

МНОГООБРАЗИЕ ИГРОВЫХ ПРАКТИК В КИБЕРСПОРТЕ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВОГО СООБЩЕСТВА

Кунцевич О.М.

аспирант кафедры культурологии, преподаватель кафедры информационных технологий в культуре УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (Республика Беларусь, г. Минск)

Игра – действенный механизм объединения группы, она обеспечивает возможность каждому ее субъекту проявить и субъективировать свою специфику. Существование особых игровых практик в той или иной среде служит своеобразным маркером позиционирующих черт группы. Игровые группы, в которых иногда и одновременно принимают участие несколько объединений игроков, могут образовывать кратковременные или устойчивые игровые сообщества. На основе общности интересов игрового сообщества возникает определенное поле деятельности (в том числе символическое) и вырабатывается определенная атрибутика, стиль поведения, а в ряде случаев и особый язык, и образ жизни [4, с. 70].

Развитие компьютерных игр дало начало новому виду спорта, получившего название – киберспорт. Киберспорт – это спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. Как и у любого вида спорта, здесь свой отбор игроков и правила участия, специфика организации соревнований и система призового фонда.

История киберспорта началась с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Благодаря популярности игры Quake (многопользовательская игра в Интернете), в которой доминирует главный герой, в 1997 году в США появилась первая лига киберспортсменов – Cyberathlete Professional League (CPL). Соревнования по киберспорту проводятся ежегодно по всему миру и часто имеют статус международных соревнований: Word Cyber Games, The CPL, ESWC, ESL Pro Series, ECG, KODE5. Наиболее известным и престижным из них является турнир World Cyber Games, который организован по принципу Олимпийских игр. Впервые WCG были проведены в Южной Корее, стране-родоначальнице киберспорта и неизменным лидером в мировых состязаниях по Старкрафту (StarCraft) [1]. Существуют организации, которые на добровольных началах проводят множество турниров как online («на связи», в режиме реального времени), так и offline («отключённый от сети»), по самым известным и популярным дисциплинам.

Киберспортивные организации существуют в нескольких странах СНГ, включая Республику Беларусь, Республику Казахстана и Украину. Одним из крупнейших турниров в странах СНГ является ASUS Open, проводящийся ежегодно раз в квартал с 2003 года. Призовые фонды данных состязаний признаны как одни из самых больших среди чемпионатов СНГ и достигают до 1 миллиона российских рублей.

Особенностями игровой деятельности в системе организации игр в киберспорте являются элемент «открытости» и «спортивного духа». Это объясняется наличием судей, зрителей и призового фонда. Широкомасштабные соревнования проводятся в специально оборудованных местах, оснащенных компьютерами для игроков, соединенных по локальной сети, а также большими экранами, куда транслируются изображения с экранов игроков. В Южной Корее из-за большого числа зрителей такие соревнования проводятся на стадионах, в других странах иногда выбирают большие ангары. Менее масштабные соревнования проходят в компьютерных клубах и Интернет-кафе.

Лучшие игроки из 78 стран принимают участие в финальном соревновании WCG. Соревнования включают в себя несколько дисциплин (игр) [1]. Классификация виртуальных игр многогранна и может брать за основу различные факторы. Классификация игр по жанрам может иметь следующую стратификацию:

1. action (3D-шутеры, «бродилки-стрелялки», файтинги, аркада, стелс-экшен (Stealth action)) – игрок, как правило, действует в одиночку;
2. симуляторы/менеджеры – симуляция и управление тем или иным процессом из реальной жизни: технические, аркадные, спортивные, спортивный менеджер, экономические;
3. стратегии – игры, требующие планирования и выработки определенной стратегии для достижения конкретной цели, например победа в военной операции (походовые, пошаговые);
4. приключения – игра-повествование и проживание игрока в игровом мире;
5. музыкальные игры – в них предполагается восприятие игрока музыки;
6. ролевые игры – выбранный персонаж, обладая определенным набором навыков, проходит различные испытания;
7. головоломки, логические, puzzle;
8. традиционные и настольные – компьютерная реализация настольных игр, например шахматы, карты, шашки [2].

Большое продвижение и развитие в киберспорте получили игры массовые онлайн-овые и многопользовательские, что объясняется количеством их участников, а также и их распространенностью. В киберспорте команды игроков традиционно называются кланами, или «тимами» (от англ. «team» — команда). Некоторые виды компьютерных игр, например Counter-Strike, созданы только для командного соревнования, другие же позволяют играть как в режиме «1x1», так и команда на команду.

Киберспортивными дисциплинами выбирают обычно такие жанры компьютерных игр, как шутеры от первого лица, стратегии реального времени и спортивные игры, как наиболее зрелищные и динамичные компьютерные игры.

Такое многообразие игровых практик приводит к возникновению игровых сообществ, предполагающих разные формы общения. Общение является важной частью жизни любого человека, через него реализуются мысли,

чувства, желания, отношения и многое другое. Общение в игровых сообществах киберспорта позволяет разнообразить существование человека не только в реальном, но и в виртуальном мире.

Виртуальное общение – новая форма взаимодействия людей в другом измерении. Виртуальный мир не является угрозой реальному, а лишь фактором, позволяющим расширить его границы, так как виртуальный мир может способствовать формированию игровых сообществ. Игровое сообщество возникает на основе общих интересов своих членов. Компьютерная игра обладает особенностью отвлечения от внешнего мира, отдыха, получения новых эмоций, увеличение возможности общения с представителями разных социальных групп и т.д.

Вхождение в определенное игровое сообщество может объединять людей различного социального класса и образа жизни. Самым основным в данном случае является желание и возможность играть в данную игру. Перемещение по иерархии ролей всегда возможно, в зависимости от развития и накопления знаний, навыков и игровой практики, а также личных качеств человека. Это обладает более широкими возможностями проявить себя в игровой деятельности, чем в жизненных ситуациях. Если игрок обладает усердием, быстротой принятия решения и использования своей техники для прохождения игры, то он обладает большим потенциалом для того, чтобы занять высшее место в иерархии сообщества.

Киберспорт получил свое развитие и в Республике Беларусь. С 2004 года Министерство обороны и отдельный виртуальный истребительно-штурмовой полк =ВУ= совместно с проектом sng.by начали программу популяризации компьютерных игр в интересах патриотического воспитания и допризывной подготовки молодежи. Если в 2004 году в виртуальном небе Беларуси летали только пилоты отдельной виртуальной истребительно-штурмовой эскадрильи =ВУ=, то уже в текущем году на очередном турнире зафиксировано наибольшее количество команд виртуальных пилотов (14) из четырех виртуальных формирований.

В разных городах нашей Республики проводятся турниры в рамках чемпионата Беларуси по киберспорту, а также отборочные игры World Cyber Games [3]. Впервые в истории в 2012 году белорусские геймеры вышли в полуфинал World Cyber Games – Всемирных Кибер Игр в Китае. В дисциплине StarCraft II полуфиналистом от Беларуси стал Антон Плебанович, в Dota 2 – команда DevilMice, победа которой над корейцами в четвертьфинале, принесла участникам бронзовую медаль (III место).

Таким образом, играя, обучаясь и общаясь, образуются игровые сообщества, которые можно определить как группа людей со сходными интересами в сфере киберспорта. Такие игровые сообщества возникают при вхождении в виртуальную игру, во время общения людей между собой, в последствие принятия тактических решений. Особенностью любого игрового сообщества являются взаимопомощь, контакт, понимание, увлечение, стремление к цели. Впоследствии общение в игровом сообществе может восполнить нехватку коммуникационных контактов в реальном мире.

Киберспорт открывает и расширяет возможность для игрока проявить себя через игровую деятельность. При этом киберспорт обладает порой большим потенциалом самореализации, чем иные жизненные ситуации. Появление и стремительное развитие киберспорта является важным показателем продвижения игровых практик, а также фактором формирования игровых сообществ.

1. *Киберспорт*. Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>. – Дата доступа: 03.09.2013.

2. *Классификация компьютерных игр*. Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация компьютерных игр](http://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр). – Дата доступа: 05.09.2013.

3. *Костузик, Ю.* Белорусские геймеры впервые вышли в полуфинал Всемирных Кибер Игр / Ю. Костузик // Информационное агентство "Интерфакс-Запад" [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.interfax.by/article/97024>. – Дата доступа: 05.09.2013.

4. *Морозов, И.А.* Игровые сообщества: гендерный аспект / И.А. Морозов // Этнографическое обозрение. – 2006. – № 4 – С. 69-84.

5. *Хомченко, А.* «Отборочные игры WCGBY – 2011» / А. Хомченко // Белорусский компьютерный журнал. Мой компьютер. Страницы компьютерных новостей. – 2011. – № 13 (119). – С. 24–31.