

*Халитов Тимур Рафаэлевич, студент
Санкт-Петербургский государственный университет
гражданской авиации, г. Санкт-Петербург*

*Толстоухов Данила Андреевич, студент
Санкт-Петербургский государственный университет
гражданской авиации, г. Санкт-Петербург*

*Рослякова Наталья Андреевна, младший научный сотрудник
Институт проблем региональной экономики РАН,
г. Санкт-Петербург*

КИБЕРСПОРТИВНАЯ ИНДУСТРИЯ: РАЗВЛЕЧЕНИЕ ИЛИ РАБОТА?

Аннотация: в статье рассказывается о киберспортивной индустрии. Выделены основные факторы, которые обуславливают возрастающую популярность этого направления, как сферы приложения труда.

Ключевые слова: киберспорт, киберспортсмен, League of Legends.

Одно из любимых видов развлечений людей по всему миру это компьютерные игры. Однако, есть категория игроков, для которых игры не только развлечение. Так с недавних пор игры стали оформляться в отрасль именуемую киберспортом. Актуальность появляющейся отрасли ещё не вполне осознана, однако уже сейчас можно понимать, что разнообразные симуляции на основе виртуальной реальности имеют большие перспективы в сфере обучения, туризма, развлекательной индустрии и многих других областях. Одним из первых мероприятий в России, посвящённых этому направлению можно считать круглый стол, прошедший в рамках Петербургского Международного экономического Форума 2018 г. "Киберспорт – новый глобальный тренд в спорте и бизнесе" [1]. Киберспорт (англ. eSports / electronic sports) – вид соревновательной деятельности на основе компьютерных и / или видеоигр, где игра предоставляет собой состязание между отдельными персонажами или командами в некоторой локации, то есть виртуальном пространстве, наделённом набором свойств. Большим преимуществом, которое на наш взгляд повышает интерес в таких состязаниях, является проведения принципа борьбы на изначально равных условиях. В основу заложен принцип спортивного равенства на основе учёта широкого перечня контролируемых и учитываемых параметров противостоящих сторон. В качестве формирования обобщающих характеристик в каждой дисциплине формируется система рангов. По мере развития умений и навыков киберспортсмена со временем его ранг повышается, од-

нако серия неудачных сражений может привести и к снижению ранга. В качестве отступления от темы, можно сказать, что развитие цифровой экономики, открывает широкие возможности для подобной геймификации системы оценок любых структур, поскольку широкая компьютеризация и автоматизация позволяет учитывать большее количество параметров, а машинные средства позволяют корректно и содержательно сводить их в системы рангов. Так оцениваемое в игре League of Legends (LoL) знание карты местности, и характеристик расположенных объектов, являются вполне качественными параметрами для оценки качества и местных администраций. Пример распределения игроков в LoL [2] можно видеть в таблице.

Таблица

Пример распределения игроков на 1 июня 2018 г.

Уровень игроков	% участников игры, достигших данного уровня
Претендент	0,02
Мастер	0,04
Алмаз	1,91
Платина	8,25
Золото	24,53
Серебро	47,53
Бронза	17.72

В момент начала сражения ни у кого не наблюдается преимущества. И как следствие, далеко не все компьютерные игры (дисциплины) могут становиться базой для профессионального киберспорта. Существует большое количество игр, которые функционируют на коммерческой основе. И развитие навыков персонажей и связанное с ним улучшение показателей можно обеспечить не в тренировках и успешном игровом процессе, а путём пополнения аккаунта на определённую сумму. Таким образом может быть обеспечено преимущество начинающего игрока над остальными. Закономерно, что такие дисциплины не могут становиться базами для проведения турниров. Наиболее развитыми киберспортивными дисциплинами являются упомянутая LoL, Dota 2, CS:GO. В 2016 г. был опубликован приказ МинСпорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации [3].

Поскольку киберспорт приравнивается к одному из видов спорта, возник вопрос: кто такие профессиональные киберспортсмены, и что они делают? Деятельность и быт киберспортсмена не сильно отличается от быта футболиста, или баскетболиста. Профессиональные киберспортсмены абсолютно также тренируются, работают с психологами и тренерами, поддерживают себя в оптимальной физической форме, оттачивают свои профессиональные навыки. Различия в продолжительности тренировок. Игры

отнимают не так много физической силы, поэтому у киберспортсменов тренировки длятся дольше, чем, например, у футболистов.

Аналогично с классическими видами спорта, имеет значение и возраст киберспортсмена. По мере тренировок спортсмен оттачивает свою реакцию, но в возрасте скорость реакции становится ниже. Киберспортсмену необходим талант, глубокий анализ своей дисциплины и значительные усилия для достижения результата. Конкуренция в киберспорте, вероятно, даже выше, чем в классических видах спорта. Киберспортсмен может и не обладать физическими особенностями, которые предпочтительны в других видах спорта. Например, в баскетболе предпочтение отдаётся росту и "прыгучести", для футболистов важно умение ускоряться. Для того чтобы стать киберспортсменом человек просто должен обладать компьютером и доступом в интернет.

При этом киберспортсменом невозможно подрабатывать, так как подготовка к играм и поддержание формы занимает немало времени. Рабочий день игрока куда больше чем стандартный восьмичасовой. Например, перед подготовкой к турниру игроки могут тренироваться по 10-12 часов каждый день. И тем не менее, уже существуют имена прославленных игроков. Например, Ли Сан Хёк известный под псевдонимом Faker - южнокорейский профессиональный игрок LoL. С 2013 г. он состоит в команде SK Telecom T1. Он известен своим высоким мастерством в игре и, по мнению многих, является лучшим игроком League of Legends всех времен. Вместе с командой он выигрывал Чемпионат мира в 2013, 2015 и 2016 гг. Специфика работы киберспортсмена предполагает, что для получения заработка он должен быть частью организации. Такая организация может иметь как одну команду в одной дисциплине, так и в нескольких сразу. К примеру Evil Geniuses (EG) основанная в 1999 г., на сегодняшний день является самой успешной мультигейминговой организацией в мире.

Зрелищность сражений в киберспорте для любителей компьютерных игр ничем не уступают зрелищности чемпионатов по футболу. Это подтверждается статистикой с 2011 по 2017 гг. аудитория выросла со 100 тыс. чел. до 106 млн. чел. И такой рост характерен не только для аудитории, инвестиционный, экономический потенциал киберспорта увеличивается столь же стремительно [1].

Список использованных источников

1. Киберспорт – новый глобальный тренд в спорте и бизнесе [Электронный ресурс] // Фонд Росконгресс. - Режим доступа: <https://roscongress.org/sessions/kibersport-novyy-globalnyy-trend-v-sporte-i-biznese/discussion/>.
2. Распределение по лигам [Электронный ресурс] // League of Legends. - Режим доступа: <https://www.leagueofgraphs.com/ru/rankings/rank-distribution>.
3. Благовещенский, А. Киберспорт признан официальным видом спорта в России [Электронный ресурс] / А. Благовещенский // Российская газета. - Режим доступа: <https://rg.ru/2016/06/08/kibersport-priznan-oficialnym-vidom-sporta-v-rossii.html>.