

EDN: VFVBJP
УДК 304.2:796–021.131

E-Sports (Cybersports): Pro and Contra (Cultural and Anthropological Expertise)

Marina A. Bogdanova*

*Institute of Philosophy and Socio-Political Sciences,
Southern Federal University,
Rostov-on-Don, Russian Federation*

Received 25.07.2022, received in revised form 05.12.2022, accepted 07.12.2022

Abstract. The need for cultural and anthropological expertise of e-sports (cybersports) is associated with broad public discussions about its positive and negative impacts on both humans and society. A whole generation of youth has grown up not being aware of how traditional sports work and having made their choice in favor of “virtual sports”. The very first approaches to the study of e-sports show its socio-cultural, humanitarian and anthropological ambiguity. Most of those who support negative discourse regarding e-sports have never played computer games themselves due to their age and are poorly versed in how it works, those who positively assess its impact on a person, as a rule, represent the e-sports community. The positive impact of e-sports is manifested in its promotion of the development of electronic and digital technologies, the development of cognitive and psychological spheres of a person. The negative impact of e-sports is manifested in the fact that the e-sports environment often becomes a place of extremism and immorality, leads to individual and personal transformations, aggressiveness, and the widespread use of chemicals. These materials can be used in the practical work of psychologists, teachers, youth workers, as well as for reading special courses on philosophical anthropology, social philosophy and the philosophy of sports.

Keywords: computer sports, e-sports (cybersports), e-sports player, e-sports community, e-sports disciplines, cultural and anthropological expertise

Research area: philosophy and history of religion, philosophical anthropology, philosophy of culture.

Citation: Bogdanova M. A. E-sports (cybersports): pro and contra (cultural and anthropological expertise). In: J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci., 2023, 16(2), 184–192. EDN: VFVBJP (online 2022)



Киберспорт: pro and contra (культур-антропологическая экспертиза)

М.А. Богданова

*Институт философии и социально-политических наук,
Южный федеральный университет
Российская Федерация, Ростов-на-Дону*

Аннотация. Необходимость проведения культур-антропологической экспертизы киберспорта связана с широкими общественными дискуссиями о его положительных и отрицательных воздействиях как на человека, так и на общество. Выросло целое поколение молодых людей, не знающих, как устроен традиционный спорт, и сделавших свой выбор в пользу «виртуального спорта». Уже самые первые подходы к исследованию киберспорта показывают его социокультурную, гуманитарную и антропологическую неоднозначность. Большинство тех, кто поддерживает негативный дискурс в отношении киберспорта, сами никогда в компьютерные игры не играли в силу возраста и плохо разбираются в том, как он устроен, те, кто положительно оценивают его влияние на человека, как правило, представляют киберспортивное комьюнити. Положительное воздействие киберспорта проявляется в его содействии развитию электронных и цифровых технологий, развитию когнитивной и психологической сфер человека и пр. Отрицательное воздействие киберспорта проявляется в том, что киберспортивная среда зачастую становится местом экстремизма и аморальности, приводит к индивидуально-личностным трансформациям, агрессивности, широкому использованию химических препаратов. Данные материалы могут быть использованы в практической работе психологов, педагогов, специалистов по работе с молодежью, а также для чтения спецкурсов по философской антропологии, социальной философии и философии спорта.

Ключевые слова: компьютерный спорт, киберспорт, киберспортсмен, киберспортивное комьюнити, киберспортивные дисциплины, культур-антропологическая экспертиза.

Научная специальность: 5.8.5 – теория и методика спорта.

Цитирование: Богданова М. А. Киберспорт: pro and contra (культур-антропологическая экспертиза). *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2023, 16(2). С. 184–192. EDN: VFVBJP (онлайн 2022)

Введение в проблему исследования

Формирующаяся новая цивилизация, связанная с бурным развитием компьютерной техники (включая прогресс как аппаратных, так и программных инструментов), привела к значительным изменениям во всех сферах жизни общества: экономике, медицине, науке, образовании, досуговой деятельности. В этих условиях вполне ожидаемым стало появление компьютерного спорта (или киберспорта) –

самой быстрорастущей спортивной дисциплины. Сегодня в орбиту любительского и профессионального киберспорта вовлечены миллионы игроков во всём мире всех возрастных и социальных групп: дети, подростки, мужчины и женщины, люди с инвалидностью; также он собирает на своих площадках миллионы болельщиков и зрителей.

Логика развития киберспорта подчинена логике развития электронных и цифро-

вых устройств: появление новых технологий, увеличение мощности и ресурсов ПК и игровых приставок приводит к появлению новых компьютерных игр, форм киберспортивных состязаний, но верно и обратное, компьютерные игры во многом определяют развитие технологий, происходит заметная геймификация неигровых процессов в разных сферах жизни общества.

Методы и понятия

Приведем определение киберспорта/компьютерного спорта, как оно дано в Правилах, утвержденных приказом Минспорта России: «Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой» (Pravila, 2020).

В статье мы будем использовать слово «киберспорт», как более емкое, чаще употребляемое в научной литературе для обозначения профессиональных соревнований по компьютерным видеоиграм¹.

В качестве ведущего метода исследования будет использоваться антропокультурный подход. Выбор данной методологической позиции обусловлен тем, что, во-первых, антропокультурный подход дает возможность получить знания не только об организационных характеристиках киберспорта, его правилах, но и проанализировать многообразные формы и способы взаимодействия людей в рамках данного вида деятельности, их мотивы, цели, ценностные ориентации. Во-вторых, антропокультурный подход дает возможность вскрыть не только позитивные составляющие развития киберспорта, но и негативные, а подчас и опасные тенденции его развития как на уровне профессионального, так и любительского спорта.

Постановка проблемы и дискуссии

Целью данной статьи является проведение культур-антропологической экспертизы киберспорта, выявление его положительных и отрицательных воздействий на человека, занимающегося данным видом спорта профессионально (киберспортсмена) или любительски (геймера), а также анализ влияния компьютерных игр на общество в целом. Необходимость в такого рода экспертном заключении обусловлена как массовой популярностью киберспорта, так и широкими общественными дискуссиями о проблемности занятия им детей и подростков (что происходит с конкретным ребенком, когда он погружается в конкретную игру?); об аморальности многих игр, включенных в киберспортивные дисциплины, об олимпийских перспективах киберспорта и о его «спортивном» статусе; об отличии киберспорта от традиционного спорта и его особенностях; о гендерном разделении и равноправии в киберспорте; о допинге, судействе и правилах в компьютерном спорте; о правовом регулировании в сфере киберспорта (Sutyryna, 2019:9–19); о социальных последствиях развития игровой компьютерной культуры и пр.

Следует отметить, что тема киберспорта во всех аспектах его бытования – как социального института, сферы бизнеса, вида спорта, способа проведения досуга, особой профессии и пр. – остается мало разработанной или вообще неразработанной и проведение такого рода экспертизы будет способствовать лучшему пониманию природы данного социального явления.

С самого зарождения киберспорт связан с молодежной субкультурой, особенно с той частью продвинутой молодежи, которая активно использует сетевые информационные ресурсы, имеет доступ к хорошему Интернету, может приобретать современные гаджеты и позволять регулярные апгрейды ПК. Вокруг киберспорта довольно быстро возникла собственная киберинфраструктура с профессионалами, обеспечивающими проведение состязаний: программисты, геймдизайнеры, художники, сценаристы, разрабатывающие

¹ М. Съёблум и Дж. Хамари (M. Sjöblom, J. Hamari) в 2016 г. ввели в социальные науки понятие киберспорта.

игровой концепт, организаторы, режиссеры трансляций и стримеры, киберспортивные менеджеры и психологи, собирающие команду и работающие с ней на победу, аналитики, а еще дизайнеры мерча (разрабатывают дизайн одежды команды или игрока), видеомейкеры, маркетологи и пр. Поддержкой киберспорта активно занимается бизнес: производство одежды, напитков, еды, сувениров делает видеоигры, проводимые соревнования, киберспортсменов узнаваемыми и популярными. Среди спонсоров соревнований, помимо компаний, производящих компьютерную технику, Snickers, Aviasales, Мегафон, Coca-Cola, MasterCard, Heineken и др.

Интенсивно создаваемая киберспортивная среда с лихвой удовлетворяет потребности молодежи в общении, состязаниях, новой информации, знакомствах, развлечениях, причем все эти социальные взаимодействия характеризуются энергичностью, яркостью, притягательностью. Играть или смотреть трансляцию по Dota2, League of Legends, Quake или Warface для молодежи поколения Z², куда увлекательнее, чем следить за трансляциями футбольных или баскетбольных матчей. Тем более сюжеты (приключения, боевики, фэнтези, комиксы, антиутопии, триллеры, детективы, катастрофы и пр.) и герои игр (тролли, эльфы, монстры, частные детективы, убийцы, злодеи, вампиры, спасатели, Герои и пр.) современны, занимательны и понятны; стильная графика, хороший звук и музыка создают действительно захватывающую среду. «Вглядевшись в компьютерные игры, за красочными виртуальными картинками вполне можно разглядеть знакомые вариации детских игр в разные века. Детские спортивные игры-соревнования никуда не делись, те же состязания на скорость, меткость, умение владеть оружием или преодолевать крутые виражи трассы,

² Поколение Z (zoomers) – термин, применяемый для обозначения поколения молодых людей, родившихся с 1997 по 2012 год, в соответствии с теорией поколений W. Strauss – N. Howe. Это первое поколение, полностью сформировавшееся под влиянием гаджетов и соцсетей, и для которых компьютерная реальность – это среда активного обитания.

но виртуальные. А дух агона и вкус победы все те же» (Talan, Talan, 2019:60–68). Выросло целое поколение молодых людей, не знающих, как устроен традиционный спорт, не гонявших футбольный мяч во дворе, не болевших «за своих» по телевизору на олимпийских играх или чемпионатах мира, сделавших свой выбор в пользу гаджетов и «виртуального спорта». «Виртуальность позволяет человеку создать свой собственный мир, претворив в жизнь любые фантазии, и «пожить» жизнью виртуального героя, тем более, что современные нейросенсорные технологии (шлем, перчатки) создают эффект полного присутствия» (Stepanceva, 2007:11).

У киберспорта есть свои антагонисты и протагонисты; уже самые первые подходы к исследованию киберспорта показывают его социокультурную, гуманитарную и антропологическую неоднозначность.

Результаты исследования

Ниже будут приведены несколько положений, которые в равной степени могут трактоваться как свидетельство культурной, социальной, антропологической значимости киберспорта, так и подтверждение его антигуманной природы. Во многом это определяется тем, с какой позиции выступают оппоненты: если речь идет о профессионалистском сообществе (киберспортивном комьюнити), то здесь наблюдается активный процесс создания положительного образа киберспорта и его популяризации; если в дискуссию включаются не ангажированные акторы, то картина с киберспортом представляется уже не столь однозначной. Также не лишним будет отметить, что большинство тех, кто поддерживает негативный дискурс в отношении киберспорта, сами никогда в компьютерные игры не играли в силу возраста и плохо разбираются в том, как устроен мир видеоигр и киберспорта.

Влияние киберспорта на общество далеко неоднозначно и требует «междисциплинарных усилий»: культурологических, социологических, социально-философских, психологических, педагогических, пра-

вовых исследований. Рамки данной статьи ограничивают возможности полного и исчерпывающего анализа развития компьютерного спорта и его противоречивого влияния на социум, поэтому ограничимся представлением нескольких тезисов:

Киберспортсмен

Для понимания того, что такое киберспорт и кто такой киберспортсмен, используем аналогию с наиболее популярным игровым видом спорта – футболом. Известно, что в футболе есть профессиональные команды и профессиональные игроки; команды состязаются между собой в соответствии с турнирными календарями; их положение в рейтинге определяется очками, набранными во время участия в соревнованиях; спортивная карьера футболиста начинается очень рано и уже в юном возрасте дети, пришедшие в спорт, испытывают «взрослые» нагрузки; спортивная карьера подчинена жесткому контракту; за свою работу в соответствии с квалификацией футболист получает заработную плату и премии; «достаточно узки и временные границы высших физических потенциалов, которые нужно поскорее успеть обратить в коммерческий успех, выжимая все для этого возможное» (Bogdanova, 2013:237); в определенное время его спортивная карьера как футболиста завершается (30–35 лет); большинство профессиональных футболистов по окончании карьеры имеют набор серьезных хронических травм и болезней. Но в футбол играют не только профессионалы, во дворах своих домов играют дети, подростки (к сожалению, все реже), да и взрослые любят погонять мяч, т.е. футбол бывает профессиональный и любительский.

Приблизительно так же все устроено и в киберспорте.

Сегодня в компьютерные игры играют 2,5 млрд человек и далеко не все те, кто играет в компьютерные игры – киберспортсмены, да и не все компьютерные игры входят в категорию киберспорта (*Vserossijskij reestr vidov sporta*, 2018). Киберспортсмен (или про-игрок) – это спортсмен, который

в командном или одиночном состязании борется за победу в определенной игре. Поскольку средний возраст выдающихся киберспортсменов варьируется в пределах 16–26 лет, то понятно, что активные профессиональные тренировки совпадают с подростковым возрастом 12–16 лет, а первое знакомство с профессиональной киберсредой начинается и того раньше – с 7 лет. Столь раннее знакомство с киберспортом, естественно, вызывает вопросы гуманитарной общественности и родителей о влиянии занятий детьми киберспортом. Одни специалисты (Talan, Talan, 2019:60–68) настаивают на том, что игры способствуют усилению концентрации внимания, скорости реакции в ситуации многозадачности, гибкости ума; другие (Stepanceva, 2007:14) пишут о том, что раннее вовлечение детей в киберспорт приводит к индивидуально-личностным трансформациям, проявлению агрессивного поведения.

В киберспорт, как правило, детей не приводят родители, поскольку специальных школ, подобных футбольным, баскетбольным и пр., пока не существует, дети сами узнают о какой-либо игре и начинают в нее играть, посвящая ей все свое время (феномен кибераддикции). Далеко не все, кто просиживает многие часы за видеоиграми, пропуская школьные занятия и отказываясь от подвижных игр, свойственных детскому возрасту, становятся киберспортсменами. Как и в любом виде спорта, карьерные перспективы в киберспорте весьма проблематичны: здесь высокий уровень конкуренции, для достижения успеха требуется не только талант, долгий тяжелый труд, но и существенная поддержка родителей, которые чаще всего относятся к данному «виду спорта» весьма подозрительно и всячески препятствуют этому увлечению, что приводит к созданию труднопреодолимых барьеров для общения между старшим и младшим поколениями.

Игроки, сумевшие прорваться в киберспортивную элиту через жесткую селекцию, должны много тренироваться, их спортивный распорядок весьма строг и подчинен интересам команды и расписа-

нию турниров, их профессиональная карьера также заканчивается довольно рано: на высочайшем уровне можно выступать, по оценкам специалистов, до 22–25 лет, что связано с уменьшением скорости реакции и интеллектуальной гибкости у более возрастных про-игроков. Профессиональные игроки, как и во многих других видах спорта, используют различные химические вещества, которые усиливают реакцию и могут повышать показатели.

Что касается обычного геймера, то он может быть весьма далек от киберспорта, хотя и посвящает компьютерным играм весьма значительное время.

Состязание

Чтобы понять, как проводятся спортивные поединки среди «топовых» игроков, необходимо ответить на ряд вопросов: какие компьютерные игры включены в киберспортивные дисциплины; каковы действия соперников; из чего складывается спортивный поединок; каковы правила, по которым организовано спортивное соревнование?

Согласно Положениям Всероссийского реестра видов спорта, дисциплин по киберспорту на сегодняшний день пять: боевая арена, соревновательные головоломки, стратегия в реальном времени, технический симулятор и спортивный симулятор, файтинг (Vserossijskij reestr vidov sporta, 2018). Они различаются наличием или отсутствием персонажей, сюжетной линии, свойствами пространств, игровой задачей и игровой механикой, правилами и пр. Соревнования проводятся в онлайн и оффлайн формате. В основном проводятся командные поединки, но есть и индивидуальные зачеты – турниры для отдельных игроков. В отличие от классического спорта, где изменения правил игры и формата проведения соревнований происходят редко, в киберспорте фактор перемен служит для поддержания интереса к игре.

«Главными требованиями к компьютерным играм, претендующим на киберспортивность, являются: возможность соревнования игроков между собой (мультиплеер); сбалансированные условия (уров-

ни) для противостояния между участниками; чёткие правила для определения победителя и техническая возможность демонстрации игрового процесса для того, чтобы осуществлять трансляции соревнований в Интернете или по телевидению» (Solodnikov, Timofeeva, 2020:172).

За организацию игрового процесса (геймплея) отвечает компьютерная программа. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как тот в свою очередь реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра. Другой составляющей игры является сеттинг – это среда, в которой происходит действие: место, время и условия действия. Таким образом, любая компьютерная игра – это совокупность точно заданных правил (инструкций), которым надо следовать для решения какой-либо поставленной задачи или достижения цели. Как пишет М. В. Тендрякова: «Над всеми изгибами сюжета игры и над всеми переделками, в которые попадает компьютерный герой, незримо присутствует высшая инстанция, она даже выше Творца в самой современной версии Стратегии – это программные коды игры. С неумолимой однозначностью электронной логики они заправляют не только виртуальными мирами, но и самими геймерами» (Tendryakova, 2008: 60:68).

Кратко проиллюстрируем пример, как организовано состязание в одной из компьютерных игр, ставшей киберспортивной дисциплиной, – это многопользовательская боевая онлайн-арена (сокращ. МОВА). В игре Dota 2 есть две команды, состоящие из 5 человек. Каждый игрок выбирает одного из более сотни героев, обладающих определёнными характеристиками, и управляет им в течение игры. Вот как описывает задачу игрока В. В. Гудимов в работе «Психология киберигр»: «...сверх-миссию Героя и, следовательно, мета-цель игры можно определить как «обретение силы», извлечение героем потенциала действия из окружающей среды (новое оружие, бонус, магические очки, опыт...) и трансформацию их в свою силу – т.е. усиление персонажа.

Максимально усиленный персонаж превращается в Героя. При этом потенциал окружающей игровой среды приближается к нулю: кристаллы заканчиваются, базы врагов разгромлены, ничто вокруг не движется и не летает. Вся энергия перешла под управление Героя и стала его силой» (Gudimov).

Таким образом, являясь членом команды, игрок, взаимодействуя с другими членами команды, должен разрушить базу соперника, при этом защитить свою, соответственно, побеждает та команда, которая сделала это первой.

Болельщики/зрители

Среди медиаразвлечений (кино, телевидение) трансляции соревнований по киберспорту показывают бурный рост, прирастая новыми болельщиками и зрителями среди разных социальных групп, причем пандемия COVID только подстегнула этот процесс. На данный момент подавляющее большинство фанатов – это *подростки* и 20–30-летние. И это лишь первые поколения, которые выросли на фоне повсеместного распространения онлайн-игр. С течением времени аудитория киберспорта будет только расти. Это заставляет крупнейшие спортивные каналы всерьез думать о включении данных соревнований в свои трансляции, тесня или вообще исключая из сетки вещания привычные спортивные состязания, не находящие своих почитателей.

Соревнования по киберспорту – это шоу, в котором болельщикам отведена особая роль: они должны поддерживать свою команду, добавляя соревнованию большей зрелищности и эмоциональности. Следует сказать, что в киберспорте еще не сложилась своя «культура боления»; болельщики и зрители поддерживают свои команды привычным способом – свистом, кричалками.

Киберспортивных болельщиков условно можно разделить на две группы: к первой группе относятся те, для кого игра – это своего рода «обучающий полигон». Дело в том, что, в отличие от других видов спорта, болельщики киберспорта

очень часто сами являются активными геймерами, мечтающими попасть в «профессиональную лигу». Они смотрят турниры, следят за действиями лучших игроков с целью улучшения своих игровых навыков, усвоения успешных стратегий, обретения своей техники игры. Они, как правило, следят за одной-двумя играми; их возраст 25–34 года.

Вторую группу болельщиков образуют те, кто смотрит игры в баре, кафе, они любят сам процесс игры и те эмоции, которые он вызывает, для таких болельщиков киберспортивное состязание – развлечение, отдых, общение. Часто игроки, болельщики, стримеры собираются после матча и продолжают общение, темами которого являются не только результаты прошедших состязаний, но и политические события, становясь зонами социальных экстремистских угроз.

Вот как об этом пишет М. В. Тендрякова: «Сетевые компьютерные игры объединяют в игровые сообщества представителей разных народов, культур, государств, дают опыт взаимодействия и соединения усилий для решения общих задач людьми, которые не знакомы друг с другом. Только в виртуальном пространстве они могут найти друг друга, руководствуясь общими интересами, только при помощи компьютера они могут отстроить общий язык коммуникации. Это тоже опыт кросскультурного контакта, пусть искусственный, пусть игровой, но все же позитивный. А это, в свою очередь, может оказаться подготовкой необходимых навыков для жизни и работы в постиндустриальном информационном мировом сообществе, где благодаря Интернету преодолеваются расстояния и государственные границы» (Tendryakova, 2008: 60:68).

Выводы

На основании проведенного исследования можно сформулировать следующие выводы:

1. Необходимость проведения культурно-антропологической экспертизы киберспорта обусловлена как массовой попу-

лярностью киберспорта, так и широкими общественными дискуссиями о его положительных и отрицательных воздействиях на человека, занимающегося данным видом спорта профессионально (киберспортсмена) или любительски (геймера), и на общество в целом.

2. Тема киберспорта во всех аспектах его бытования остается мало разработанной или вообще неразработанной и проведение такого рода экспертизы будет способствовать лучшему пониманию природы данного социального явления. Выросло целое поколение молодых людей, не знающих, как устроен традиционный спорт, и сделавших свой выбор в пользу гаджетов и «виртуального спорта».

3. У киберспорта есть свои антагонисты и протагонисты; уже самые первые подходы к исследованию киберспорта показывают его социокультурную, гуманитарную и антропологическую неоднозначность. Большинство тех, кто поддерживает негативный дискурс в отношении киберспорта, сами никогда в компьютерные игры не играли в силу возраста и плохо разбираются в том, как устроен мир видеоигр и ки-

берспорта. Напротив, профессионалистское сообщество заинтересовано в создании положительного образа киберспорта.

4. В качестве «pro» киберспорта, отмечаем его содействие развитию электронных и цифровых технологий, а также его возможности в объединении в игровые сообщества представителей разных народов, культур, государств для решения общих задач людьми, которые не знакомы друг с другом. Раннее вовлечение детей в занятия киберспортом активизирует когнитивную сферу, формирует интеллектуальную гибкость, увеличивает скорость реакции при решении нескольких задач одновременно и пр.

5. В качестве «contra» киберспорта отмечаем, что киберспортивная среда может быть зоной социальных экстремистских угроз и аморальности. Раннее вовлечение детей в занятия киберспортом приводит к индивидуально-личностным трансформациям, проявлению агрессивного поведения, а использование химических веществ, усиливающих реакцию и повышающих спортивные показатели, пагубно сказывается на здоровье детей и подростков и пр.

References

Bogdanova M. *Institut sporta: sociokul'turnaya dinamika* [*Sport Institute: Sociocultural Dynamics*]. Rostov-on-Don, Southern Federal University, 2013, 296 p.

Gudimov V.V. *Psihologiya videoigr* [*Cybergames Psychology*]. Available at: <https://cyberpsy.ru/articles/gudimov-cybergames/> (accessed 5 October 2022).

Pravila vida sporta «komp'yuternyj sport» (utv. Prikazom Minsporta Rossii ot 17.01.2020 № 16) [*Rules of the sport "computer sports"* (approved by order of the Ministry of Sports of Russia dated 17.01.2020 N 16)]. Available at: https://legalacts.ru/doc/pravila-vida-sporta-kompiuternyi-sport-utv-prikazom-minsporta-rossii_1/ (accessed 1 October 2022).

Solodnikov V.V., Timofeeva V.I. Kibersport v Rossii kak ob'ekt marketinga i social'nyj fenomen [Cybersport in Russia as an object of marketing and a social phenomenon]. In *Sociologicheskaya nauka i social'naya praktika* [*Sociological science and social practice*], 2020, 8(1), 167–187. DOI: 10.19181/snsp.8.1.7102.

Stepanceva O.A. *Subkul'tura gejmerov v kontekste informacionnogo obshchestva* [*Subculture of gamers in the context of the information society*], avtoref. diss. kand. kul'turologii 24.00.01. Saint-Petersburg, 2007, 27 p.

Sutyryna E.V. Pravovye osobennosti organizacii turnira po kibersportivnoj igre [Legal features of organizing a tournament in an eSports game]. In *Otechestvennaya yurisprudenciya* [*Domestic jurisprudence*], 2019, 2(34), 9–19.

Talan A.S., Talan M.S. Primenenie turnirnoj kibersportivnoj platformy dlya analiza kognitivnyh sposobnostej igrokov Counter-Strike i Dota-2 [The use of a tournament eSports platform to analyze the

cognitive abilities of Counter-Strike and Dota-2 players]. In *Vestnik sportivnoy nauki [Sports science bulletin]*, 2019, 4, 20–24.

Tendryakova M. V. Starye i novye liki igry: igrovaya specifika virtual'nogo prostranstva [Old and new faces of the game: gaming specifics of virtual space]. In *Kul'turno-istoricheskaya psihologiya [Cultural-Historical Psychology]*, 2008, 4(2), 60–68. Available at: https://psyjournals.ru/kip/2008/n2/Tendryakova_full.shtml (accessed 10 October 2022).

Vserossijskij reestr vidov sporta [All-Russian Register of Sport Types] (red. ot 26.10.2018). Available at: <http://rulaws> (accessed 5 October 2022).