

**Киберспорт как тема китайских дорам (на примере «Атакуя твоё сердце» и «Влюбиться в твою улыбку»)**

**Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич**

***Малушенко Виктория Антоновна***

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Москва, Россия  
*E-mail: torimalush@yandex.ru*

За последние пять лет киберспорт стал объектом повышенного внимания в современном медиапространстве. Его совсем недавно начали признавать в обществе как самостоятельную спортивную дисциплину. В России, США, Южной Корее, Франции и Китае развитие киберспорта происходит на государственном уровне. В контексте изучения азиатского рынка стоит отметить, что государственная поддержка «компьютерного спорта» также связана с развитием двух отраслей рынка: профессиональный спорт и сфера развлечений.

Киберспорт — игровые соревнования (интеллектуальные и физические) с использованием современных компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство внутри которого происходит состязание (Шаховцев, 2014, стр 2). В киберспортивной лиге Китае считается, что его спортивные начала — это соревновательная часть, которая предполагает развитие ментальных характеристик (стрессоустойчивость, коммуникабельность, концентрация, логическое и абстрактное мышление, самообладание) и физических (скорость мышления, реакции, статическая выносливость, точность движений, двигательная память) человека при помощи внутренней и внешней коммуникации игроков и современных технологий. В то же время выделяется электронная составляющая «компьютерного спорта», она связана с использованием специальной игровой гарнитуры (персонального компьютера, клавиатуры, наушников и прочих), а также устойчивым интернет-соединением для сетевых игр.

Китайское правительство осознаёт роль и значимость киберспорта как способа получения достижений и наград на международной арене (Алтухов, 2020, стр. 25), а также связывает его с повышением уровня национального духа и патриотизма у населения. Несмотря на ряд серьёзных ограничений, относящихся к цензуре, пропаганде, госконтролю, образованию, развитию частных компаний и рынка труда, отрасль «компьютерного спорта» активно развивается. В некоторых колледжах и вузах страны были созданы образовательные дисциплины и программы, посвящённые киберспортивной индустрии, где упор делается на подготовку кадров в областях предпринимательства, аналитики и разработки.

Китай обладает огромным потребительским спросом на спортивные товары и контент, и на киберспорт в частности. По данным Statista.com по состоянию на 2022 год китайский рынок видеоигр занимает второе место в мире и приносит около 44 миллиардов долларов годового дохода, уступая лишь США с доходом в 54,9 миллиардов долларов. На телеканалах транслируются турниры, а в эфир выходят дорамы на киберспортивную тематику. Большой поток фанатов, в том числе из-за рубежа, случился после трансляции на ТВ сериалов «Атакуя твоё сердце» (2019 г.) и «Влюбиться в твою улыбку» (2021 г.). Обе дорамы рассказывают о том, как устроен киберспорт на примере игр жанра MOBA (многопользовательская онлайн-боевая арена), в которой игроки в командах сражаются друг против друга.

Успех этих проектов связан в первую очередь с тем, что «киберспортивному сообществу пресса продаёт не продукт, а эмоцию, создавая устойчивую связь между фанатами и игроками» (Мальцева, 2022, стр. 93). Благодаря динамике и насыщенности сюжета, ярким сценам и грамотно подобранному актёрскому составу вовлечённость в созданный мир стремительно растёт за счёт увеличения напряжения, нарастающего по мере развития сюжетных линий. Кроме того в обеих дорамах в большей степени акцент делается не на любовные линии главных героев, а на киберспортивную составляющую, то есть на то, как устроена работа в киберспортивных клубах, как спортсмены готовятся к турнирам и взаимодействуют со своими фанатами, какую роль играют менеджеры, спонсоры и аналитики в этой сфере.

Отметим, что у зрителей очень высок уровень эмпатии к героям-игрокам (Мальцева, 2022, стр. 93), так как в сериалах большое внимание уделяется тому, что в «компьютерном спорте» игрокам приходится проявлять смелость и решительность для достижения результата на соревнованиях, которые являются ключевой частью сюжета. Эмоциональность аудитории связана с результатами игры фаворитов аудитории, поэтому напряжение во время просмотра, а затем и сопутствующее облегчение в разы увеличиваются, так как зритель чувствует себя вовлечённым в игровой процесс, даже не принимая в нём участия. В сериалах этот эффект усиливается ещё и за счёт интриги, удерживающей людей перед экраном, накаляющей атмосферу.

Создавая такие дорама и выпуская их в эфир, телеканалы набирают просмотры и увеличивают трафик, в то же время растут доходы от продаж игровой индустрии, что приносит прибыль частным предпринимателям и государству, а киберспорт в свою очередь набирает популярность среди аудитории.

Таким образом, важность киберспорта как основы сюжета для китайских дорам обусловлена общенациональным желанием добиться успеха на международной арене, стремлением развить профессиональный спорт и тенденцией создания нового контента для сферы развлечений, которые взаимосвязаны между собой благодаря государственной политике Китая и её поддержке данного вида спорта.

### Источники и литература

- 1) Аверин А. В., Поздняков К. К., Андреев Н. В. Детерминанты регулирования киберспорта: сравнительный анализ России, Южной Кореи И Китая // ЭТАП. 2021. №5.
- 2) Алтухов С.В., Вережкин В.М., Модель управления киберспортом в Китае как основа стимулирования здорового образа жизни и защиты национальных интересов // Управленческие науки. 2020. №2.
- 3) Буянова А.В., Козилина В., Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития // Социально-политические науки. 2017. №5
- 4) Мальцева И.А. Популяризация киберспорта как спортивной дисциплины: медийный аспект // Вестник ВУиТ. 2022. №1 (37)
- 5) Миронов И. С., Правдов М. А. Содержание спортивной подготовки в киберспорте // Ученые записки университета Лесгафта. 2019. №3 (169).
- 6) Шаховцев П.А. История становления киберспорта // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2014. №36.