рук. авт. кол.), Д.В. Пашкова, Н.А. Зарипов [и др.]; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2023. — 64 с.

² Богданова, Д.Ш. Профессиональный спорт в современном обществе: культурфилософский анализ: дис. канд. философ. наук: 24.00.01. — СПб., 2013.

спорта, и развиваться это направление уже начало при активном участии государства. К началу 2020-х гг. российский киберспорт обрёл мировое признание и известность как когда-то советское фигурное катание, хоккей, гимнастика, лёгкая атлетика, лыжный спорт и др.

Итак, в XXI в. киберспорт в русскоязычном сообществе стал развиваться достаточно активно. По данным платёжного сервиса PayPal³, Россия является лидером европейского киберспортивного рынка по числу участников и объёму финансовых оборотов. По данным консалтинговой компании PwC⁴, объём российского рынка киберспорта превышает \$2 млрд и является 11-м по величине в мире и 5-м в Европе. Однако темпы роста российского рынка существенно опережают многие другие страны — они составляют около 15 % при среднем показателе в 6,5 %. В целом в мире, русскоязычное киберспортивное сообщество находится на третьем месте после китайского и англоязычного (в 2018 г. аналитическая компания в области киберспорта NewZoo оценила аудиторию киберспорта в России в 22 млн⁵, в 2023 г. заместитель председателя правительства Дмитрий Чернышенко по цифровизации сообщил, что в России в киберспорт вовлечено свыше 15 млн человек⁶, ФКС сообщает, что число профессиональных участников турниров на 2024 г. составляет 500 тыс.⁷). Кроме того, для рынка трансляций киберспорта русский язык — второй по популярности после английского, на него приходится примерно 15 % всех трансляций.² Это связано с тем, что «русскоязычной» аудиторией являются не только жители России, но и жители бывших советских республик [6], некоторые жители стран Восточной Европы, а также существенно выросшие в числе после 2022 г. иммигрантские сообщества россиян по всему миру.

Усиленное внимание к компьютерному спорту можно объяснить двумя причинами. Во-первых, это общий рост распространённости и популярности видеоигр в мире. Во-вторых, это успехи русскоязычных киберспортсменов (не только из России). Как и для большинства Интернет-активностей, ключевое значение для киберспорта имеет сообщество по интересам. Предпосылки формирования сообществ могут быть разными, но одним из важнейших элементов сообществ вообще является язык [7]. Благодаря фактору языка в индустрии киберспорта сложилось достаточно заметное и конкурентоспособное сообщество игроков из «России и стран СНГ» [8]. Однако стоит понимать, что термин «СНГ» здесь не имеет отношения к Содружеству независимых государств — межправительственной организации, основанной в 1991 г. — и имеет здесь, скорее, нарицательное значение. СНГ как международная организация сама практически не занимается вопросами киберспорта. Так, говоря о понятии «СНГ-киберспорт», люди чаще всего имеют в виду киберспорт в бывших странах Советского Союза, основным языком коммуникации которых является русский. Однако после 2022 г. всё чаще термин «СНГ» стал заменяться на «регион Восточной Европы». Однако упоминание СНГ — это устоявшаяся традиция в киберспортивных СМИ в названиях команд, турниров и во многих других случаях. Крупнейшие стримеры и лидеры мнений в киберспорте обозначают существование феномена «СНГ-киберспорт» как языковой структуры с трансцендентными границами, зачастую зависящими от политической ситуации в регионе. В сумме в странах СНГ и Балтии русский язык считается родным по крайней мере для 20–22 млн человек [9].

³ Россия вернула европейское лидерство по объёму рынка киберспорта: [сайт]. — 2018. — URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/14/03/2018/5aa7add19a79472d8a538579 (дата обращения: 17.08.2024).

⁴ Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026: [сайт]. — 2024. — URL: <https://www.pwc.com/gx/en/issues/business-model-reinvention/outlook/insights-and-perspectives.html> (дата обращения: 19.08.2024).

⁵ 2018 Global Games Market Report. Trends, Insights, and Projections toward 2021. — Newzoo, 2018. — 25 p.

⁶ Чернышенко: киберспортом интересуются 15 миллионов россиян: [сайт]. — 2023. — URL: <https://www.vedomosti.ru/society/news/2023/04/26/972711-kibersportom-interesuyutsya-15-millionov> (дата обращения: 19.08.2024).

⁷ Федерация компьютерного спорта России: [сайт]. — 2024. — URL: <https://resf.ru/> (дата обращения: 19.08.2024).

Таким образом, на почве языка стали появляться киберспортивные команды, которые включали в себя одновременно игроков из России, Украины, Беларуси, Армении, Литвы и др.⁸ Одна из наиболее известных и титулованных российских киберспортивных команд Team Spirit (Dota 2), основанная в 2015 г., на протяжении всей своей истории состояла преимущественно из россиян и украинцев. Другая известная в русскоязычном киберспорте команда Natus Vincere (Na'Vi), где активно играли россияне, была основана в Киеве в 2009 г. После победы команды на PGL Major Stockholm 2021 и в России, и в Украине отметили это событие (в команде играли 2 украинца и 3 россиянина). Даже после 2014 г. в киберспортивной среде российские и украинские киберспортсмены успешно образовывали команды и совместно выступали на турнирах [6]. В 2022 г. украинские вещательные компании Starladder и Maincast проводили трансляции не только на украинском, но и на русском языке, причём русскоязычные трансляции собирали в регионе наибольшее количество просмотров. После 2022 г. ситуация изменилась и на рынке наметилось разделение: Maincast сейчас ведёт трансляции только на украинском языке, а, например, такие операторы, как Fissure и BetBoom проводят русскоязычные трансляции, хотя BetBoom и перенесла деятельность в Сербию. В этом контексте также важно увеличение популярности community-кастов, которые проводятся на разных языках в зависимости от позиции стримера, его предпочтений и ожиданий аудитории. Так, ряд украинских киберспортсменов, которые владеют и русским, и украинским языками и могут длительное время вести деятельность на русском языке, после 2022 г. стали переходить на украинский язык. В целом, эта тенденция характерна почти для всех Интернет-сообществ из Украины [10].

Отгалкиваясь от статистики HLTV.org⁹ и Liquipedia¹⁰ — крупнейших мировых обозревателей киберспорта — не все государства, где русским языком владеет большая доля населения, участвуют в многонациональных русскоговорящих составах. Это в первую очередь Украина, Беларусь и Казахстан, в меньшей степени — Узбекистан и Киргизия. Однако здесь важным примечанием будет то, что речь идёт, во-первых, о действующих на текущий момент составах, во-вторых, об успешных проектах, вошедших в ряд сильнейших в регионе команд. С учётом сумасшедшей конкуренции, которая сейчас присутствует в киберспорте, можно с уверенностью сказать, что в среде любительского и полупрофессионального киберспорта таких составов намного больше [6]. Ещё один пример: на платформе Faceit, которая является крупнейшей соревновательной полупрофессиональной площадкой по CS2, рассматривая рейтинги игроков из вышеуказанных стран Восточной Европы, можно зачастую увидеть, что они так или иначе связаны с русскоговорящими составами, командами и организациями.¹¹ А в 2023 г. в связи с выходом в свет новой итерации игры Faceit выделил российских спортсменов как самых активных и многочисленных участников киберспортивного сообщества. Разрыв со вторым и третьим местом (Польша и США) — более чем в два 2 раза (40 тыс. против 15 тыс.).¹²

Российские киберспортсмены добивались и продолжают добиваться успеха во многих компьютерных дисциплинах. Самыми значительными успехами являются победы в дисциплинах Dota 2 [11] и CS:GO⁹ [12]. На первом в истории The International 2011 от Valve

⁸ Киберспорт: анализ рынка. — Агентство инноваций города Москвы, 2022. — 27 с.

⁹ Counter-Strike Ranking: Europe: [сайт]. — 2024. — URL: <https://www.hltv.org/ranking/teams/2024/may/20> (дата обращения: 19.08.2024).

¹⁰ Teams portal: EU & CIS: [сайт]. — 2024. — URL: <https://liquipedia.net/dota2/Portal:Teams/Europe#CIS> (дата обращения: 19.08.2024).

¹¹ CS2 Dashboard: [сайт]. — 2024. — URL: <https://www.faceit.com/ru/cs2/rankings> (дата обращения: 20.08.2024).

¹² Faceit опубликовали статистику CS:GO с платформы за всё время существования: [сайт]. — 2023. — URL: https://vk.com/wall-113066361_49611737 (дата обращения: 21.08.2024).

победили именно Natus Vincere. Русско-украинский состав занимал 2-е место на двух последующих турнирах подобного типа в 2012 и 2013 гг. соответственно. А в 2021 г. Team Spirit смогли выиграть юбилейный The International 10 и забрать приз в \$18 млн. В 2023 г. состав Team Spirit повторил успех, став двукратным чемпионом мира. Это самое большое и самое престижное соревнование в киберспорте, поэтому триумф российско-украинского состава был высоко отмечен в международном киберспортивном сообществе, а также внутри страны: президент России Владимир Путин отправил поздравительное письмо и отметил, что эта победа имеет большое значение для страны.

Что касается CS:GO [12], то в 2017 г. команда Gambit Esports, состоявшая из россиянина, украинца и трёх казахов, сенсационно выиграла PGL Major Krakow. Natus Vincere трижды до 2021 г. выходила в финал этого престижного соревнования, но лишь в 2021 г. с четвёртой попытки добилась успеха — российско-украинский состав доминировал в течение долгого времени и доказал, что страны Восточной Европы — лучшие в Counter-Strike. Кроме команды Natus Vincere, в разные периоды времени высоких достижений добивались разные составы из русскоговорящего сообщества: в 2018 г. команды QBFire, Vega Squadron и Gambit Esports находились в топ-12 главного соревнования года, в то время как Na'Vi завоевали 3–4 место; в 2019 г. состав AVANGAR из российского, узбекского и казахских игроков оказался в шаге от триумфа на подобном соревновании в Берлине. И речь идёт только о самых престижных соревнованиях в дисциплине, если рассматривать все турниры от крупнейших организаторов, например, ESL и Blast, у России, Украины, Беларуси, Казахстана и Узбекистана наберётся пара десятков престижнейших наград (половина из которых принадлежит команде Natus Vincere).

Успехи русскоязычных игроков создают, в том числе, образ России как киберспортивной державы. Отношение к СНГ-киберспорту у киберспортивных аналитиков всегда было целостным и не делило сообщество на российских, украинских, казахских или других игроков. Так, британский киберспортивный аналитик Дункан «Thorin» Шилдс, говоря об СНГ-киберспорте, всегда говорит о нём как о едином целом. В одном из интервью он описал сообщество следующим образом: «Например, мы можем избавиться от СНГ-минора, и если команды действительно хороши, то они квалифицируются через европейский [минор]. Или, если же СНГ-минор существует из-за разницы в пинге, культурах или невозможности команд приехать в Европу, то, возможно, следует сделать южноамериканский минор по тем же причинам. Опять же, я сказал, что если рассуждать логически, то должен быть и скандинавский минор, так как исторически там находятся все лучшие команды, которым приходится играть с какими-то рандомными коллективами из Германии или Франции, чтобы пройти через европейский минор».¹³

Таким образом, аналитик подчёркивает, что существует уникальная для СНГ культура общения, культура игры, которая является чем-то уникальным. И, по его мнению, так же можно рассматривать скандинавские и южноамериканские игровые сообщества. И это показательные слова. Южноамериканское и скандинавское сообщества едины не за счёт языка (хотя он и играет большую роль), а скорее за счёт культуры. Игрокам из этих регионов присуща общая манера поведения, которая из года в год, из команды в команду проявляется на самом высоком уровне. Также и с СНГ-игроками: они известны на весь мир тем, что плохо говорят по-английски, изъясняются, в основном, нецензурно и постоянно торопятся. Тем не менее, все прекрасно знают, что каждый играющий казах, украинец, белорус или даже латвиец наверняка поймёт русский язык и сможет поддержать коммуникацию.

¹³ Thorin: «Я постоянно вступался за СНГ»: [сайт]. — 2018. — URL: <https://www.cybersport.ru/blog/post/300253/thorin-ia-postoianno-vstupalsia-za-sng> (дата обращения: 22.08.2024).

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что основной причиной возникновения единого киберспортивного сообщества государств СНГ/Восточной Европы является русский язык. Несмотря на то, что владение языком в других государствах постепенно уменьшается, это не мешает существованию феномена «СНГ-сообщества» киберспорта, которое наряду с англоговорящим и португалоговорящим сообществами входит в тройку самых больших и самых сплочённых сообществ внутри киберспорта. Компьютерные игры объединяют людей, и даже на профессиональном уровне игроки объединяются в международные коллективы, невзирая на политические ограничения.

Киберспорт, как и некоторые другие виды спорта (футбол, хоккей, баскетбол и др.), представляет собой клубный, а не сборный вид спорта. Таким образом, российские игроки являлись частью многих иностранных киберспортивных клубов, особенно основанных в пределах стран бывшего СССР, а также иностранцы зачастую входили в состав российских киберспортивных клубов. Проблемы для киберспортивного имиджа России наступили с эскалацией конфликта в Украине в 2022 г. После февраля 2022 г. организаторы киберспортивных турниров и киберспортивные федерации стали ограничивать или запрещать участие спортсменов из России. Ситуация здесь была похожа на конвенциональный клубный спорт, где по участию российских команд и спортсменов тоже не было выработано единой позиции в отличие от международных соревнований, где участвуют национальные сборные и где участие России было сразу остановлено. Некоторые организации разрешили участвовать командам из России, но запретили претендовать на денежные призы; другие — вообще запретили участвовать в турнирах игрокам из России; некоторые владельцы стали закрывать лиги не только на территории России, но и на территории стран СНГ.¹⁴ В 2024 г. Международная федерация киберспорта приостановила членство России после жалобы Украины.¹⁵

Многие российские игроки и команды на первых порах были исключены из международного киберспорта. Однако к концу 2022 г. ситуация нормализовалась и удалось достичь консенсуса: российские игроки и команды продолжают выступать на международной профессиональной сцене, но российские источники финансирования — под запретом. В целом, в связи с нынешним конфликтом России и Украины российские игроки и команды оказались в опале, западные санкции ударили по российскому киберспорту. Прежде всего, многие турнирные организаторы, в том числе ESL и Blast, запретили участвовать в турнирах организациям, финансируемым из России. При этом ключевые команды русскоязычного киберспортивного рынка предпочли по-разному решать возникший кризис. Наиболее известным и успешным командам пришлось сменить место локации. Например, Team Spirit, в составе которой присутствовало достаточно много украинцев, уже в 2022 г. переехала в Белград (Сербия), чтобы продолжать свою деятельность.¹⁶ Другая известная команда, которая тоже специализируется на Dota 2, Virtus.pro сначала попала под санкции, поскольку принадлежала к холдингу VK, а затем клуб был продан новому инвестору, перенёс свою деятельность в Армению и какое-то время выступал в нейтральном статусе под названием Outsiders.¹⁶ В дисциплине Dota 2 команду Virtus.pro дисквалифицировали с турнира за якобы пропаганду спецоперации России на Украине (СВО), а именно за то, что один из игроков

¹⁴ «Стали аутсайдерами»: российский киберспорт попал под санкции: [сайт]. — 2023. — URL: <https://realnoevremya.ru/articles/270820-stali-outsayderami-rossiyskiy-kibersport-popal-pod-sankcii> (дата обращения: 22.08.2024).

¹⁵ Международная федерация киберспорта приостановила членство России: [сайт]. — 2024. — URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6456207> (дата обращения: 22.08.2024).

¹⁶ Team Spirit сообщила о релокации офиса, игроков и сотрудников в Сербию: [сайт]. — 2022. — URL: <https://www.cybersport.ru/tags/dota-2/team-spirit-soobshila-o-relokacii-ofisa-igrokov-i-sotrudnikov-v-serbiyu> (дата обращения: 25.08.2024).

нарисовал символ, похожий на букву «Z», на мини-карте.¹⁷ Украинская организация Natus Vincere была вынуждена приостановить сотрудничество Virtus.pro.

Ряд клубов прекратили свою деятельность, среди них — Gambit Esports, который принадлежал МТС, некоторое время пробовал выступать под другим именем, но в итоге клуб вынужден был закрыться, а многие игроки команды перешли в клубы других стран (почти весь состав клуба по CS:GO перешёл в американский клуб Cloud9¹⁸). Другая команда Team Unique сначала попрощалась со своим игровым составом по Dota 2, а затем во всех социальных сетях клуба последовало затишье.¹⁶

Здесь следует отметить, что клубы, которые изначально стремились продолжать деятельность в России, быстро столкнулись с рядом проблем. Например, Team Empire столкнулась с проблемами выезда за рубеж на международные чемпионаты. Кроме того, на российском рынке, в целом, стало сложнее покупать зарубежные игры и вообще совершать какие-либо международные платежи, а также появились сложности в коммуникации с зарубежными коллегами и аудиторией.¹⁶ Одним из наиболее успешных примеров российских киберспортивных команд является Forze, которая смогла продолжить свою деятельность в условиях санкций и продолжила участвовать в международных чемпионатах.

Украинская организация Natus Vincere сохраняла русско-украинский состав по Counter-Strike и Dota 2 вплоть до 2023 г., несмотря на сложности регулирования и финансовые проблемы. Однако потом организация решила перейти на европейский состав без россиян, языком общения в котором стал английский.

Некоторые талантливые российские киберспортсмены были «куплены» иностранными клубами в Европе, Азии, арабских странах, Америке и т. д.

Кроме того, издатели игр и по совместительству владельцы киберспортивных дисциплин Electronic Arts, Ubisoft и Blizzard приостановили продажу своего ПО в России.¹⁹ Это не так сильно ударило по киберспорту, но приток новых игроков в будущем будет стабильно снижаться, если запрет сохранится.

Так или иначе, ограничения, чинимые международным сообществом, ощущаются и сейчас, например, на фоне недавнего отказа российских киберспортсменов выступать под нейтральным флагом на чемпионате мира. Однако в 2024 г. нельзя однозначно сказать, что России полностью закрыт путь в киберспорт в отличие от футбола, например. Здесь играет роль отсутствие единого регулятора, каждый владелец и организатор решает судьбу своей дисциплины и турнира по-разному. Поэтому Clash Royale полностью закрыт для россиян, в то время как в Dota 2 и CS2 игроки из России могут выступать под нейтральным или иностранным тегом.

На этом фоне примечательно то, что в большинстве случаев наиболее известные и успешные на международной киберспортивной арене российские команды предпочитали так или иначе не разрушать свой состав. Ряд из них совершили консолидированный переезд клуба за рубеж, но в том же составе; другие целой командой перешли под крыло иностранной организации; третьи постарались продолжить играть в том же составе в России и за рубежом;

¹⁷ Virtus.pro дисквалифицировали из DPC 2021/2022 S2 для СНГ: [сайт]. — 2022. — URL: <https://www.cybersport.ru/dota-2/news/virtus-pro-diskvalificirovali-iz-dpc-2021-2022-s2-dlya-sng> (дата обращения: 25.08.2024).

¹⁸ Cloud9 подписала состав Gambit Esports по CS:GO: [сайт]. — 2022. — URL: <https://www.cybersport.ru/counter-strike-go/news/cloud9-podpisala-sostav-gambit-esports-po-cs-go> (дата обращения: 25.08.2024).

¹⁹ Бан киберспорта в России: какие санкции введены против игроков и организаций: [сайт]. — 2022. — URL: <https://www.sport-express.ru/cybersport/reviews/kibersport-i-videoigr-y-v-rossii-chto-proishodit-na-dannyi-moment-1898968/> (дата обращения: 25.08.2024).

а некоторые даже приняли решение прекратить или приостановить деятельность, но не стали менять состав с целью продержаться в индустрии дольше. Кроме того, заметно, что в перечисленных ключевых клубах российского киберспортивного сообщества играли одновременно команды с разнообразным составом с игроками из стран постсоветского пространства, в том числе очень часто в российских командах было много украинцев, а в украинских клубах активно играли россияне. Здесь примечательный факт составляет то, что эта гетерогенность тоже была сохранена после 2022 г. и, по крайней мере в публичное поле, не просачивались многочисленные истории о развале команды из-за конфликта игроков на почве идентичности. Украинская Na'Vi, хотя и не смогла сохранить инклюзивность, поменяла подход к составу команды вообще, а не стала исключать игроков по национальному или языковому признаку. Более того, игроки с другим гражданством (Казахстан, Кыргызстан, Армения, Беларусь и др.) тоже не стали массово покидать российские киберспортивные клубы. Переходы и замены игроков за последние 2 года были преимущественно связаны с естественными для киберспортивной индустрии причинами, а не с политической конъюнктурой.

Безусловно, стремление сохранить состав команды можно объяснить вполне техническими причинами — профессионализм игроков, налаженная коммуникация внутри команды («сыгранность»), устойчивость состояния команды при сохранении состава и др. Однако для клубных видов спорта переход игроков является обычным делом и предпринимается, наоборот, для повышения эффективности команды. При этом у команд и игроков наблюдалось стойкое желание продолжать свой путь в индустрии, пусть и по новым правилам. Таким образом, можно предположить, что сохранение командных составов в русскоязычном киберспорте может быть следствием именно сложившегося ландшафта сообщества. Русскоязычное сообщество в киберспортивной среде является достаточно обособленным с явными и хорошо известными другим игрокам отличительными чертами, которые отчасти являются стереотипами, отчасти основанными на обычных стереотипах о национальности. Здесь ещё и свою роль играет то, что иностранцы, как правило, не проводят существенных различий между русскоговорящими игроками по их реальной национальности, а воспринимают их как единую группу с общими паттернами поведения. Среди них в том числе — агрессивность (по мнению других игроков) внутри команды во время игры и по отношению к соперникам и обилие нецензурных выражений, а также аналогичное поведение аудитории. Сталкиваясь с таким поведением или ожидая его от русскоязычных соперников, иностранные игроки не стремятся влиться в русскоязычное киберспортивное сообщество или завязать с ним связи, несмотря на его высокий уровень профессионализма. Более того, среди русскоязычных киберспортсменов далеко не так много людей владеют английским языком на уровне, достаточным для общения с иностранцами, что дополнительно изолирует русскоязычных игроков в индустрии.

При этом внутри русскоязычного киберспорта коммуникация налажена хорошо: общий язык, общие практики поведения, общие смыслы в Интернет-среде, общие предпочтения в играх, общие взгляды на игровую этику и т. д. В результате русскоязычное киберспортивное сообщество обладает отличными условиями для укрепления взаимопонимания внутри себя и дополнительно отделяется от глобального киберспорта особыми чертами, а стереотипы по отношению к игрокам ещё более усиливают самосознание этой социальной группы. Таким образом, среди ведущих русскоязычных киберспортивных команд тенденцию к сохранению/ропуску киберспортивных команд в аналогичном составе и даже к переходу команд в другие клубы в том же составе, длительное нахождение россиян в украинских киберспортивных клубах после февраля 2022 г., а также отсутствие существенных межнациональных противоречий между игроками разного происхождения на фоне эскалации конфликта можно объяснить сплочённостью самого русскоязычного киберспортивного сообщества.

Подводя итог, следует отметить, что существование единого русскоговорящего киберспортивного сообщества — один из мощнейших потенциальных инструментов России в сфере киберспорта. В текущих условиях спортивная дипломатия России может быть выстроена, в том числе, вокруг стран ближнего зарубежья, где люди играют между собой на русском языке и будут поддерживать российские инициативы снизу. Однако наиболее актуальная проблема сейчас заключается в роли стран Балтии и Украины в русскоязычном киберспортивном сообществе — раньше эти страны активно участвовали в концепции русскоязычного киберспортивного сообщества. Сейчас ситуация, безусловно, изменилась, и, хотя игроки из перечисленных стран всё ещё охотно общаются на русском языке между собой, в сообществах уже наметилась фрагментация на уровне языка и стремление отмежеваться от российских игроков одновременно со стремлением укрепить отдельную идентичность или влиться в европейское киберспортивное сообщество, что приводит к распаду общей системы смыслов и фан-базы, что препятствует дальнейшему развитию единого и пока достаточно успешного в своём единстве сообщества.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рахымбердиев Р., Оразмаммедова С., Бекдурдыев А., Тувакгылыева Д. Преимущества киберспорта в развитии интереса молодежи к информационным технологиям // Символ науки: международный научный журнал. — 2024. — № 1-1. — С. 161–162.
2. Панкина В.В., Хадиева Р.Т. Киберспорт как феномен XXI века // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. — 2016. — № 3. — С. 34–38.
3. Буянова А.В., Козилина В. Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. — 2017. — № 5. — С. 77–80.
4. Паныч Р.Б., Петровский С.С., Огурцов Д.А. Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине среди молодежи // Педагогика. Вопросы теории и практики. — 2019. — № 1. — С. 36–41.
5. Сутырина Е.В. Деятельность федераций киберспорта в РФ // Отечественная юриспруденция. — 2018. — № 7(32). — С. 12–17.
6. Богуславская В.В., Азизулова А.О., Будник Е.А., Шарахина Л.В. Лингвистическая репрезентация киберспортивного медиасообщества // Знак: проблемное поле медиаобразования. — 2018. — № 4(30). — С. 104–111.
7. Барбашин, М.Ю. Институты и этногенез: институциональное воспроизводство этнической идентичности в локальных сообществах: монография / М.Ю. Барбашин. — 2-е изд., расшир. и доп. — Ростов-н/Д: ИПО. — 386 с.
8. Подберезко, Р.Л. Киберспорт в России и странах СНГ / Р.Л. Подберезко // Достижения ВУЗовской науки 2022: сборник статей XXI Международного научно-исследовательского конкурса, Пенза, 5 июня 2022 года. — Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2022. — С. 37–39.
9. Суций С.Я. Русское население ближнего зарубежья: геодемографическая динамика постсоветского периода // Демографическое обозрение. — 2020. — № 2. — С. 6–30.
10. Racek, D., Davidson, B.I., Thurner, P.W. et al. The Russian War in Ukraine Increased Ukrainian Language Use on Social Media // Communications Psychology. — 2024. — № 2(1). (2024). DOI 10.1038/s44271-023-00045-6.

11. Ибрагимов И.Ф., Митрошин В.Н., Белов А.М., Хакимов И.Ш. Изменения игровой деятельности киберспортивной игры «Dota 2» и ее влияние на карьеру игроков // Современный ученый. — 2024. — № 1. — С. 149–153.
12. Ибрагимов И.Ф. Киберспортивная дисциплина Counter-Strike, ее место в современном мире и конкуренция со спортом // Тенденции развития науки и образования. — 2024. — № 105-10. — С. 84–87. DOI 10.18411/trnio-01-2024-497.

Eidemiller Ditrich Dmitrievich

Lesgaft National State University of Physical Education, Sport and Health, Saint Petersburg, Saint Petersburg, Russia
E-mail: DitrhEi@yandex.ru

The evolution of the Russian-speaking esports community in 2022–2024

Abstract. The paper examines the evolution of the Russian-speaking esports community in the 2022–2024s. The research focuses on current changes in the composition of community communication due to changes in the international political environment. In this paper, the author analyzes how Russian-speaking esports teams reacted to international political conflicts, how their approach to conducting activities has changed and what effect this has had on the entire Russian-speaking esports community. At the same time, it is extremely important for this paper that the Russian-speaking professional esports community, especially the most successful teams, quite often consist of mixed squads, very often Russians and Ukrainians play in the same team. The author concludes that political contradictions have failed to break up the Russian-speaking esports community, and the teams, as well as the fans, have largely retained their composition. The author considers the presence of a common language (Russian) as a key factor in the existence of the esports community, which makes communication the simplest and most effective. A common language forms a common narrative and common behavioral practices for the esports community. At the same time, the author emphasizes that in the long term, an important aspect of the erosion of the community in this case is the refusal of residents of a number of post-Soviet states to use Russian as the language of everyday communication (primarily about the Baltic States and Ukraine) against the background of political contradictions with Russia.

Keywords: the esports community of the commonwealth of independent states; Russian language; Russian-speaking community; esports team; esports club; sanctions; eastern European countries