

Коммуникации в киберспорте

Горчаков Роман Сергеевич

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: gorchakov.roma@bk.ru

В данной работе будут рассмотрены два понятия, объединение функций и взаимосвязей которых даст представление о различных коммуникационных взаимодействиях в киберспортивных дисциплинах.

Первое явление, заявленное в теме, - «коммуникация». На стадии зарождения человечества, людям была необходима коммуникация, для налаживания социальных связей, образования иерархических ступеней в социуме, принуждения совершать действия, для способа конфронтации и, наоборот, для дружелюбных эмоциональных проявлений. Коммуникацию можно наблюдать, её можно анализировать, потому что она осуществляется в физическом мире, и у нас есть множество инструментов как для передачи, так и для считывания информации. Но коммуникации рассматриваются в данной работе не только с точки зрения словесных форм выражения мысли двух или более сторон коммуникации, с целью передать информацию, но и как способ невербального, документального, эмоционального и других взаимодействий.

«Киберспорт» - спортивная деятельность, которая появилось недавно, относительно других спортивных дисциплин, ориентированных на демонстрацию превосходства физических и интеллектуальных способностей.

От других видов спорта его отличает то, что игроки соревнуются в компьютерном пространстве, а сами соревнования проходят по различным играм, в которых возможно сетевое подключение. Такими играми являются: «Дота 2», «Кс го», «Овервотч», «Валорант» и т.д. Особенность киберспорта и взаимодействий в нем состоит в том, что игрокам не обязательно находиться рядом друг с другом. Используя технические средства цифровых, компьютерных технологий, таких как «Дискорд», игроки передают информацию друг другу, находясь в других регионах, а иногда даже в других странах.

Актуальность темы моей выпускной квалификационной работы, несомненно, связана с развитием киберспортивных дисциплин. Киберспорт - новая веха в развитии спорта, которая появилась в то время, когда компьютерные игры начали набирать обороты и сейчас уже, они признаются как новый вид искусства, наряду с такими проявлениями творческой деятельности как кино, живопись, музыка и т. д. Число любителей видеоигр с каждым годом увеличивается. В «Дота 2», начиная с апреля 2021 увеличилась среднесуточную аудиторию с 413 тыс. до 424,9 тыс, за счёт того, что приближалось одно из самых крупных киберспортивных мероприятий «TheInternationale 2021» Киберспорт, как и любой другой спорт включает в себя процесс коммуникаций, который необходимо изучать. В нём присутствует тренерство, культура комментирования матчей, культура взаимодействия ведущего с фанатами во время массовых киберспортивных мероприятий. Наличие всех этих факторов и подтверждает актуальность темы выпускной квалификационной работы.

Объектом исследования является киберспорт.

Предметом исследования - коммуникационные взаимодействия в киберспорте.

Целью работы является выяснение того, как и с помощью каких механизмов в киберспортивных дисциплинах осуществляется процесс коммуникации.

Исходя из цели, можно выявить следующий перечень задач:

1) Выявить и продемонстрировать механизмы и инструменты коммуникации в киберспорте. 2) Описать функции коммуникации в киберспорте. 3) Определить модель коммуникационных взаимодействий в киберспортивных дисциплинах и описать её работу. 4) Описать процесс комментирования киберспортивных мероприятий. 5) Рассмотреть коммуникационные взаимодействия между игроками в команде. 6) С помощью конкретных киберспортивных дисциплин рассмотреть примеры коммуникационных взаимодействий.

Источники и литература

- 1) Выготский Л. С. «Мышление и речь» М.: ГОСУДАРСТВЕННОЕ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО Москва 1934 – 362с
- 2) Почепцов Г.Г. «Теория коммуникации». М.: Рефл-бук, К.: Ваклер, 2001 – 343с.: ил. ISBN966-543-062-9
- 3) Androvich M. Games are indeed art, says Barker. 27.06. 2007 <http://www.gamesindustry.biz/articles/games-are-indeed-art-says-barker>
- 4) Александр Оводков. Киберспорт как вид спорта: становление и развитие. интернет-сайт. — 2013.