

КИБЕРСПОРТ

ВВОДНЫЙ КУРС



ПРЕДИСЛОВИЕ

Индустрия видеоигр нова и инновационна, ещё более новой и инновационной является индустрия киберспорта (E-спорта от англ. eSports). Киберспорт – феномен 21 века, захвативший сердца и умы не только молодого поколения, но и более взрослых энтузиастов, с которых и началась его популяризация в мире и России.

Стоит отметить, что индустрия видеоигр и киберспорта является одним из наиболее ярких проявлений цифрового развития общества, поскольку, играя в видеоигры на любительском, а тем более профессиональном уровне, человек демонстрирует навыки управления цифровыми технологиями.

Таким образом, развитие индустрии является закономерным последствием цифровизации и компьютеризации всех сфер хозяйственной деятельности, включая и индустрию развлечений, и спорт.

В рамках данного просветительского материала киберспорт будет рассмотрен с двух сторон: как спорт и как бизнес. По прочтению вводного курса у читателя сложится базовое понимание об этом трендовом и современном виде спорта; о навыках, которые необходимы изначально и которые разовьются благодаря грамотному подходу к данному виду спорта; о рисках и перспективах и о карьерном потенциале в индустрии.

ТЕМА 1 ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА: МИР

В настоящей главе представлена история развития киберспорта в мире. Исторический обзор позволит получить первоначальные знания об изучаемой теме, а также способствует объяснению текущего успеха и популярности как видеоигр, так и их спортивного элемента – киберспорта. Ретроспективный анализ сформирует понимание современного состояния и возможного развития индустрии, ведь иногда «лучший пророк для будущего – это прошлое» (Д.Г. Байрон).

Несмотря на распространённую точку зрения, что киберспорт начался в 1997 году, когда была сформирована первая лига киберспортсменов – Cyberathlete Professional League (CPL) – по играм серии Quake, сами понятия «киберспорт» и «киберспортивный турнир» появились в 70-е годы 20 века, а истоки индустрии можно найти и в далёком 1958 году. Речь идёт о 2-D игре «Теннис для двоих», разработанной ядерщиком-фи-

зиком Уильямом Хигинботам с той целью, чтобы продемонстрировать развлекательные возможности первых ЭВМ.

Первые прототипы видеоигр возникли в структурах военно-промышленных комплексов стран и предназначались для тестирования вычислительных способностей компьютеров.

Позднее в 1972 году в стенах Стэнфордского университета США прошёл первый в мире турнир по компьютерной игре Spacewar!, студенты-участники которого боролись за годовую подписку на журнал Rolling Stone. На протяжении последующих 8 лет соревнования носили локальный характер, то есть проводились на базе университетов. Первым турниром, вышедшим за пределы студенческих сообществ, стал чемпионат по космической аркаде Space Invaders от компании Atari. В чемпионате приняли участие более 10 тыс. геймеров. Кстати, игроки соревновались уже не на игровых автоматах или их аналогах, а на консолях Atari 2600. Компания Atari стала также организатором и первого коммерческого турнира с призовым фондом в \$50 тыс, однако мероприятие оказалось провальным – количество участников составило 150 человек по причине обязательности взносов и низкого уровня организации.

Период с 1980 по 1985 гг. – время активного формирования сообществ по интересам – киберспортивных «кланов» и клубов. Одно из крупнейших таких сообществ сформировалось в Германии в 1980-м - Atari VCS Bundesliga – с которого начались региональные турниры, а фан-сообщество переросло в одну из киберспортивных лиг. В 1982 году за звание «Чемпион Германии» боролись порядка 30 клубов.

В те же годы любительские и профессиональный клубы и лиги стали формироваться в США. В 1983 году Уолтер Дэй основал национальную команду по видеоиграм США (USNVT). За год до этого он же запустил единый рейтинг геймеров – Twin Galaxies, на основе которого возник чемпионат «Матч всех звёзд Калифорнии» - первый киберспортивный турнир, получивший широкое освещение в СМИ. В 1983 г лучших игроков по версии Twin Galaxies отправили в тур по США под названием Electronic Circus



Intergalactic spacewar olympics



Первые киберспортивные соревнования

(ЕС), в рамках которого они соревновались в популярных аркадах и получали не только призовые средства, но и гонорары за участие в туре. Таким образом, геймеры из ЕС стали первыми профессиональными киберспортсменами с контрактами, а их имена и турниры с их участием стали упоминаться в таких крупных изданиях, как «Life» и «Time». Первой звездой киберспорта стал Билл Митчел – рекордсмен в Pac-Man, Donkey Kong, Burger Time и автор «идеального»



Первые киберспортивные соревнования

рекорда в Pac-Man в 1999 году. Более чем за шесть часов напряжённой игры он сумел пройти все 255 уровней, в ко-

торых собрал все точки, съел все бонусы и убил всех врагов. Билл Митчел был признан лучшим игроком 20 века. Следующей вехой в развитии киберспорта стало появление конкурентов Atari на рынке консолей и консольных игр – Nintendo и Sega, популярность турниров в новом жанре файтингов и крупнейший в своём роде файтинговый чемпионат – Evolution Championship Series (EVO). Пиком популярности консольных турниров стали 1990-1995 гг. Несмотря на множество ивентов и растущую заинтересованность внешних неэндемичных спонсоров (тех, кто не связан с индустрией напрямую), во вто-



Билл Митчелл

рой половине 1990-х на смену консольным играм пришли компьютерные, что связано, в первую очередь, с технологическим прогрессом, снижением стоимости компьютеров и развитием Интернета.

Звание первой спортивной онлайн-игры принадлежит стратегии в реальном времени по мотивам вселенной Star Trek – Netrek (1988 г.). Пользователями игры



Легендарный аркадный зал Twin Galaxies Arcade

были в основном сотрудники научных учреждений, а сама игра смогла объединить игроков из разных точек Земли. В 90-х годах создаются кланы в мульти-



DOOM, игра, заложившая основу современной модели киберспорта

плеерных играх, турниры и лиги, некоторые из которых существуют и сегодня (например, Cyberathlete Professional League (CPL), QuakeCon).

В 1991 в недрах компании «id Software», уже известной выпуском шутера Wolfenstein 3D, Джон Кармак и Джон Ромеро начали разработку игры-шутеры Doom (1993 год). Черпая невероятные идеи из глубин своего сознания (*id — Ideas from the Deep), они создали игру, которая заложила основы того киберспорта, который мы видим сейчас. В Doom акцент был сделан на её соревновательную составляющую, что дало

6 ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

7 ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА



Джон Кармак и команда *Id Software*

толчок развитию LAN-турниров на физической площадке, англ. LAN - Local Area Network - локальная вычислительная сеть), так как Интернет-соединение было всё ещё нестабильным для полноценных соревнований. Кроме того, игра запустила моду на шутеры – жанр, который и сейчас является одним из самых популярных в киберспорте. Позднее в 1998 году выйдет ещё одна знаковая игра в истории видеоигр и киберспорта – стратегия в реальном времени под названием *StarCraft* от Blizzard. От своих аналогов по жанру *StarCraft* отличался тем, что различие между расами заключалось не только во внешнем виде, но

и в механиках управления и стратегиях боя.

Ключевое событие в мире профессионального киберспорта произошло в 1997 году. В США состоялся исторический чемпионат по Quake – Red Annihilation, в котором примерно 2 тыс. геймеров соревновались за возможность вписать своё имя в историю киберспорта и главный трофей - личный Feggagi одного из разработчиков Quake. Победителем турнира стал 20-летний американец китайского происхождения Деннис Фонг, которого прозвали «Майклом Джорданом видеоигр». Со-



Первая в истории киберспортивная команда U.S. National Video Game Team

бытия Red Annihilation изменили многое. Существенный приз и освещение чемпионата в СМИ подтвердили, что киберспорт – зрелищная и перспективная индустрия.

Проникая в новые регионы, Е-спорт демонстрировал двузначные темпы прироста зрителей. Так, в 2000 году в Южной Корее появилась первая организация государственного уровня - Корейская ассоциация киберспорта как одно из ведомств Министерства культуры, спорта и туризма. Одним из результатов деятельности организации стал международный чемпионат 2000-го года при поддержке Samsung – World



Финал «Чемпионата Nintendo в Голливуде



Телепередача об «электронном спорте»

Cyber Games (WCG) с призовым фондом в \$200 тыс. На WCG были представлены следующие киберспортивные дисциплины - Age Of Empires II, FIFA 2000, Quake III Arena, StarCraft: Brood War и Unreal Tournament.

Стоит отметить, что Россия также не осталась в стороне от общемирового тренда, став первой в мире страной, признавшей киберспорт официальным видом спорта. Это произошло в июле 2001 года по распоряжению Павла Рожкова – Председателя Госкомспорта России (2000-2002 гг.).

Время шло, и киберспорт становился массовым. К середине 2000-х призовые

фонды турниров достигали миллиона долларов, а количество киберспортивных жанров и дисциплин увеличива-



Меню сетевой игры Starcraft

лось (к шутерам и файтингам добавились MOBA, MMORPG), что привлекало не только новых игроков, но и зрителей. Развитию индустрии способствовали и первые ТВ-шоу в жанре Let's play, в частности программа GameCenter CX, вышедшая на японском телевидении в 2003. Приглашенные знаменитости играли в игры, в то время как зрители следили за происходящим на экране. Новые выпуски телепрограммы снимаются и по сей день.

Программа GameCenter CX стала прототипом стриминговых платформ и в целом стримингового движения, пионером которого стал интернет-портал Justin.tv (2007), переименованный позднее в Twitch.tv. Подробнее тема стриминга будет раскрыта в главе "Стриминговые платформы". В рамках данной главы отметим, что стриминг популяризовал видеоигры и киберспорт на мировом уровне, сделал их неотъемлемой частью массовой культуры, а также стал источником новых рабочих мест в индустрии.

С 2011 года началось проведение крупного турнира по Dota 2 - The International (компания-разработчик Valve), призовой фонд которого исчисляется миллионами долларов. В том же 2011 году СНГ-команда NAVI заняла 1 место, заработав \$1 000 000. С каждым годом призовой фонд турнира растёт и в 2019 он достиг отметки в \$34,3 млн.

Растёт и число турниров. Если в 2011 году было проведено не менее 1671 турниров по данным www.esportsearnings.com, то в 2019 - уже 5 380.

2018-2019 гг. ознаменовались пиком популярности новой киберспортивной игры в жанре королевской битвы - Fortnite, число пользователей которой, по итогам 2019, составило 250 млн. чел. В том же 2019 году игра впервые составила "конкуренцию" Dota 2 и The International с точки зрения размера призового фонда мирового чемпионата - \$30,3 млн. в сумме в дуо- и соло-турнирах.

В целом, популярность киберспорта и сопутствующих индустрий быстрыми темпами увеличивается по мере его развития в таких крупных по численности населения регионах, как Азиат-

ско-Тихоокеанский и Североамериканский регионы, а также за счёт тренда под названием "мобильный киберспорт", который доступен большему количеству игроков в силу меньшей стоимости оборудования. Вдобавок, индустрия активно растёт и в регионе EMEA (от англ. Europe, the Middle East and Africa).

РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ

В силу многих исторических, экономических и политических особенностей нашей страны, киберспорт, да и видеогames, появились в России позже, чем за границей. Первой игрой, произведённой за «железным занавесом», стала советская Tetris, разработанная программистом А.Л. Пажитновым в 1984 году. Вокруг игры развернулась настоящая борьба между Sega, Atari, Maxwell Communication и Nintendo за возможность реализации и продажи игры. Именно последняя получила полные права. Несмотря на успех Tetris, другие



Дети в зале игровых автоматов, СССР

игры, разработка которых велась уже после распада СССР так и не получили мировой известности. Обществу было не до видеоигр, отсутствовало финансирование и инвестиции. Только энтузиасты-программисты в свободное от основной работы время создавали простые карточные и настольные видеогames, такие как Марьядж, Дурак, Балда и Шахматы. Самой технологичной отечественной игрой девяностых можно назвать «Подземелья Кремля» (1995) от компании Gelios. По сути это был доработанный клон Wolfenstein 3D без мультиплеера. Фанатам оставалось соревноваться только в скорости прохож-



В таком варианте все обходилось без банок с соленьями и танцев

дения уровней.

Самой популярной игрой того времени стали "Шарики" (Color Lines) – логическая компьютерная игра, разработанная О.Дёминым, Г.Денисовым и И.Ивкиным и изданная российской компанией Gamos в 1992 году. Игроки соревновались по количеству очков, набранных в игре против компьютера.



Подземелья Кремля во всей красе

Интерес российской аудитории к видеоигровой и соревновательной тематике неуклонно рос с конца девяностых. И хотя почти в каждом доме была игровая приставка, компьютер могли себе позволить немногие. Большинство лю-

бителей компьютерных игр узнавали о новинках из журналов, в одном из которых («Навигатор игрового мира») как раз появилась колонка о киберспорте. На тот момент в России сформировались 2 сильных клана – DDT (Devils Dream Team) и NiP (Nobody is Perfect), между которыми и проводились первые турниры – кланвары (clanwars). Первый вестником хороших турниров в России стал чемпионат от компьютерной фирмы Formzoza, за звание победителя которого боролись игроки из Москвы, Санкт-Петербурга, Перми, Челябинска, Киева и Алма-Аты. Такой крупный по



«Орки» - первый компьютерный клуб в России

меркам киберспорта 90-х иvent показал востребованность и перспективность этого вида спорта в стране. В 1996 году прошёл первый в России турнир по StarCraft, а в 1997 – по Quake. Начали активно открываться компьютерные клубы – Нирвана, Орки, AstalaViSta и др. В 2001 году Россия стала первой в мире страной, признавшей компьютерный спорт спортом. В те же годы была создана Федерация компьютерного спорта России. В 2000-х годах в России было проведено множество мероприятий, а российские киберспортсмены стали участниками и победи-



Dilvish и Astmodey. Впоследствии Dilvish станет Дмитрием Смитом, президентом Федерации киберспорта России

телями многих турниров (проведение отборочных этапов CPL, WCG (2001), победа на QuakeCon и WCG (2002), первый Asus Open (2003), первая игровая выставка «ИгроМир» (2003), образование Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги (НПКЛ, 2003), создание команды Virtus.Pro (2003), первый Кубок России от ФКС (2004) и др.). Стоит отметить заслугу НПКЛ в развитии российского киберспорта, организаторы которой запустили первый в мире регулярный чемпионат по киберспорту (2006 год), провели более 50 крупных соревнований по различным дисциплинам, а также внедрили множество инновационных решений в систему проведения киберспортивных соревнований в России (зрелищный формат матчей; участие киберспортивных звёзд; создание правовой системы, регулирующей деятельность киберспортивных клубов и игроков; появление киберспорта на телевидении и др.).

Несмотря на достаточное количество крупных событий и успехи российских игроков, в 2004 году компьютерный

спорт был исключён из реестра по причине несоответствия видам спорта, развивающихся на национальном уровне. В то время как большинство перечисленных событий носили более коммерческий характер и проводились сторонними организаторами (турнирными операторами, издателями-разработчиками), развитие непосредственно вида спорта (создание научно-исследовательской и методологической базы, подготовка спортсменов, аккредитация спортивных сооружений под киберспорт) практически отсутствовало. Повторно киберспорт (номер-код 1240002411М «Компьютерный спорт») был признан официальным видом спорта лишь в 2016 году Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 №470.

За это время в стране и в целом в регионе стран СНГ выросло число киберспортсменов и команд, сформировались новые лиги, открылись новые компьютерные клубы и арены, появились собственные турнирные операторы, начали развиваться параллельные направления, такие как стриминг, комментиро-

вание, менеджмент. Снижение цен на игровые «железо» и девайсы также сделало киберспорт доступнее. В 2009 году пионером в подготовке киберспортсменов стал университет РГУФКСМиТ, в результате открыв в 2014 году факультет «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)». За последние 5 лет российский киберспорт отметил увеличением количества проводимых мероприятий: студлиги, кубки россии, коммерч.турниры. Помимо громкой победы СНГ-команды NAVI в 2011 году на The International, другие СНГ-команды также достойно представляют страну на международной арене. Команда Virtus.Pro заняла призовые места на множестве турниров (ESL, DreamHack и др.), заработав ≈ \$15,2 млн. и приняв участие в не менее 500 турнирах с 2004 года.

Команда Gambit Esports в первую же неделю существования клуба стала чемпионом IEM Global Challenge Katowice 2013 (League of Legends), а в 2017 году (самый успешный год в истории клуба) одержали победу на PGL Major Krakow

(CS:GO), став тем самым первой и по сей день единственной командой из СНГ, которой покорилась эта вершина.

Российская киберспортивная команда Team Empire представлена сильными составами в таких дисциплинах, как Rainbow Six Siege и Dota 2. Успешным для команды годом стал 2019 год, в котором Team Empire одержали 4 победы на различных соревнованиях по Rainbow Six Siege, а также ряд заняли ряд призовых мест, в том числе и по Dota 2.

С 2017 года и по сегодняшний день киберспорт в России обрёл “второе дыхание” - растёт число соревнований и киберспортсменов, разрабатываются федеральные стандарты (кибер) спортивной подготовки, развивается массовый и любительский киберспорт, готовятся профильные специалисты (от менеджеров, продюсеров и тренеров до комментаторов, стримеров и маркетологов), открываются факультеты, школы, в ведущих университетах появляются зачёты по киберспорту в рамках предмета “Физическая культура”, и многое другое.

В целом, благодаря команде настоящих профессионалов и энтузиастов своего дела киберспорт в России становится одним из самых перспективных видов спорта для молодого поколения.

С 2017 года начали проводиться и студенческие киберспортивные соревнования. Первый сезон Всероссийской киберспортивной студенческой лиги был проведен в 2016-2017 учебном году и проводился по таким дисциплинам как League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, FIFA 17 и Hearthstone. Призовой фонд составил 7 млн рублей. Первым победителем студенческой лиги стал СПБПУ им. Петра Великого, забравший 3 млн призовых. К сожалению, в дальнейшем призовые фонды сезонов студенческой лиги сильно понизились, а регламент соревнований оставляет много вопросов.

Благодаря официальному признанию киберспорта, с 2016 года начали проводиться чемпионаты России, собирающие множество "продвинутых любителей" со всей страны. К сожалению,

официальные соревнования не интересны сильнейшим коммерческим командам, что рождает определенный парадокс: в большинстве случаев официальные чемпионы России слабее российских коммерческих команд. Нужно отметить, что участие таких команд в официальных чемпионатах затруднено тем, что они в большинстве состоят из граждан разных стран, что является барьером для участия.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ВАЖНЕЙШИХ ДАТ В ИСТОРИИ КИБЕРСПОРТА

Дата	Событие	Описание	Значение
1958	Игра «Теннис для двоих»	Уильям Хиггинботам создал игру, чтобы продемонстрировать развлекательные возможности первых ЭВМ	Разработана первая соревновательная многопользовательская игра
1972	Турнир по компьютерной игре Spacewar!	В стенах Стенфордского университета США прошёл первый в мире киберспортивный турнир для студентов	Положено начало локальным киберспортивным соревнованиям
1980	Чемпионат по Space Invaders	Турнир от Atari на их одноименных консолях, в котором приняло участие более 10тыс человек	Первый крупный турнир, участие в котором могли принять все желающие
1981	Создание Twin Galaxies	Уолтер Дей создал организацию по регистрации и учету лучших результатов аркадных игр	Появление первой таблицы лучших игроков. Составленный перечень стал отправной точкой при создании «Национальной таблицы рекордов»

Дата	Событие	Описание	Значение
1983	Чемпионат «Матч всех звёзд Калифорнии»	Чемпионат по аркадным играм, основанный на рейтинге игроков Twin Galaxies	Участие в киберспортивном турнире становится массовым явлением, появляются первые профессиональные игроки с контрактами
1983	Создание Национальной команды по видеоиграм США	Уолтер Дей создает национальную команду США, пригласив туда лучших игроков. Впоследствии, команда принимала участие во многих турнирах и организовала собственные.	Создание первой мультигейминговой организации, участники которой получали зарплату за участие в киберспортивных турнирах и их организацию
1984-1986	Обвал рынка аркадных автоматов в США	В середине 80-х годов в США перенасыщенный рынок видеоигр обрушился, в результате чего множество салонов с игровыми автоматами оказались закрыты	Наряду с депрессией в сфере видеоигр, киберспорт также заметно теряет популярность на несколько лет
1990	Чемпионат мира с финалом в Калифорнии	Nintendo провела чемпионат мира по популярным играм с отборочным этапом, проходившим по всем Соединенным Штатам	Благодаря заслугам Nintendo, киберспорт вновь становится популярным явлением. Призовые фонды турниров увеличиваются
1993	Создание DOOM	10 декабря 1993 года id Software выпускает DOOM – игру нового поколения с огромным киберспортивным потенциалом	Благодаря появлению интернета, игроки со всего мира начинают массово соревноваться в DOOM на локальных турнирах

Дата	Событие	Описание	Значение
1995	Турнир Judgment Day '95	Microsoft организует турнир по трем дисциплинам - DOOM, DOOM II и Heretic – с онлайн отборочными и финалом в Редмонде	Впервые крупный турнир проводится преимущественно онлайн, а не локальной сети
1996	Чемпионат iFrag College Tourney	Крупный чемпионат проводился исключительно среди высших учебных заведений США. Дисциплина – DOOM II	Появление первого онлайн турнира среди университетов
1996	Открытие киберспортивного клуба "Орки" в Москве	В Москве открывается первый киберспортивный клуб	Начинается развитие компьютерных соревновательных дисциплин в России, поскольку ранее не существовало мест для проведения серьезных чемпионатов
1997	Турнир по Quake Red Annihilation	В США состоялся чемпионат по Quake, организованный разработчиками игры. Событие массово освещалось в СМИ и был представлен крупный призовой фонд, в том числе автомобиль Figgati	Появление турниров с крупным призовым фондом окончательно закрепило киберспорт в качестве серьезного вида спорта, а не бесперспективного развлечения
1997	Создание двух крупных киберспортивных организаций – CPL и PGL	Анхель Мунос основал Cyberathlete Professional League, компания TEN создала Professional Gamers League	Инвесторы начинают осознавать потенциал киберспорта как бизнеса, создаются первые крупные организации, целью которых является проведение чемпионатов

Дата	Событие	Описание	Значение
1999	Рекорд в Рас-Ман	Билл Митчелл установил "идеальный" рекорд в Рас-Ман, до этого установив рекорды во многих других играх (Donkey Kong, Burger Time)	В результате, Билл Митчелл признается лучшим игроком XX века. Появление первых суперзвезд киберспорта
1999	Создание Counter-Strike	Valve выпускает Counter-Strike в качестве модификации к Half-life и тут же запускает сервера для онлайн-соревнований	Происходит переосмысление жанра "Шутер", новое детище Valve надолго становится эталонной киберспортивной дисциплиной
2000	Создание Корейской ассоциации киберспорта	Было создано как одно из ведомств Министерства культуры, спорта и туризма. Организация в 2000 году World Cyber Games (WCG) с призовым фондом в \$200 тыс	Не только частные, но и государственные организации впервые обратили внимание на киберспорт
2001	Признание Россией киберспорта как официального вида спорта	Россия становится первой страной в мире, признавшей киберспорт	Начинается массовое развитие киберспорта в России

Дата	Событие	Описание	Значение
2003	Создание НПКЛ в России	Создание Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги (НПКЛ) с целью повысить организационный уровень российского киберспорта и объединить всех сильнейших киберспортсменов страны	Организация, участники которой запустили первый в мире регулярный чемпионат по киберспорту, провели более 50 крупных соревнований по различным дисциплинам, а также внедрили множество инновационных решений в систему проведения киберспортивных соревнований в России
2004	Первый кубок России по киберспорту	Федерация киберспорта провела первый всероссийский турнир	Первый официальный общегосударственный турнир в России
2004	Исключение киберспорта из реестра видов спорта	Киберспорт был исключен из реестра видов спорта России по причине несответствия видам спорта, развиваемых на национальном уровне	Развитие нормативной базы киберспорта в России прекратилось, исчезла государственная поддержка, что негативно сказалось на киберспорте как виде спорта
2009	Создание факультета киберспорта	Университет РГУФКСМиТ создал кафедру и начал разработку курса «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)»	Появление первого в России факультета киберспорта на базе университета

Дата	Событие	Описание	Значение
2011	The International	Компания Valve провела первый чемпионат мира по DOTA 2	Впервые призовой фонд киберспортивного турнира составляет несколько миллионов долларов. Турнир производит фурор как среди зрителей, так и среди спонсоров
2011	Чемпионат по League of Legends	Компания Riot Games провела первый соревновательный сезон по League of Legends на DreamHack 2011	Появление соревновательной сцены League of Legends, которой суждено стать самой успешной в компьютерном спорте
2013	Чемпионат мира по CS:GO	Компания Valve провела первый чемпионат мира по CS:GO на DreamHack 2013	Появление чемпионатов по CS:GO, в будущем получивших название Major
2016	Повторное признание киберспорта в России	Киберспорт вновь признан официальным видом спорта Приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 №470	Киберспорт в России во второй раз получает государственную поддержку
2016	Кубок России по киберспорту	ФКС провела всероссийский чемпионат по Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive и Hearthstone	Впервые с 2004 года в России возобновились ежегодные чемпионаты по киберспорту

Дата	Событие	Описание	Значение
2017	Первый сезон ВКСЛ	Всероссийская киберспортивная студенческая лига проводилась по дисциплинам League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, FIFA 17 и Hearthstone	Появление ежегодных студенческих киберспортивных соревнований в России

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Как мы можем видеть, киберспорт при всей своей молодости имеет насыщенную историю, полную взлетов и падений, но неизменно ведущую его вперед. В киберспорте как явлении есть все черты, присущие «большому спорту»: огромная зрительская база, принимающая киберспорт не просто как развлечение, но часть своего образа жизни; развивающийся рынок коммерческого киберспорта, дающий возможность талантам строить карьеры: формирующаяся государственная структура поддержки вида спорта; множество смежных индустрий, генерирующих свой доход на основе кибер-

спорта. Со временем киберспорт станет частью Олимпийских Игр, а возможно, и потеснит их. Позиция Международного Олимпийского Комитета сейчас напоминает позицию производителей классических автомобилей на ДВС к электрокарам: демонстративное непризнание и высмеивание, совмещенное с отчаянными попытками догнать конкурентов в области «электричек». И, как сейчас большинство крупных автоцентров в итоге переходят на новые технологии, так и крупнейшие ассоциации классического спорта либо впустят в свою жизнь киберспорт, либо останутся на задворках истории.

ТЕМА 2

МИРОВЫЕ ТУРНИРЫ



ТУРНИРНАЯ СИСТЕМА DOTA 2

Многопользовательская онлайн игра Dota 2 приобретает всё больше поклонников по всему миру. С самого начала своего появления, ещё со времён первой версии, игра привлекала к себе внимание за счёт продвинутой графики, умением пробудить командный дух у игроков, а также различными бонусами, предоставляемыми производителями игры.

Не последнюю роль в популярности игры Dota 2 сыграли и огромные по меркам киберспорта призовые. На сегодняшний день призовой фонд в триста тысяч долларов считается в Dota 2 менее чем средненьkim, в то время как игроки CS:GO (второй по популярности командной киберспортивной игры) могут лишь изредка участвовать в турнирах с подобными призовыми.

Безусловно, каждый играющий в Dota 2 человек мечтает создать свою команду и выиграть с ней большие турниры, такие как Epicenter, DreamLeague, The International или даже другой не менее

значимый турнир. Задумайтесь, миллион долларов призовых на не первостепенном турнире сезона! Где ещё можно найти такие возможности?

При этом, в отличие от других дисциплин, в Dota 2 стать победителем турнира не так нереально, как кажется. Создаёшь команду, играешь, и если выигрываешь, то твой рейтинг в общем зачёте на сайте компании производителя увеличивается. А команда с высоким рейтингом без проблем может попасть на турниры, с хорошо оплачиваемыми призовыми местами. Конечно, для этого нужно хорошо играть, и уделять игре много часов в день, но с чем чёрт не шутит?

Среди всех турниров мечтой всех киберспортсменов по Dota 2 является всего один: своеобразный Чемпионат мира по игре, проходящий раз в год – The International. Сумма призовых на нём достигает нескольких десятков миллионов долларов и с каждым годом растёт. Кроме денежного приза, победитель получает «Эгиду Чемпионов» – кубок из бронзы и серебра, в виде

щита. В каждом турнире участвуют по 18 команд, причём напрямую приглашения получают 12, а ещё 6 определяются посредством открытых квалификаций, позволяющим пройти на турнир и относительным новичкам.

С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ



Эгида Чемпионов - главный трофеи The International

Первый турнир был проведён в далёком 2011 году. На соревнование были приглашены шестнадцать команд, без проведения отборочного этапа. В то время турнир слабо напоминал тот праздник киберспорта, который мы

привыкли наблюдать сейчас.

Турнир был проведён в городе Кёльне на арене Gamescom, с призовым фондом, составлявшим 1,6 миллиона долларов. Это были огромнейшие деньги, так как был побит рекорд по призовым на тот момент времени.

Стоит отметить, что игра Dota 2 была представлена впервые игрокам именно на том турнире. Проводились прямые трансляции игр. Тот турнир выиграла легендарная украинская команда Natus Vincere со счётом 3-1, обыгравшая в финале команду EHOME.

Также турнир побил рекорд по просмотрам. Игры посмотрели более полутора миллионов зрителей, из которых большая часть была представлена



Natus Vincere

китайскими фанатами киберспорта. Китайская команда считалась явным фаворитом, но слаженные действия украинцев поставили крест на китайских мечтах о чемпионстве. Российская команда M5 проиграла лишь двум командам, обеим финалистам, и не вышла из группы.



Invictus Gaming

THE INTERNATIONAL 2012

Этот и следующие пять турниров проводились в американском городе Сиэтле. Это первый отдельный турнир Dota 2 (предыдущий проходил в составе выставки киберспорта). Ивент принял арена Benaroya Hall. В турнире участвовало 16 команд. 14 прошли напря-

мую, две по квалификации. Призовой фонд остался в размере 1,6 миллиона долларов.

В финале снова встретились украинский и китайский коллективы, только вот место EHOME заняли их земляки IG. NaVi уступили со счётом 1-3, однако, показали завидное постоянство, второй раз подряд войдя в двойку лучших команд. Dota 2 была усовершенствована к тому турниру, хотя и была далека от современной версии.



The Alliance

THE INTERNATIONAL 2013

Этот турнир стал последним взлётом для легендарного NaVi, и началом пути для другой легенды киберспорта СНГ – Virtus Pro (Россия). NaVi третий год под-

ряд играли в финале (не повторённое до сих пор достижение!), но уступили в финале шведской команде Alliance со счётом 2-3. Финальный призовой фонд составил чуть меньше трёх миллионов долларов. Российская же команда не смогла выйти из группы.



Newbee

THE INTERNATIONAL 2014

Напрямую в турнир попали 11 команд, 4 команды получили приглашение за первые места в квалификациях, ещё одно место разыгрывалось между командами, занявшими в квалификациях вторые места.

В соревновании участвовали три команды из СНГ, две российские (Team Empire и Virtus Pro), а также украинская

команда NaVi, для которой турнир не сложился. Выступив достаточно пристойно на круговом этапе (Round Robin), NaVi проиграли в следующем этапе будущему чемпиону Newbee. Команда поменяла троих игроков, возможно, это и явилось причиной неудачи.

Команда Virtus Pro выступила еще хуже, не сумев пробиться в число 16 команд Round Robin.

Призовой фонд соревнований чуть-чуть не дотянул до 11 миллионов долларов.



Evil Geniuses

THE INTERNATIONAL 2015

Прямые приглашения получили десять команд, остальные шесть отобрались в отборочных турнирах с каждого кон-

тинента. Особенностью сезона стало объявление компанией Valve о проведении в следующем сезоне ещё трёх крупных турниров, так называемых Major, что ещё больше увеличило популярность игры.

В турнире участвовали 2 российские команды, и одна украинская. Однако, только Virtus Pro удалось продвинуться по нижней сетке, где россияне выбили такие сильные команды как Fnatic, complexity, Team Secret.

Противостояние с последними стало классикой Dota 2. На тот момент «Секретные» имели самый сильный состав, и VP стоило огромных усилий обыграть их. Но в следующем круге VP не хватило сил, и они уступили китайскому LGD.

«Эгиду Чемпионов» в финале разыграли между собой американский коллектив Evil Genius и китайская команда CDEC Gaming, в противостоянии которых со счётом 3-1 победили североамериканцы. Призовой фонд турнира снова вырос и составил 18,5 миллионов долларов.



Wings Gaming

THE INTERNATIONAL 2016

Призовой фонд шестого турнира составил почти 21 миллион долларов. Прямые приглашения получили лишь шесть команд, остальные десять отобрались через различные квалификации. В финале турнира играли европейская команда Digital Chaos и китайская Wings Gaming, которая и победила. Единственным представителем СНГ были NaVi, единственным достижением которых явился не вылет из топ-16.



Team Liquid

THE INTERNATIONAL 2017

Последний из проводившихся в Сиэтле турниров. Призовой фонд составил около 25 миллионов долларов. Этот турнир запомнился 3 новшествами.

Во-первых, организатор отказался от практики прямых приглашений на турнир. Вместо этого была учреждена система рейтинга Dota Pro Circuit. Первые 8 команд по очкам DPC и получали прямые места на турнире. Таким образом, любой коллектив, хорошо выступающий в течение сезона, мог попасть на чемпионат без необходимости участвовать в квалификациях. Остальные коллективы проходили через сите региональных отборов.

Во-вторых, на турнире играли сразу

18 команд (на групповом этапе), а не 16 как раньше.

В-третьих, на турнире состоялся первый матч между живым профессиональным игроком и ботом, который выиграл бот.

Победу в финале одержали Team Liquid, разгромившие в финале со счётом 3-0 китайскую команду Newbee. Настроение отечественным любителям киберспорта подпортило то, что этот турнир был первым из The International, в котором не принимали участие легенды из Украины – NaVi.



OG

THE INTERNATIONAL 2018

Как и в 2017, прямые путёвки, согласно рейтингу DPC, в канадский Ванкувер

получили 8 коллективов, 10 путёвок разыгрывались в квалификациях. Призовой фонд турнира The International 2018 составил рекордные 25,5 миллиона долларов. Довольно неожиданно в финале победили прошедшие на турнир лишь через квалификацию OG. OG не без труда обыграли в финале PSG. LGD из Китая, со счётом 4-3.

Таким образом, была нарушена традиция, по которой чётные чемпионы выигрывали китайские команды, а нечётные – западные. OG стала лишь второй командой, сумевшей выиграть турнир, пройдя на него не по прямому приглашению, а через квалификацию. Кроме того на турнире состоялся матч всех звёзд, в котором «Силы Света» победили «Силы Тьмы».

Призовой фонд The International увеличивается раз за разом. Как показывает опыт, выиграть на турнире может каждый, вне зависимости от результатов регулярного сезона. Всё это стимулирует интерес к Dota 2, так как, при желании, каждый может попробовать

себя на серьёзных турнирах.

СИСТЕМА LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends обладает одной из лучших соревновательных экосистем в киберспорте. Начав проводить турниры с крупнейших игровых выставок, на данный момент Riot Games выстроили мощную связную систему, дающую возможность игрокам любого уровня пройти в киберспорт высших достижений. Кроме основного Чемпионата Мира, существует еще 14 региональных лиг, каждая из которых состоит из двух уровней, полупрофессионального и профессионального.

Когда Riot выпустила League of Legends, команда и не задумывалась о том, что кто-то захочет играть в проект на профессиональном уровне, но всё очень быстро изменилось. Началось с того, что фанаты постепенно стали организовывать полупрофессиональные турниры. К лету 2010 года соревновательная сцена League of Legends выросла

настолько, что Riot была просто обязана принять её во внимание.

Компания анонсировала первый соревновательный сезон и провела его в 2011 году на Dreamhack — на тот момент одном из крупнейших киберспортивных турниров, где помимо League of Legends проходили состязания по StarCraft 2 и Counter Strike.

Во время турниров команда, не надеясь на особый интерес, запустила прямую трансляцию из зала, потому что для обычных зрителей в зале было всего 20 мест. Через несколько минут её одновременно смотрели более 100 тысяч человек. В тот момент разработчики поняли, как велик киберспортивный потенциал League of Legends.



L.A. Live 2012 год

Крупнейшую ошибку компания совершила год спустя, во время второго сезона международного чемпионата в октябре 2012 года. Групповой этап, предшествующий финалу, проходил на L. A. Live — открытом пространстве в центре Лос-Анджелеса. Китайская команда WE сражалась с европейцами из Counter Logic Gaming. Битва длилась более 50 минут, команды шли ноздря в ноздрю, у CLG было небольшое преимущество. А потом прямо во время матча произошла ошибка интернет-соединения, и обе команды выкинуло из игры, поскольку тогда у Riot попросту не было собственных выделенных серверов, которые можно было привезти на событие такого масштаба и создать локальную сеть. Продолжить матч с того же места не было возможности, поэтому битва началась заново. А потом сеть снова упала. В итоге Riot прервали турнир, а зрители ушли домой, так и не увидев победителей.

Компания Riot учла свои ошибки и сейчас турниры League of Legends являются одними из самых массовых и

зрелищных.

Трансляции финала мирового чемпионата Лиги Легенд третьего сезона (2013 год) посмотрело 32 миллиона зрителей, что сделало его самым популярным (к тому времени) киберспортивным событием в истории. Это событие проходило в известном «Стэйплс-центре» в Лос-Анджелесе.

Финал мирового чемпионата четвёртого сезона был сыгран на стадионе «Сангам» в Сеуле, который принимал матчи футбольного Чемпионата мира, его посмотрело 27 млн человек. Но это не стало пределом. Турнир 2015-го прошло 36 млн человек, 2016-го — 43 млн. 6-й розыгрыш главного международного соревнования по компьютерной игре League of Legends проходил с 29 сентября по 29 октября 2016 года в США. Это четвёртый Чемпионата мира, на который отбирались команды из неосновных регионов. Команды из основных регионов прошли на турнир по очкам чемпионатов. Все игры данного турнира состоялись на карте «Ущелье Призывателей» по унифицированным

правилам для соревнований по LoL. Изначально призовой фонд чемпионата составлял 2 млн долларов США, а уже к финалу общая сумма призовых возросла до \$5 млн за счёт краудфандинга. В том же 2016 году Riot Games заключили контракт с BAMTech — компанией, занимающейся аппаратным обеспечением стриминга. По контракту, BAMTech заплатит Riot Games 300 миллионов долларов до 2023 года, за эксклюзивные права на трансляцию и работу над киберспортивными турнирами League of Legends.

Разработчики не стояли на месте и, несмотря на многочисленные внутрикорпоративные скандалы, в июле 2020



Арена Чемпионата Мира по League of Legends

года объявили об объединении всех своих лиг в один бренд LoL eSports. За-



Новый бренд киберспортивной экосистемы
Riot Games

чем это сделали, что хотят привнести в и без того полноценную экосистему киберспорта League of Legends?

Вот что рассказал Джон Нидам, глава киберспорта в Riot Games: «Мы хотим познакомить с киберспортом миллиарды людей. Для этого нужно создать успешную международную киберспортивную систему с ярко выраженным духом соперничества, постоянным ростом, передовыми технологиями, интересными развлечениями и справедливыми условиями для команд и спорта в

целом. От захватывающих региональных первенств, которые приковывают внимание миллионов болельщиков, до знакового поднятия кубка на Чемпионате мира, — всё это LoL eSports».

Мы предполагаем, что есть и другие причины, почему компания могла пойти на такой шаг. Возможно, у зрителей накопилось слишком много вопросов. Кого считать киберспортсменами? Где начинается киберспорт: на местных LAN-турнирах, на студенческих соревнованиях (которые, между прочим, проводятся тоже при поддержке Riot Games) или на Континентальной Лиге? Может быть, на Лиге Претендентов? Именно на эти вопросы ответит новый бренд. Учитывая, что вся экосистема League of Legends состоит из региональных лиг, которые в свою очередь разбиты на дивизионы, и у каждого дивизиона при этом своё название, единый бренд для всех них просился уже очень и очень давно. И теперь он будет. Компания уже анонсировала портал LoLEsports.com, на котором соберёт все официальные киберспортивные собы-

тия игры и связанный с ней контент, например, три веб-сериала, освещющие международный киберспорт League of Legends с разных ракурсов. Вы заходите на сайт, где интуитивно разбираетесь во всей экосистеме League of Legends. Riot Games давно научилась продавать отдельные турниры чуть ли не лучше всех в индустрии. Чего только стоят постоянные коллаборации с крупными неэндемичными брендами, которые пробуют киберспорт не в подвальных клубах, а на Чемпионатах мира по League of Legends, каждый год собирающих огромную аудиторию. Но одно дело — продать турнир или региональную лигу, и совершенно другое — продать весь официальный киберспорт в одной игре. Как это сделать? Как договориться со всеми командами и заставить все региональные офицы рекламировать один продукт или целый бренд? Легко. Теперь все официальные соревнования проходят под одним названием и имеют, пусть и не везде на первых ролях, айдентику LoL Esports, которую уже можно брендиро-

вать как вашей душе угодно.

Игра League of Legends на данный момент является самой востребованной и коммерчески успешной киберспортивной игрой в мире. А умелые организационные и маркетинговые стратегии Riot Games являются прекрасным примером и темой для отдельной научной работы в сфере киберспортивного менеджмента.

СИСТЕМА COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Киберспортивные соревнования серии Major по CS:GO, также называемые мейджорами или мажорами — серия киберспортивных турниров по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive, спонсируемых создателем игры — компанией Valve. Первый турнир серии — DreamHack Winter 2013, прошёл в Йёнчёпинге, Швеция, и был организован компанией DreamHack. Призовой фонд

составлял 250 000 \$ и участвовало 16 команд. Со временем формат турнира расширился, так, начиная с MLG Major Championship: Columbus 2016 призовой фонд был увеличен до 1 000 000 \$, а на ELEAGUE Major: Boston 2018 был изменен формат турнира, и участвовало уже 24 команды. Мейджор-турниры считаются самыми престижными турнирами по дисциплине CS:GO.

До того, как Valve начала спонсировать турниры в Counter-Strike: Global Offensive, существовали другие турниры, называемые мейджорами. Наиболее значимыми турнирами были: Cyberathlete Professional League, World Cyber Games, Electronic Sports World Cup, Intel Extreme Masters. Все они проводились в старой версии Counter-Strike. 16 сентября 2013 года Valve объявила турнир DreamHack Winter 2013 с призовым фондом в размере 250 000 долларов США. Деньги были взяты с продаж новых игровых предметов, введенных с обновлением The Arms Deal Update. (т.к. упоминается дальше подробнее)

23 февраля 2016 года, в преддверии MLG Columbus 2016, Valve объявила об увеличении призового фонда мейджоров до 1 000 000 долларов. Тем не менее, количество проводимых мейджоров в году уменьшилось с трёх до двух. 13 декабря 2017 года, генеральный директор ELEAGUE, а также ведущий ELEAGUE Major: Boston 2018, Кристина Александре анонсировала изменённый формат мейджоров, разработанный Valve и ELEAGUE, который позволит увеличить количество команд с шестнадцати до двадцати четырех. Среди прочего были изменены названия этапов турнира. LAN-квалификация стала называться «новые претенденты», групповой этап переименовали в «новые легенды», а плей-офф этап — «новые чемпионы».

17 января 2020 года Valve сообщила о своих планах заменить текущий формат приглашений на Major на ранговую систему, в которую будут включены два дополнительных турнира перед осенним мейджором. Система основывается на количестве очков, за-

ботанных на весеннем мейжоре — ESL One Rio: 2020, проходящем в мае, и на двух других турнирах, предшествующих второму мейджору года (2 — 15 ноября). Эти три турнира определят рейтинг, согласно которому восемь лучших команд будут приглашены на осенний мейджор в качестве «Легенд», следующие восемь — в качестве «Вернувшихся претендентов», а остальные восемь команд будут определены на уже существующей системе майноров в четырех основных регионах.

Перед мейджором проходит стадия майноров (миноров). Это четыре турнира, делящиеся по регионам: Европейский, СНГ, Азиатский, Американский. В каждом майноре участвуют 8 команд. Победителями считаются две команды, которые получают право выступать на мейджоре. Если же команда занимает третье место, то ей дают второй шанс и она отправляется на дополнительный плей-ин майнор.

Киберспортивный Counter-Strike начался с минимальных призовых, которые едва составляли 500 долларов, а

она наблюдать за игрой профессионалов можно было лишь у них из-за спины — никаких трансляций к тому моменту просто не предполагалось. Изредка команды получали тайм-карты в клубы или девайсы, но уровень организации оставался на минимуме. Рынок менялся, и лишь с ростом уровня освещения мероприятий стали появляться и онлайн-трансляции, и живые включения журналистов, и серии турниров вроде ASUS Cup и World Cyber Games, которые впоследствии закрылись.

Уже на пике популярности того времени, организацией турниров по CS стали заниматься любые структуры — даже КПРФ успели приложить руку и провести небольшой турнир. Однако, ближе к 2009 году, офлайн турниры стали вымирать, так как качество интернет-соединения позволило тренироваться и выступать на турнирах, не выходя из дома, что послужило началом новой эпохи.

Постепенное затихание происходило вплоть до 2013 года, ровно до появления Counter-Strike: Global Offensive,

которая вдохнула жизнь в соревновательный аспект игры и стала воплощением обеих представительниц серии в виде 1.6 и Source.

В силу того, что CS:GO являлась новым технологичным явлением в онлайн-шутерах, многие компании обратили внимание на киберспорт и начали финансировать организацию турниров. За счёт этого и появились Majog-турниры, которые стартовали в конце 2013 года в виде DreamHack Winter 2013.

Что касается отечественного CS, после ухода больших турниров он переживал кризисные времена, ровно до появления серии EPICENTER. Призовые на таких турнирах стали постепенно расти, и к тому времени \$30.000 за первое место казалось каким-то нонсенсом от организаторов, за который нужно поскорее ухватиться.

Первый Epicenter прошёл на ВТБ Арена «Ледовый Дворец» в октябре 2016. Почти полмиллиона долларов в качестве призового фонда, топовые команды и комментаторы – сильнейший толчок для развития CS дисциплины

на просторах СНГ, где СМИ осветили это событие. Финал транслировался по ТВ каналом «Матч», а количество зрителей почти достигло пятнадцати миллионов. В дальнейшем выступления проходили и в Санкт-Петербурге, и в Москве. Аудитория, спонсоры, игроки и призовые фонды – всё это растёт каждый год, и хочется лишь пожелать, чтобы этот рост продержался подольше.

Отдельно стоит упомянуть и экономический фундамент турниров, модель которого Valve успешно внедрила также и в Dota 2. Поворотным событием



Первый Epicenter по дисциплине CS:GO

для дисциплины стал анонс DreamHack Winter 2013, который состоялся спустя год после релиза игры. Этот ивент был спонсирован лично Valve и получил



Первый пакет обликов оружия для краудфандинга мейджоров

статус «мейджора». Первого Majog-ивента в истории CS:GO.

Чтобы собрать рекордный на тот момент призовой фонд для соревновательного CS:GO в размере \$250 000, Valve решилась на небольшую хитрость. Разработчики игры выпустили обновление под названием The Arms Deal Update, который добавил в CS:GO

косметические предметы, а если быть точнее — скины на оружие, которые можно получить из сундуков. Таким образом, в тот момент CS пошла по стопам Dota 2 и, несмотря на первоначальное неодобрение со стороны старожилов, подняла так нужный ей в то время резонанс вокруг себя.

Построив фундамент, позже Valve специально выпустила Esports 2013 Case под DreamHack Winter 2013, часть с продажи которого и уходила в призовой фонд турнира. Аудитория CS:GO быстро привыкла к сундукам и стала серьезно тратиться на них, а Valve быстро собрала нужную ей сумму для первого мейджора. Такая схема краудфандинга продолжала работать и в 2014 году.

Кроме того, Valve сделала интересное нововведение, связанное со стикерами. Помимо логотипов команд, начиная с ESL One Cologne 2015, разработчики стали выпускать наклейки с автографами каждого игрока со списка участников Майог-турнира. Правило 50% для Valve осталось в силе, но теперь

деньги шли лично в карманы киберспортсменов. Со временем некоторые киберспортивные организации стали регулировать эти отношения. Заметив, как много денег приносят наклейки, они стали прописывать особые пункты в контрактах с игроками, по которым даже с автографов будут идти отчисления в пользу клуба. Впрочем, некоторым командам удавалось выбить для себя все 100% (не считая доли Valve).



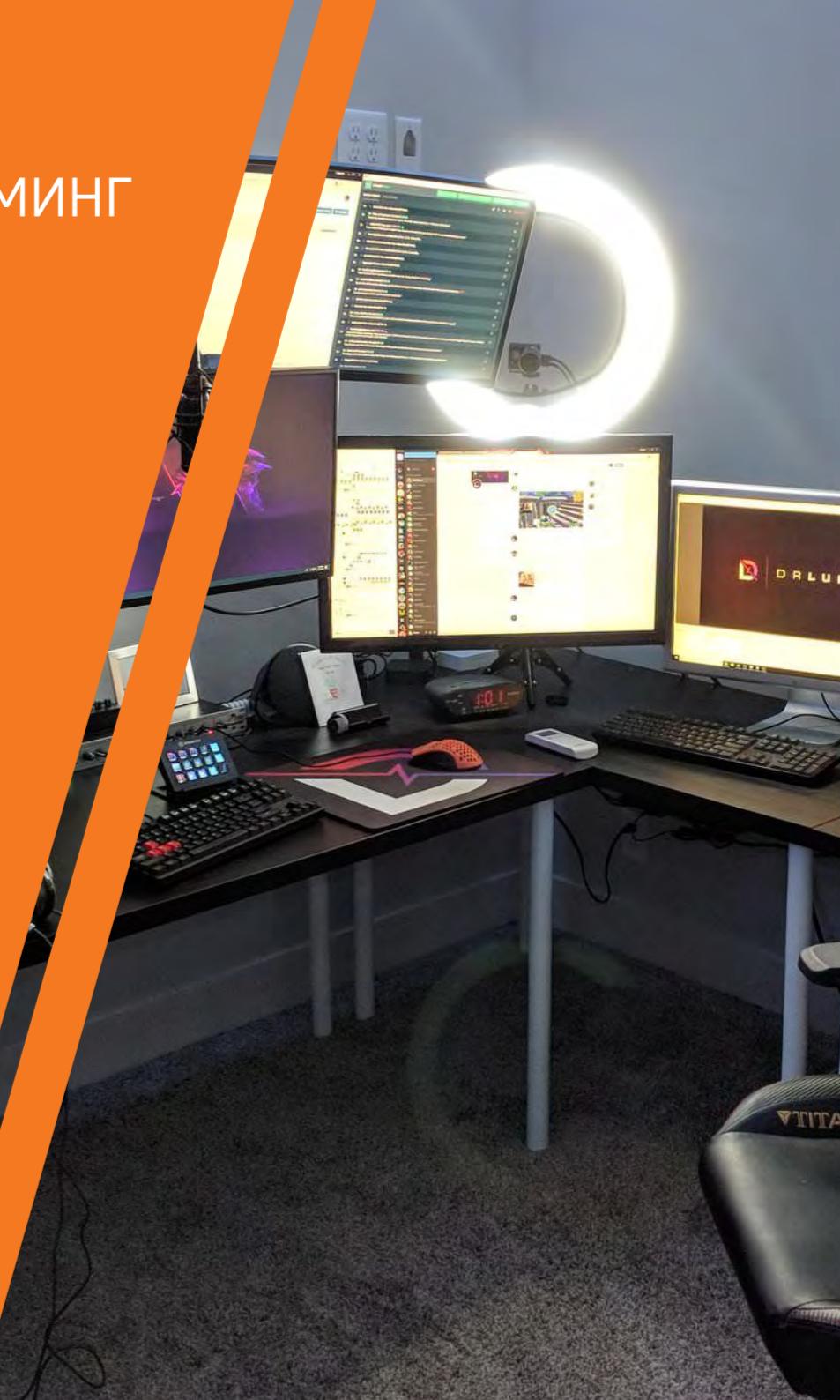
Ninjas in Pyjamas, первая элита CS:GO



Natus Vincere, наиболее известная и титулованная СНГ команда

ТЕМА 3

ИГРОВЫЕ И СТРИМИНГ ПЛАТФОРМЫ



СТРИМИНГ

Перед тем, как мы начнём рассказ о стриминговых сервисах и платформах, необходимо дать определение такому явлению, как стриминг. Стиминг – это проведение онлайн-трансляций, во время которых ведущий (стример) создаёт контент и общается со своими зрителями в чате в режиме реального времени. Под контентом может подразумеваться всё, что угодно, но обычно это – игра в видеоигры, живое общение, новостные сводки, лайф-шоу и др. Стиминговый сервис/платформа – программное обеспечение, благодаря которому можно стримить. Среди крупнейших платформ следует выделить Twitch.tv, YouTube, Mixer, Facebook gaming, а также перспективную отечественную платформу WASD.TV. Краткая сводка по платформам будет представлена ниже.

Стиминговые платформы создали новые рабочие места, в первую очередь, в виде профессии стримера. У стриме-

ров есть несколько способов монетизации своего контента – отчисления от автоматического показа рекламы зрителям, платные подписки зрителей на канал (доступ к расширенному и уникальному функционалу платформы за фиксированную сумму), донаты (добровольные пожертвования зрителей с целью поддержки стримера), спонсорские и рекламные контракты.

Стоит отметить, что контент на трансляциях регулируется, и в настоящее время наблюдается ужесточение правил проведения трансляций на той или иной платформе. По большей мере это связано с судебными искаами, которые «посыпались» на стриминговые платформы в век толерантности, социальной справедливости и защиты прав интеллектуальной собственности. В целом, это правильная инициатива, но довольно часто бани (бан – запрет стримить на платформе на определённый срок времени) происходят по ошибке и/или в автоматическом режиме.



Майкл Сейбел, Джастин Кан, Кайл Вогт и Эммет Шир

TWITCH.TV

Первая стриминговая платформа появилась в далеком 2007 году и называлась Justin.tv. По сути это был стартап для прямых эфиров, демонстрирующих жизнь одного из основателей сервиса – Джастина Кана. Сайт justin.tv был четко структурирован, и люди могли сами выбирать, в каком направлении делать стрим – новости, спорт, каналы про животных. Но самую большую популярность и количество просмотров получали каналы со стримингом видеоигр.

Так, к 2011 году была создана платформа Twitch.tv, специализировавшаяся только на стриминге видеоигр. Не прошло и года, как общее число зрителей трансляций превысило 20 млн. человек. На платформе создавалась необходимая инфраструктура и функционал как для стримеров, так и для их зрителей. Была придумана система монетизации контента, а концентрированная и перспективная аудитория Twitch'a стала «лакомым куском» для многих рекламодателей. Довольно быстро стриминг стал полноценной профессией и источником заработка для многих геймеров.

В 2012 году Twitch получил эксклюзивные права на трансляцию игр турнира WCG 2012, что привлекло ещё больше пользователей, а вместе с ними и инвесторов.

Поскольку Twitch стал популярнее Justin.tv, в 2014 году руководство компании Twitch Interactive решило объединить оба сервиса в единую платфор-

му Twitch.tv. Контент Justin.tv попал в категорию Just Chatting (Разговорные стримы), которая по результатам 2019 года стала третьей просматриваемой категорией на платформе после видеоигр League of Legends и Fortnite.

В том же 2014 году компания Amazon приобрела сервис Twitch за \$970 млн.

В 2019 году на платформе находилось порядка 4 млн активных стримеров ежемесячно, а среднее число уникальных зрителей составляло 1,2 млн. людей в день. Twitch.tv занимает 61% рынка стриминга по количеству просмотров в часах в месяц.

YOUTUBE

Известный большинству современных пользователей видеохостинг YouTube также обладает функционалом стриминга. YouTube Gaming – сервис, позволяющий стримить в рамках системы YouTube, – появился в 2015 году (спустя 10 лет после создания самого YouTube)

и стал главным конкурентом Twitch.tv. Аудитория YouTube Gaming росла так же, как и аудитория Twitch.tv, что в целом связано с «бумом» стриминга во второй половине 2010-х. Спустя 3 года, в 2018 году, Google приняла решение объединить YouTube Gaming с основным сервисом YouTube, чтобы расширить игровую аудиторию платформы.

Как и любому конкуренту Twitch.tv, стриминговому направлению YouTube было непросто расти. Однако учитывая ресурсы головной компании и популярность сервиса как видеохостинга, платформе удалось найти своего зрителя и стримера. Вдобавок, среди конкурентных преимуществ YouTube

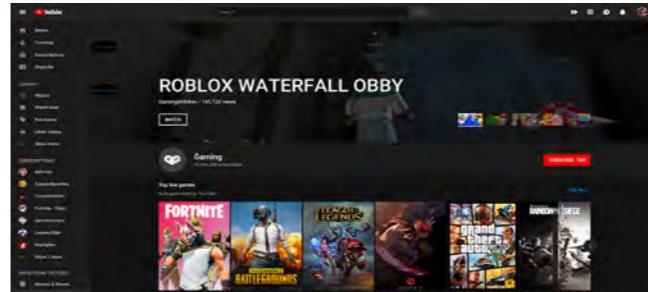


Чад Хёрли, Стив Чен, Джавед Карим – основатели YouTube

оказалось более высокое качество трансляций (1080 и 4к при 60 кадрах в секунду), а также более удобный функционал (например, перемотка записей стримов). Данные опции были внедрены и на Twitch.tv, но позднее.

В 2019 году среднее число активных стримеров равнялось 920 тыс. человек в месяц, а среднее число уникальных зрителей составляло 420 тыс. человек в день. По количеству просмотров стримингового контента в часах в месяц YouTube занимает стабильно 28% всего рынка.

Противостояние между Twitch.tv и YouTube продолжается до сих пор и



Интерфейс YouTube Gaming

чем-то напоминает «гонку вооружений», однако у Twitch.tv есть одно неоспоримое преимущество – стримеры с мировым именем, которые ведут трансляции эксклюзивно на Twitch.tv, органично привлекая всё новую и новую аудиторию.

MIXER

Третья по размеру стриминговая платформа появилась в 2017 году после того как корпорация Microsoft приобрела в 2016 стриминговый сервис Beam, переименовала его и вступила в гонку стриминговых платформ. Mixer стал частью экосистемы Xbox, и получил множество уникальных функций, например, возможность ведения 3 стримов одновременно, углубленный интерактив со зрителем, интеграцию с Xbox. Платформа запомнилась пользователям громким переходом мировых звёзд стриминга – Тайлера «Ninja» Блевинса и Майка «Shroud» Гржесика. Несмотря на приобретение крупных стримеров, Mixer не удалось вести успешную кон-

куренцию с Twitch и YouTube, и 22 июня 2020 года Microsoft объявила о закрытии сервиса с возможностью перехода и сохранением всех привилегий на стриминговую платформу Facebook Gaming. Стимеры Ninja и Shroud вернулись на Twitch.tv.

В период с 2018 по 2019 гг. Mixer незначительно увеличил свою долю на рынке по показателю числа просмотров в часах в месяц – с 2% в 2018 году до 2,6% в 2019 году.

FACEBOOK GAMING

Платформа для игровых трансляций Facebook Gaming существует с 2018 года, и её показатели стабильно растут. За год работы объём просмотров вырос на 210%, количество стримеров – на 6%, количество зрителей – на 78%. По итогам 2019 года Facebook выстраивает схожую с Twitch, YouTube и Mixer стратегию, заключая эксклюзивные контракты со стримерами и киберспортсменами. 20 апреля 2020 года компа-

ния Facebook запустила собственное приложение для стриминга видеоигр – Facebook Gaming, которое в отличие от Twitch позволяет запустить стрим с телефона всего в несколько касаний. Данное технологическое решение стало грамотным шагом в условиях глобальной «самоизоляции».

Доля Facebook Gaming по числу просмотров (часы/месяц) выросла в 3 раза по сравнению с 2018 годом до 8,5% рынка. Партнёрство же с закрывшимся в 2020 Mixer также увеличило, хоть и незначительно, пользовательскую базу сервиса.

WASD.TV

Русскоговорящая аудитория является одной из самых активных и многочисленных в стриминге. На волне популярности стриминга российские компании также решили стать частью этой индустрии. Так, 14 марта 2019 года крупнейшая телекомпания ПАО «МТС» анонсировала запуск отечественной

стриминговой платформы WASD.TV в режиме Beta. В силу многих причин платформа уступает иностранным аналогам в технологическом плане, однако несколько уникальных особенностей – отзывчивая команда, прозрачные правила, интересные форматы стримов и денежный конкурс «Лига стримеров» – помогли платформе найти свою аудиторию.

CHALLENGE



Пример турнирной сетки

Challenge является, пожалуй, самым популярным ресурсом для проведения киберспортивных соревнований. Платформа обладает широким функциона-

лом и удобным интерфейсом.

BATTLEFY

Данный сервис появился как конкурент и продолжатель дела Challenge. Предлагает несколько более широкий спектр возможностей, чем конкурент за счет нативной интеграции многих игр в шаблоны создания соревнований.



Интерфейс Battlefy

ТЕМА 4

ПРОФЕССИИ В КИБЕРСПОРТЕ



ПРОФЕССИИ В КИБЕРСПОРТЕ

Киберспорт — большая индустрия. Она включает в себя не только игроков, но и разработчиков игр, организаторов турниров, шоуменов, комментаторов, спонсоров, политиков, менеджеров организаций и т.д.. Учитывая всю инфраструктуру, это сотня тысяч трудоустроенных людей. Рынок киберспорта растет на 25% в год, к 2019 году его объем достиг около \$1 млрд. Количество турниров превышает 5 000, количество людей, смотрящих игровые соревнования — 443 миллионов (в 2019 г.) и продолжает расти.

С каждым годом увеличивается число спонсоров и инвесторов, заинтересованных в киберспорте. Раньше в киберспорт преимущественно инвестировали компании, тесно с ним связанные. Естественными спонсорами можно назвать, к примеру, производителей видеокарт. Однако, сейчас все больше крупных компаний, не связанных на-

прямую с компьютерными технологиями, обращаются к киберспорту. Примеры таких компаний – Мегафон, Red Bull, KFC, которые вкладывают средства в турниры. МТС и Tele2 инвестируют в создание стриминговых платформ. Одним из крупнейших киберспортивных инвесторов в России является Mail.ru, которому принадлежит киберспортивный холдинг EСforce, и Yota. Именно Mail.ru являлся генеральным партнёром международного турнира в России – EPICENTER.

Неэндемичные бренды, инвестирующие в индустрию видеоигр и киберспорта, можно объединить по отраслевому признаку – телекоммуникационные компании (Comcast, МегаФон), производители автомобилей (Mercedes, Audi, Toyota), товары личной гигиены (Gillette, Head&Shoulders), энергетические напитки (Mountain Dew, Adrenaline), высокая мода (Louis Vuitton, Gucci), спортивная одежда (Adidas, Puma), фастфуд (KFC) и др. Спонсоры активно интересуются ки-

берспортом по нескольким причинам. Во-первых, это большая аудитория, 80% которой моложе 35 лет. Во-вторых, это высокие темпы роста выручки на рынке киберспорта по сравнению с традиционными видами спорта. В-третьих, это появление франшизных киберспортивных лиг, которые, вероятно, станут драйвером роста индустрии в будущем.

Нельзя забывать и то, что киберспорт является лишь маленькой частью громадной игровой индустрии, объем рынка которой уже достиг 152 миллиардов долларов в год (она уже в два раза богаче, чем киноиндустрия).

В некоторых странах, например, Южной Корее, где фанатское киберспортивное движение развито сильно, а сам киберспорт получил государственное признание еще в 2000 году, к профессии киберспортсмена относятся серьезно. Быть киберспортсменом, тем более успешным, значит быть известным и любимым всей страной.

Как и любой вид спорта, а в данном случае – еще и завязанный на инфор-

мационных технологиях, киберспорт создает вокруг себя огромное количество профессий, призванных его обслуживать. Почти любой специалист, выбравший полем своего интереса видеоигры, будет так или иначе работать в киберспортивной среде и должен понимать ее ключевые особенности.

Однако, можно выделить ряд профессий, особенно тесно переплетенных с киберспортом. Это киберспортивный судья, тренер, менеджер киберспортивного клуба, комментатор, стример, турнирный оператор, психолог и, конечно же, киберспортсмен.

Геймдизайнер

Он режиссер на «площадке». Геймдизайнер разрабатывает весь концепт: о чем будет видеоигра, в каком мире развернется действие, кто главный герой, его цели и окружение. Он придумывает игровые механики и способы взаимодействия пользователя с виртуальным миром. Чем масштабнее проект, тем больше геймдизайнеров понадобится для проработки структуры.

В современном мире разработка компьютерных игр – это четко отлаженный поэтапный процесс. В игровом бизнесе существует два типа компаний: разработчик (developer) и издаватель (publisher). Часто бывает так, что разработчик и издаватель совпадают. Это идет на пользу процессу разработки игры: разработчику не надо будет убеждать издавателя в целесообразности капиталовложений.

Разработать игровой процесс, поставить технические задания исполнителям, участвовать во всех этапах разработки проекта от написания основного видения игрового мира до создания патч-ноутов, рассчитать экономику, сбалансировать бои, проработать monetизацию, проанализировать поведение игроков, добавить нужный элемент в игровую вселенную – все это может сделать геймдизайнер.

То же касается и левел-дизайна, проработки локаций – важнейших этапов создания игры. Нужно соблюсти и эффект неожиданности, чтобы было интересно играть, и грамотно выстроить

уровень, чтобы геймер понимал, куда идти и чего от него хотят.

Кроме того, геймдизайнеры могут выполнять следующие функции:
Проектирование и выпуск обновлений
Составление и ведение проектной документации в заданной форме и объеме

Работа с админ-панелью – заливка, проверка и правка контента через админку

Проработка гейм-дизайна игры
Написание технического задания другим специалистам

Написание игровых текстов

Проработка игрового баланса

Контроль исполнения и качества поставленных задач на своем проекте

Этапы создания типичной компьютерной игры.

Первый этап разработки игр называется Pre-production или подготовка к производству. Он включает в себя составление концепт-документа, подбор

средств для реализации проекта, составление плана работ, работу с художниками для определения графического стиля игры, решение финансовых вопросов.

На втором этапе - Pre-alpha - составляется и утверждается подробный дизайн-документ, в котором детально расписана вся игра. Это основной документ, которым руководствуются в работе все специалисты. План работ согласовывается с компанией-издателем. Как правило, все современные игры разрабатываются для конкретного издателя, который вкладывает в разработку свои средства. На этом этапе в работу включается сценарист.

Третий этап – альфа-версия – ключевой этап в создании игры, в процессе которого разработчики занимаются реализацией плана, заполняют игру содержанием. Гейм-дизайнер ведет постоянную работу с дизайнерами уровней и художниками/моделлерами, контролируя соответствие концепции и обеспечивая целостность и единый художественный стиль игры. При

этом необходимо уделять внимание и деталям, которые делают игровой мир живым. На этом этапе периодически анализируются текущие результаты разработки: работающая демо-версия игры, первый уровень. Эти промежуточные результаты используются в рекламе новых игровых проектов: демо-версии публикуют на игровых сайтах.

На четвертом этапе, который называют бета-версия, игра должна быть практически готова и полностью функционировать. Гейм-дизайнер принимает активное участие в тестировании, работает с дизайнером миссий. По результатам тестов на этом этапе в игру вносятся необходимые изменения.

И, наконец, финальный аккорд – релиз (англ. release), то есть выпуск. После создания, тестирования и отладки игры наступает долгожданное время ее выпуска. Интерес к этому событию усиленно подогревается издателем игры посредством рекламы. На этом этапе гейм-дизайнер активной работы не ведет.

Последний и неизбежный этап – поддержка. Компьютерные игры, даже после тестирования и многократной отладки, часто выходят с ошибками. Разработчики оставляют возможность исправлять ошибки на выпущенных играх, устанавливая патчи (от английского слова «patch» – заплатка).

2D и 3D художник

Он отвечает за визуал будущего проекта: переносит образы, придуманные геймдизайнерами и сценаристами, на бумагу и экраны компьютеров.

Игровые художники работают под руководством ведущего художника и несут ответственность за создание конкретных художественных активов в игре. Также они могут создавать художественные работы для упаковки, рекламных материалов и веб сайтов. Некоторые из них специализируются на дизайне человеческих фигур и персонажей, другие – на зданиях и ландшафтах, а некоторые на текстурах для 3D-объектов. Все они должны учитывать технические возможности и огра-

ничения платформы, на которой будет разрабатываться игра, и прислушиваться к отзывам тестеров.

Концепт художники

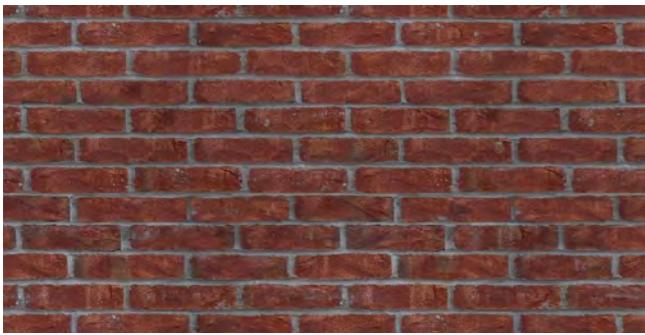
Как правило, используя перо и бумагу, а некоторые компьютерное ПО, создают наброски идей для игровых миров, персонажей, объектов, транспортных средств, мебели, одежды и т.д. Хоть и не участвуют в создании фактической игровой графики, их концепция помогает сформировать внешний облик будущей игры.

Дизайнер 3D моделей



3D моделирование

Моделируют персонажей, объекты и окружающий мир игры, в том числе формы жизни, декорации, растительность, мебель, транспортные средства и т. д. они балансируют визуальные детали с ограничениями технологии игры.



Образец текстуры

Художники 2D текстур

Создают и применяют текстуры к персонажам, окружению и игровым предметам, таким как поверхности стен и зданий. Это высокопрофессиональная область, требующая немалых знаний в области освещения, перспективы, материалов и визуальных эффектов.

Художники окружения

Работают с окружающей средой (игровым миром). Они выполняют 3D-моделирование, текстурирование, создают сложные многослойные шейдеры и некоторые простые анимации. Они берут построенные и текстурированные 3D-объекты и строят окружающий мир — экsterьеры, интерьеры, дороги, мосты, гигантские ландшафты, скалистые склоны, глубокие леса и т.д.



Образец окружения

Художники освещения

Заботятся об освещении, и являются эквивалентом режиссера фотографии в мире кино. Они создают и помещают освещение на все уровни игры, регули-

руют цвет, интенсивность и угасание, чтобы сделать окружающий мир более реалистичным и создать настроение.

Художники эффектов (FX Artist)

Работают с комбинацией 2D и 3D инструментов, систем частиц и огней, оживляя любую область. Художники эффектов призваны создавать вспышки от выстрелов, погодные эффекты, искрящиеся провода, текущую воду, дым, пыль, пар и многое другое.

Киберспортсмен

Профессия киберспортсмена является, вероятно, самой желанной для многочисленных фанатов киберспортивных дисциплин. Киберспортсмены - это костьк индустрии, это люди, вокруг которых и сформировались все остальные профессии.

В настоящее время не существует некоего эталонного пути, позволяющего человеку стать киберспортсменом. В большинстве стран мира будущие киберспортсмены самостоятельно развиваются свои навыки и всеми силами

пытаются произвести впечатление на команды своим высоким уровнем игры на турнирах. Самых перспективных стараются заметить и отобрать крупные киберспортивные клубы, но такая судьба ждет далеко не всех игроков. Качества, важные для киберспортсмена:

- дисциплинированность
- умение работать в команде
- способность анализировать изменения и быстро адаптироваться под ним
- решимость уделять своему увлечению очень много времени и сил

Конкуренция среди киберспортсменов просто огромна. Людей, играющих на высоком уровне гораздо больше, чем команд, готовых их принять.

Тем не менее, киберспортсмен - это как раз та профессия будущего, к которой стоит стремиться.

Успешный киберспортсмен не только опытный игрок, но и медийная личность. Спонсорам в первую очередь интересна аудитория, которую может предложить команда и отдельный

игрок. Ещё спортсмен должен знать английский, иначе он не сможет играть в международной команде с интернациональным составом. Очевидно, что чем выше знание иностранных языков, тем проще киберспортсмену коммуницировать с командой и тренером. Однако, коммуникация во время игры выстраивается набором специализированных терминов и кодовых фраз, а потому идеальное владение языком не требуется.

Новую многообещающую звезду киберспорта почти никогда не берут в лучшие команды сразу. Скорее всего, свой путь он начнет в непопулярных командах, так называемых низкотирировых. Команды в киберспорте традиционно делятся на несколько дивизионов -тиров.

Подобное деление не претендует на объективную точность, поскольку зависит от критериев, которые используют аналитики, составляющие тир-лист команд.

Вот пример одного из таких разделе-

ний для дисциплины DOTA 2:

Тир 1 — известные, стабильные команды с именитыми киберспортсменами, которые выигрывают турниры с высокими призовыми, или занимают на них же высокие места. И имеют серьёзную финансовую поддержку. Например: OG, Team Liquid, TNC Predator, Team Secret, Vici Gaming, Evil Geniuses, Alliance, Virtus.pro, Natus Vincere, Nigma.

Тир 2 — сюда также попадают стабильные составы с профессиональными игроками; у некоторых из них сильная фанбаза. Как правило, они принимают участие во всех крупных турнирах, но редко занимают призовые места.

Например: Fnatic, J.Storm, Team Aster, Gambit Esports, Chaos.

Тир 3 — региональные коллективы, которые стремятся к участию в международных чемпионатах, обычно можно увидеть в закрытых региональных квалификациях. Иногда у них появляется шанс попасть на мейджоры или майноры. Сюда входят многообещающие команды, которые периодически могут побеждать и крупных мастодон-

тов дисциплины. Например: jfshfh178, Reality Rift, paiN Gaming, Circo

Тир 4 — энтузиасты без спонсоров, обычно только начинающие играть, практически неизвестны, мало зарабатывают на своих играх.

В России, где киберспорт официально признан, киберспортсмены имеют право получать разряды. Всего их пять: III, II, I, Кандидат в Мастера Спорта (КМС) и Мастер Спорта (МС). Чтобы получить разряды III и II необходимо участвовать и побеждать в официальных киберспортивных соревнованиях хотя бы уровня муниципалитета. Чтобы получить I разряд, соревнование должно быть как минимум на уровне субъекта Российской Федерации. Еще сложнее получить разряды КМС и МС: здесь уже нужно занять призовые места на чемпионатах Европы и мира.

Много ли зарабатывают киберспортсмены? Максимальная зарплата игрока в киберспорте — \$35 000 в месяц. Подобную сумму получают очень не-

многие. Высокоранговые киберспортсмены могут рассчитывать на \$10 000 — \$15 000, начинающие — на \$2000 — \$5000 в месяц. В молодых организациях платят меньше — \$500-1000. При этом в главных дисциплинах киберспорта пока нет никаких зарплатных и трансферных ограничений.

В то же время, даже без зарплат киберспортсмены могут рассчитывать на призовые с турниров. Они могут быть небольшими, а могут быть заоблачными, более миллиона долларов за один турнир. Главное — побеждать, как и в любом спорте.

Менеджер киберспортивного клуба

Функцию организатора всех процессов внутри и вне команды берёт на себя менеджер киберспортивного клуба. Менеджер выполняет такие важные задачи, как:

- Расписание тренировок — согласовать время участников команды, чтобы все успевали тренироваться, оттачивать командную тактику.
- Поиск турниров и общение с органи-

заторами соревнований: регистрация, аккредитация и т.д.

- Тимбилдинг — формирование единой, сплоченной команды, участники которой готовы работать друг с другом
- Технические вопросы (например, покупка оборудования для команды)
- Организация тренировок с другими командами и проведение товарищеских матчей.
- Организация поездки: визы, билеты (если команда богатая, то проще работать через тур. агентство, включая визовые вопросы. Но если бюджет ограничен, то менеджер команды берёт на себя и билеты на самолёт и поиск и бронирование отеля, и организовывает визы).
- Бюджет поездки.
- Работа с рекламодателями.
- Организация мероприятий.

Менеджеры команд организуют процесс тренировок и участия в турнирах. Именно менеджер старается создать необходимые для игры условия, решить проблемы с подключением к сети, возможностью посещения тре-

нировок, отвечает за имидж команды. К примеру, чтобы не допустить потерю интернет-соединения в самый ответственный момент при участии в онлайн-турнирах, менеджеры организуют подключение тренировочного дома сразу к двум провайдерам.

Российские киберспортивные менеджеры признают, что на отечественном рынке не хватает кадров. Поэтому в декабре прошлого года Федерация компьютерного спорта (ФКС) России запустила курс «управление киберспортом». Кроме того, существует множество платных и даже бесплатных курсов дополнительного образования, посвященного менеджменту в киберспорте.

Для работы в индустрии менеджер должен хорошо владеть английским языком.

Киберспортивный тренер

Киберспортивный тренер — это одна из важнейших позиций в киберспортивной команде. Именно он обеспечивает профессиональный рост своей коман-

ды, указывает на их сильные и слабые стороны. Многие начинающие команды пренебрегают позицией тренера и предпочитают совершенствоваться самостоятельно, однако опыт успешных киберспортивных команд показывает, что без тренера не сложится ни один хороший состав.

Тренерами зачастую становятся бывшие профессиональные игроки. Для многих киберспортсменов логическое продолжение их деятельности — это обучение юных талантов премудростям своей дисциплины. Тренер имеет огромный игровой и турнирный опыт, дисциплинирует команду и проводит разбор тактик.

Поскольку тренер не играет в составе команды лично, он может наблюдать со стороны и анализировать происходящее без личных эмоций, возникающих в ходе матча.

В отличие от киберспортивного менеджера, чаще всего тренер не занимается обеспечением жилья, оборудования и всех необходимых вещей для игроков, не отвечает на деловые предложения

и не занимается пиаром команды. Его цель в другом: привести свою команду к победе.

Для тренера будут очень подходящими следующие качества:

- Аналитический склад ума, способность проводить анализ ситуаций
- Лидерские способности, умение сплотить вокруг себя людей
- Любовь к преподаванию и обучению людей
- Отзывчивость, открытость, умение воодушевить людей
- Огромный опыт в какой-либо киберспортивной области

Психолог

Как известно, психолог — это специалист, занимающийся изучением психологической жизни и законов коррекции поведения человека, использующий эти знания для оказания помощи людям и для оптимизации их деятельности. В настоящее время в большом спорте с командами всегда работает психолог. Киберспорт — не исключение.

Психолог следит за состоянием команды, помогает вовремя заметить и решить конфликты, справиться с профессиональным выгоранием, настроиться после поражения. Хороший специалист находит индивидуальный подход к человеку: кому-то может быть необходимо сменить обстановку, взять выходной, поделиться профессиональными или личными проблемами. Психолог незаменим во время турниров, он должен найти правильные слова и настроить коллектив на победу. Если что-то идёт не так, между матчами он ведёт беседу с командой, выясняет, почему у них не получается играть в полную силу, и старается избавить их от стресса. Зарплата зависит от опыта, уровня специалиста и формата работы: будет ли это постоянное участие в жизни клуба или помочь команде на конкретном турнире. В России найти психолога, специализирующегося конкретно на киберспорте крайне сложно.

Стример

В широком смысле, стримером может

считаться любой человек, проводящий прямые трансляции. Это может быть прохождение игры, просмотр видео с реакцией или прогулка в парке. В киберспорте же стримерами зачастую являются начинающие киберспортсмены, которые сочетают тренировки, участие в турнирах и трансляции. Подробнее про площадки для стримов написано в главе «Игровые и стриминг платформы».

Стример не обязательно должен быть профессиональным игроком в киберспортивную дисциплину. Более того, он даже может не иметь хорошего уровня игры, если умеет создать шоу и привлекать к себе внимание зрителей иными способами.

Тем не менее, профессия очень тесно переплетена с индустрией киберспорта, поскольку медицинская роль стримера может быть так же высока, как и роль профессионалов. Компании часто заказывают у стримеров рекламу своих будущих мероприятий, высылают им

приглашения на различные события, спрашивают мнения и проводят интервью.

Многие стримеры обрели свою популярность в одной определенной дисциплине. Их огромная аудитория - это фанаты данной игры, а потому стример становится одним из главных звеньев в информационном поле киберспорта. При этом, стримеры зачастую являются фрилансерами, они сами составляют свое расписание и работают в удобном им ключе. Но стоит помнить, что для достижения успеха нужно прикладывать очень много сил и времени, а потому профессию ни в коем случае нельзя назвать простой.

Те, кто выбрали стримы своей основной профессией, живут в соответствии со строгим расписанием своих трансляций. Зачастую они стримят полный рабочий день, все это время стараясь оставаться активными и интересными для аудитории. Один из основных заработка стримеров – доны (пожертвования) от зрителей. Тем не менее, чтобы наработать лояльную аудиторию, готовую смотреть вас каждый день и отправлять доны, зачастую уходит не один месяц и требует изначальных вложений в рекламу.

Киберспортивный судья

В любом виде спорта судьи выполняют очень важную роль. Именно они следят за порядком на соревнованиях, на зубок знают регламент мероприятия и правила конкретной игры, оценивают действия игроков и корректность их поведения в той или иной спортивной ситуации.

В сфере киберспорта судьи имеют совершенно те же права и обязанности, что и в традиционном спорте. В Российской Федерации судьи делятся на категории:

- а) спортивный судья всероссийской категории;
- б) спортивный судья первой категории;
- в) спортивный судья второй категории;
- г) спортивный судья третьей категории;

д) юный спортивный судья

Квалификационные категории, начиная с третьей, присваиваются последовательно (третья, вторая, первая, всероссийская). Квалификационная категория «Юный спортивный судья» присваивается гражданам Российской Федерации, как правило, моложе 16 лет.

Имеется перечень квалификационных требований к судьям при повышении их категории.

Он включает в себя:

- количество и оценку спортивного судейства соревнований для присвоения очередной квалификационной категории (с учетом спортивных судейских должностей);
- условия прохождения теоретической подготовки и сдачи квалификационных зачетов;
- количество проведенных спортивных судейских семинаров, иное участие в методической работе, требуемое для повышения квалификационной категории;

- судейский стаж, необходимый для повышения квалификационной категории;
- порядок, условия и периодичность повышения квалификации, переподготовки и аттестации для подтверждения квалификационной категории; Таким образом, чем опытнее киберспортивный судья, чем больше официальных соревнований он судил, тем выше его категория, которая дает право судить соревнования более высокого уровня.

Подготовкой и переквалификацией киберспортивных судей занимается Федерация Киберспорта России. Ни одно официальное киберспортивное соревнование не может пройти без привлечения работы судейского состава. Кроме того, судьи высокой категории могут проводить этапы соревнования федерации, к примеру, судья единолично может провести региональный этап ВКСЛ (Всероссийскую киберспортивную студенческую лигу от ФКС РФ).

Комментатор

Понятие комментатор, или кастер, отличается от понятия стример.

Первые спортивные комментаторы появились в США в начале 20 века, киберспортивные – с развитием первых крупных киберспортивных турниров, которые было необходимо освещать. Киберспортивные комментаторы, или кастеры, зачастую сами были профессиональными игроками либо стримерами, хотя для работы это не обязательно условие.

Главным образом, киберспортивный комментатор – это связующее звено между непознанным миром игры и людьми, которые за ней наблюдают. Он должен быть очень хорошо знаком с дисциплиной, которую комментирует. Кастер – это человек, который следит как за развитием игровой франшизы (то есть в курсе всех новых патчей, новых режимов или других изменений в игре), так и за развитием игроков. Он наблюдает за игрой различных команд в течение долгого времени, знает, в каком состоянии находится конкретный

игрок в данный момент, понимает динамику развития отношений внутри команды.

Типы кастеров

Во многих случаях за комментирование матча отвечают два человека. Они стараются дополнять друг друга, обсуждать острые моменты игры, рассказывать обо всем, что происходит во время матча. Выделяют два вида комментаторов: play-by-play и аналитик.

Play-by-play комментирует игру в реальном времени. Он говорит быстро и энергично, стараясь ничего не упустить в ходе матча, мгновенно описывает совершаемые действия во время баталов в DOTA 2 и напряженных клаучей в CS:GO. Его цель – постоянно описывать происходящее на экране, чтобы зритель оставался в курсе всего и дополнительно вовлекался в матч, сопереживал участникам. В то же время, аналитик должен подводить итоги действий игроков, объяснять причины тех или иных действий, прогнозировать успех выбранной стратегии на макро

и микро уровнях. Его целью является тактическое объяснение всего происходящего, разбор сложных решений участников.

Оба комментатора одновременно ведут свой диалог, обращенный к зрителю. В такой работе важно понимать, когда начинать говорить, когда во время поддержать своего сокастера и помочь ему найти нужные слова, научиться не перебивать друг друга и не увлекаться посторонними темами слишком сильно.

Play-by-play кастер должен уметь разжигать огонь в зрителе, переносить его в самое сердце битвы. У таких комментаторов может быть совсем неглубокое понимание игры, которое они компенсируют высоким словарным запасом. Все остальное – практика. Многие комментаторы занимаются с тренерами техники речи. Перед матчами обязательно нужно разогреться – это базовые упражнения для тех, кто говорит на публику: скороговорки, вокальные упражнения.

Аналитики должны в первую очередь очень хорошо знать и понимать игру. Зачастую они имеют большой стаж просмотра киберспортивных матчей, среди аналитиков много бывших профессиональных киберспортсменов. Но есть и исключения. Например, в Англии большинство комментаторов начали с контент мейкинга – видео, текстов и другого контента для игровых сайтов или компаний.

Индустрия киберспорта развивается с огромной скоростью, вовлекая в себя все больше и больше традиционных профессий. Не все из них смогут адаптироваться к киберспорту в неизменном виде, для многих могут потребоваться новые знания.

В настоящее время в сфере есть огромное число энтузиастов, готовых работать чуть ли не за бесплатно, и в то же время крайне мало профессионалов, особенно профессионалов с большим опытом, так как молодость вида спорта и до сих пор стойкий ореол из стерео-

типов заставляют их не бросать все, чтобы попробовать свои профессиональные силы в киберспорте.

Можно сделать вывод, что рынок труда киберспорта жаждет новых специалистов всех областей, которых так не хватает в настоящее время.

ТЕМА 5

ОРГАНИЗАЦИЯ МЕРОПРИЯТИЯ



ОРГАНИЗАЦИЯ КИБЕРСПОРТИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

В киберспорте присутствует множество различных активностей, но так или иначе, все они вертятся вокруг главной составляющей — киберспортивного события (турнира, лиги, фестиваля). И в данной главе мы расскажем об основных принципах организации киберспортивного мероприятия, что позволит самостоятельно проводить качественные локальные события. А множество качественной локальной активности является фундаментом и мощной точкой роста для всей индустрии киберспорта.

Формулирование основной идеи

Организация киберспортивного турнира — это, во многом, такой же многоступенчатый процесс, как и организация мероприятий в любой другой сфере. Необходимо учитывать сотни

разных аспектов, контролировать все, начиная от соблюдения правил регламента и заканчивая безопасностью для участников и организаторов во время турнира.

Если театр начинается с вешалки, то киберспортивный турнир — с основ идей и целей. Необходимо понять, для какой цели будет организовано предстоящее мероприятие, ведь именно это определяет все дальнейшие этапы его организации.

К примеру, ваш турнир может быть призван собрать как можно больше людей всех возрастов, любящих киберспорт, с целью его развития и создания активной социальной среды. Возможно, в первую очередь вы преследуете коммерческие цели и стремитесь получить прибыль как организатор. Может быть, вы хотите провести массовые турниры в школах, а возможно — просто сплотить небольшой коллектив, имеющий одинаковые интересы.

В любом случае, после определения основной цели мероприятия, необходимо выявить целевую аудиторию турнира. Киберспорт в наше время становится поистине массовым явлением, а потому игроки могут быть и младше четырнадцати, и старше сорока. Зная свою аудиторию, вы будете понимать их потребности и способы взаимодействия с ними. Согласитесь, что дарить младшеклассникам сертификаты в автошколу в качестве приза не совсем корректно, в то время как студенты с куда большей охотой будут рады такому призу.

Один из самых важных этапов в проектировке киберспортивного мероприятия - это создание регламента турнира. Именно регламент описывает весь порядок действия участников. Регламент является главным связующим звеном между участниками и организаторами, ведь в случае возникновения любых разногласий, обе стороны будут аргументировать свою позицию, указывая на строки регла-

мента.

При составлении регламента крайне важно досконально понимать киберспортивную дисциплину, по которой проводится мероприятие. Зачастую многие игры имеют неочевидные нюансы, которые нужно подробно указывать, ведь иначе они непременно вызовут спорные ситуации.

Примером могут послужить карты по типу Зейл, Темный Плащ и Чудастер в дисциплине Hearthstone. Данные карты дают случайную колоду, что противоречит правилам всех общепринятых форматов и большинство участников это понимают. Однако, неопытный игрок может не знать этого и взять одну из этих колод, поскольку данный нюанс не был указан в регламенте.

В регламенте следует отметить общие сведения о турнире и дисциплине, сроки и правила проведения, порядок регистрации и порядок участия в матчах. Необходимо указать все возможные нарушения и соответствую-

щие санкции к ним, чтобы ни одно решение судей не было придумано на ходу и соответствовало требованиям. Хороший регламент учитывает практически все ситуации, которые могут возникнуть во время соревнования, и дает исчерпывающий план действий к этим ситуациям.

В зависимости от масштабности мероприятия, ему может потребоваться совершенно разное количество организаторов. Небольшой турнир среди коллег в вашей компании может быть без труда проведен одним человеком, который воплотит в себе все роли сразу. Но если мероприятие имеет охват в тысячу потенциальных участников, никто не сможет справиться с этим один.

Необходимо определить человеческий ресурс организации, грамотно распределить задачи между всеми организаторами. Кто-то может сосредоточиться на поиске участников и пиаре мероприятия, другой на поиске

спонсоров и финансирования, третий целиком на продумывании регламента и формата турнира. Не стоит также забывать, что во время самого турнира потребуется еще больше людей для своевременной быстрой реакции на все возникающие вопросы и проблемы со стороны участников.

Во многих случаях основная цель турнира будет определять источники его финансирования. Но возможна и обратная ситуация - определение всех аспектов турнира в зависимости от спонсора. Следует оценить, какая часть средств будет потрачена на аренду помещения, рекламу, зарплаты персоналу, и, наконец, на призовой фонд турнира.

Таким образом, грамотно и подробно продуманный план организации киберспортивного мероприятия, понимание его целей, целевой аудитории, финансирования и человеческих ресурсов поможет избежать многих проблем при проведении турнира.

Набор команды

Как известно, в любом мероприятии кадры решают все. Вы можете иметь огромный киберстадион, щедрых спонсоров, отличное оборудование. Но без квалифицированной команды организаторов и волонтеров ваш турнир обречен на провал, как это было с FIFA 19 Moscow Cyber Cup, в который правительством Москвы было вложено 33млн рублей, выделена большая спортивная арена. Но на турнир пришло 30 человек, а трансляцию в пике смотрели 136 человек. Какая же команда нужна для организации успешного турнира?

Любой киберспортивный турнир — это прежде всего проект, включающий в себя несколько направлений: администрирование, пиар, непосредственно проведение соревнований и фандрайзинг. Как мы знаем, на данный момент индустрия испытывает острый недостаток квалифицированных кадров, поэтому хотя бы руководители направлений должны иметь

определенный опыт в своих областях ответственности. В зависимости от масштаба мероприятия один человек может заниматься несколькими областями, либо же быть главой целой группы людей, занимающихся одним из аспектов. Перейдем же к самим этим аспектам.

Администрирование.

Администратор турнира — это своеобразный «проектный менеджер», в задачи которого входит соединение всех рабочих потоков проекта в единую систему. Он управляет общим вектором развития мероприятия, обеспечивает взаимодействие различных направлений между собой, ставит задачи и дедлайны. Отвечает за подбор глав направлений и за итоговый результат всей деятельности мероприятия. Должен обладать аналитическим складом ума, высокими лидерскими качествами, глубоким пониманием индустрии киберспорта.

Пиар.

Никто не узнает о вашем мероприятии, если о нем правильно не заявить в медиапространстве. Пиар-специалист, либо пиар-отдел, занимается продвижением мероприятия в интернет- и, по возможности, телевизионных ресурсах, составляет презентации для потенциальных информационных партнеров и спонсоров, освещает процесс подготовки и проведения в СМИ. Такой специалист должен обладать отличной коммуникабельностью, стрессоустойчивостью, креативностью и нестандартным подходом к решению информационных задач. Также очень приветствуются навыки владения пакетами графических программ — качественный дизайн повышает шанс на положительное восприятие всего турнира.

Ресурсы проведения.

Без команды квалифицированных судей, ведущих и волонтеров турнир превратится в сущий хаос и вызовет отрицательную оценку. Пожалуй, это

наибольшая по количеству часть персонала, и одним человеком в данной ситуации никак не обойтись. Руководитель группы проведения должен быть активным, коммуникабельным, обладать хорошими лидерскими качествами и быть способным решать несколько задач одновременно. Судейский корпус состоит из главного судьи, в чьей компетенции находится решение всех вопросов, которые не смогли решить судьи, линейных арбитров, следящих за чистотой игры каждой из команд, и судей, непосредственно организующих соблюдение регламента. Трансляцию обеспечивает стример. Ведущий мероприятия создает погружение в процесс зрителям, проводит конкурсы, отрабатывает рекламные интеграции спонсоров. Корпус волонтеров является «кровью» мероприятия, так как они помогают с решением всех вопросов, кроме судейских, а также участвуют в обеспечении безопасности и здоровья зрителей.

Фандрайзинг.

Пожалуй, самая сложная задача возлагается на фандрайзера. Этот человек проводит работу по поиску потенциальных спонсоров и партнеров проекта, заключению спонсорских договоров и в некоторых случаях получению государственных субсидий и грантов. Часто администратор проекта является и его фандрайзером. Так как все качества, необходимые администратору, нужны и фандрайзеру, плюс превосходный навык красноречия и умение находить целевую аудиторию в коммерческом секторе, кого бы смогло заинтересовать партнерство.

Формирование плана действий

Как уже было сказано, важным аспектом является определение целей мероприятия и проработка плана действия в зависимости от этой цели. Остановимся на этом подробнее.

Необходимо провести разбор предстоящего мероприятия по следующим пунктам:

- 1. Проработка регламента мероприятия**
- 2. Судейство мероприятия**
- 3. Обратная связь с участниками турнира**
- 4. Пиар, грамотное информирование**
- 5. Аренда помещения**
- 6. Поиск спонсоров**
- 7. Медийное освещение мероприятия, фото и видеосъемка**
- 8. Призовой фонд и распределение средств**
- 9. Регистрация участников, обработка анкет**
- 10. Подведение итогов, награждение победителей**

Отдельные пункты могут меняться в зависимости от целей мероприятия, однако их общий смысл все равно остается неизменным.

Как правильно распределить обязанности в команде организаторов? Прежде всего, стоит основываться на личных профессиональных навыках каждого организатора из вашей ко-

манды. Создание регламента, процесс судейства и общения с участниками - очень важные задачи, это сердце каждого турнира, его конечный остаток. Брать на себя подобные задачи могут лишь те, кто досконально и во всех подробностях разбирается в игровой дисциплине. История компьютерного спорта России знает много примеров, когда некомпетентные судьи принимали очевидные ошибочные решения исключительно по незнанию аспектов игры или, скажем, подробностей последнего системного обновления. В настоящее время, официальные киберспортивные соревнования имеют право судить только спортивные судьи по компьютерному спорту. Выделяют три категории судей (третьей, второй и первой категории), а также юных спортивных судей возрастом 14-16 лет.

Реклама мероприятия во многом определяет ее конечную посещаемость. Оптимальный вариант рекламы определяется целями и целевой аудиторией турнира, но почти во всех

случаях используется реклама в интернете с использованием площадок партнеров и спонсоров.

Аренда помещения для проведения турнира может таить в себе много нюансов. Необходимо понимать требования конкретной дисциплины к игровым компьютерам. К примеру, для комфорtnого проведения турнира по Mortal Kombat достаточно наличие Playstation или XBOX с актуальной версией игры и хорошими геймпадами. В то же время, для проведения CS:GO следует обратить особое внимание на периферийные устройства: мыши, клавиатуры, наушники. Следует удостовериться в работе прикладных программ для общения игроков, в отсутствии мельчайших задержек в интернет-соединении. Любой из этих факторов является крайне важным для CS:GO, и, в то же время, для проведения Hearthstone достаточно иметь рабочие мыши и стабильное интернет-подключение. Таким образом, каждая дисциплина формирует свой четкий список требований к ме-

сту проведения, от которого и стоит отталкиваться.

Распределение призового фонда среди победителей может оказаться весьма спорной темой, если в вашем мероприятии несколько разных дисциплин. Киберспорт включает в себя как командные, так и одиночные дисциплины, и зачастую командные игры требуют распределения призов среди большого количества киберспортсменов. Нередки ситуации, когда можно столкнуться с недовольством участников из-за несбалансированного распределения средств, так как один единственный игрок в Tekken получает столько же, сколько и целая команда из 5-7 (не забываем про запасных!) человек в CS:GO.

Регистрация участников служит сразу нескольким целям. Во-первых, это позволяет оценить предполагаемое число участников. Далеко не всегда это число будет точным и окончательным, поскольку, чем больше участников изначально заявится, тем выше шанс, что кто-то откажется от участия

перед самым началом.

Во-вторых, в регистрационной анкете можно собрать все необходимые данные об участниках: их имена, никнеймы, команды, контактные данные для связи, что будет крайне полезно во время составления турнирной сетки и связи с игроками.

В-третьих, это позволяет создать собственную базу данных и определить параметры целевой аудитории: ее возраст, увлечения, местоположение. Возможно, эти данные позволят скорректировать выбор рекламы или призов для следующих мероприятий.

Собирая личные данные участников, стоит помнить о законодательстве об обработке персональных данных: согласно ч. 1 ст. 6 закона о персональных данных, сбор личной информации возможен только с согласия субъектов.

После составления плана и распределения обязанностей между организаторами, следует установить

дедлайны для каждого этапа. Стоит помнить, что специфика киберспорта не всегда укладывается в строго указанные временные сроки. Иногда сразу несколько команд будут готовы подать заявку за минуту до конца регистрации, а некоторые матчи могут иметь неудовлетворяющий результат вследствие ничьи или разрыва соединения. Это также стоит учитывать в расписании мероприятия, чтобы быть готовым к казусам.

Подготовка мероприятия.

Итак, вы подготовили план и имеете четкое представление по реализации мероприятия. У вас есть команда мотивированных компетентных людей. Значит, пора начинать подготовку! Следует сразу выделить важную особенность: коммерческое ваше мероприятие или же социальное. К социальным мероприятиям мы относим не только не преследующие основной целью извлечение прибыли, но и любое мероприятие так или иначе проводимое от имени или при поддержке

государственных органов (различных администраций и министерств, а также проекты с грантовым финансированием). К коммерческим мы относим любое мероприятие, приносящее прибыль и проводящееся без участия государственных и иных благотворительных средств. В зависимости от ответа, методы работы, как и сами партнеры, могут достаточно сильно различаться.

В случае коммерческого мероприятия позиционирование рекламной кампании и мотивация партнеров достаточно очевидны. Привлекаем всех, кого можем, и чья целевая аудитория совпадает с аудиторией участников мероприятия. Основным мотиватором спонсоров в этом случае является лучшая узнаваемость бренда среди целевой аудитории и, как следствие, увеличение продаж их продукции, либо посещений их заведения. Партнерами могут выступать любые коммерческие структуры. Самый яркий пример – современные профессио-

нальные команды и таюг туриры. Как правило, основными спонсорами выступают энергетические напитки и букмекерские конторы. Мелкие локальные туриры обычно очень охотно поддерживают кальянные и пиццерии.

В случае социального мероприятия позиционирование достаточно сильно меняется, как и список допустимых спонсоров и партнеров. Как правило, подобные мероприятия проходят при поддержке государственных структур в области молодежной политики и спорта, и основной их целью является социализация, пропаганда ЗОЖ и патриотическое воспитание. Нужно уточнить, что патриотическое воспитание далеко не всегда связано с милитаризацией, и любое мероприятие, объединяющее молодежь с позитивной целью, воспитывает чувство общности и ответственности за то, что тебя окружает. Соответственно, из партнеров сразу же исключаются букмекерские конторы, кальянные и

любые организации, связанные с нездоровым образом жизни и азартными играми.

При поиске партнеров для социального мероприятия на первый план следует ставить то, что потенциальный спонсор покажет себя социально ответственной компанией и увеличит популярность у молодежной целевой аудитории за счет вложения в молодежный проект. Также следует упомянуть возможность улучшения взаимодействия с государственными структурами, так как тесное взаимодействие покажет компанию спонсора с лучшей стороны.

Как мы уже упоминали выше, ключевым ресурсом для любого мероприятия является команда. Именно она позволяет оценить общие возможности и доступные масштабы мероприятия. Предположим, согласно, первому пункту, мы нашли определенную команду квалифицированных и мотивированных людей и понимаем, что

сможем провести турнир, скажем, на 200 участников. Как правило, такие туриры проводятся в два этапа: онлайн отборочные и LAN финал на физической площадке.

Первым, и самым трудным, процессом является поиск генерального партнера. Лучше всего, если это будет компьютерный клуб, который сможет предоставить площадку и оборудование для проведения LAN финала. В случае социального мероприятия за выделением площадки можно обратиться в местные органы молодежной политики, муниципалитет или учреждение высшего образования; а за выделением оборудования обратиться к компьютерному клубу (для клуба менее затратно предоставить в аренду технику, чем блокировать на день работу всего клуба). Найденный генеральный партнер значительно облегчает поиск остальных партнеров и спонсоров, так как потенциальные партнеры, видя, что в ваше мероприятие уже достаточно много вложено, гораздо лег-

че согласятся вложиться в него сами. Очень важным фактором является поиск информационных партнеров. Это могут быть как крупные СМИ, так и небольшие группы в социальных сетях. Наиболее экономически эффективным методом пиара локальных туриров является репост в социальных сетях от местных групп вида «подслушано...», «бараходка...», «знакомства...». Также очень эффективна реклама в Instagram и TikTok как в наиболее популярных социальных сетях нашей целевой аудитории. Для этого, естественно, вам необходимо завести и красиво оформить группу вКонтакте и Instagram/TikTok аккаунты. Помните, что на услугах дизайнера экономить не стоит: первое впечатление всегда производит визуал. Красивый анонс турира изначально повышает доверие к нему и его организаторам. Оформление вида «три разных шрифта на кислотном фоне» создает впечатление несерьезности и безответственного отношения организаторов к своему проекту. Во мно-

гих случаях можно договориться о бесплатном репосте в соцсетях, если вы сможете заинтересовать администраторов групп и показать, что ваше информационное партнерство поможет увеличить количество подписчиков в данной группе. Оптимальные сроки рекламной кампании: 1-2 месяца. После первичного набора подписчиков в группу турнира рекомендуется проводить конкурсы репостов и розыгрыши. Ваши социальные сети не должны быть «мертвыми».

Как правило, регистрация на турнир проходит в правильно составленном Google Form. Хотя для регистрации подойдут и сами турнирные платформы вроде Facelt, Challonge или Battlefy, Google Form позволяет собирать больше информации об участниках, а также более гибко организовывать сами турнирные сетки и эти сетки безболезненно пересоздавать в случае сдвига дат турнира. Оптимальный срок регистрации на турнир: 1-2 месяца. Это даст достаточно времени

участникам на сбор команд и корректировки составов.

Теперь перейдем к самому онлайн этапу. Важно отметить, что информационное сопровождение турнира необходимо на всех его этапах. Отличным решением была бы трансляция выборочных матчей группового онлайн этапа, возможно с розыгрышами и конкурсами во время нее. Если возможности транслировать групповой этап не имеется, необходимо разработать графическое представление турнирной сетки и максимально подробно освещать события в соцсетях. Критически важно обеспечить честную игру, так как на онлайн этапе возможность использования читов значительно выше. Для предотвращения подобных эксцессов на каждую командную дисциплину должен быть как минимум один главный судья и двое линейных судей. В случае большого количества команд, следить за каждым матчем не представляется возможным, поэтому необходимо, чтобы команды предоставляли скрин-

шоты и другую информацию о матче (такую, как видеозаписи матча, так называемые POV). При возникновении конфликтных ситуаций, линейные судьи проводят совместно с главным судьей расследование, по итогам которого выносят решение. Решение судей является окончательным.

Наконец, все этапы пройдены, и мы готовы провести грандиозный финал на физической площадке! Или не готовы? Прежде всего необходимо понимать масштаб мероприятия. Если на площадке ожидается более 50 человек участников и зрителей, вам необходимо как минимум за 14 дней уведомить о мероприятии органы исполнительной власти, либо муниципалитет, а также организовать дежурство охраны и медпункт. По техническому оснащению площадка должна иметь достаточное количество компьютеров, обеспечивающих производительность как минимум 200 кадров в секунду при игре в Counter Strike: Global Offensive, мониторы с частотой

развертки 144Гц и временем отклика в 1мс. Важно отметить, что все компьютеры участников должны быть одинаковой конфигурации, дабы соблюсти принцип равных возможностей. Применение компьютеров и мониторов разных конфигураций недопустимо. Также необходимо обеспечить играющие команды звукоизолированными помещениями для 5 человек (так называемые буткемпы), в которых будут присутствовать и линейные судьи, обеспечивающие честную игру и своевременное решение технических проблем. На площадке должна находиться комната для трансляций, заранее оборудованная и настроенная. Она должна располагаться так, чтобы звуки самого мероприятия не засоряли эфир, либо быть шумоизолированной. Также в этой комнате можно брать интервью у игроков, тренеров, приглашенных гостей и партнеров. Финал на физической площадке – лучший способ реализации договоров со спонсорами и партнерами. Так как на таком мероприятии возможно

реализовывать различные спонсорские ивенты, конкурсы и розыгрыши; возможно брендирование самой площадки в партнерские цвета, проводить в отдельных зонах различные семинары и выступления партнеров. Необходимо обеспечить широкое освещение мероприятия в СМИ и социальных сетях, провести качественную фото- и видеосъемку (это понадобится в том числе для отчетов спонсорам и партнерам, особенно если отчет идет по грантовому финансированию)

Проведение мероприятия

Непосредственно само проведение мероприятия в области киберспорта можно разделить на два значительно различающихся полюса: онлайн-турнир, проводящийся с использованием интернета, и LAN-турнир, проводящийся в определенном месте.

У онлайн-формата можно выделить следующие плюсы:

- экономия на аренде помещения
- не требуется дополнительный персонал для обеспечения порядка, без-

опасности, ориентирования участников и зрителей в помещении

- для освещения мероприятия требуется лишь комментатор
- возможность проводить турниры по всему миру без необходимости тратиться на перевозку участников на место финала

В то же время, у LAN-формата можно выделить другие плюсы:

- больше ярких впечатлений о мероприятии от участников и зрителей, а значит, и лучшая оценка турнира
- возможность продвигать продукцию спонсоров прямо на мероприятии
- установление более сильных дружеских связей в сообществе вашей организации, сплочение участников и развитие активного комьюнити
- возможность вести фото и видео отчет, повышение лояльности к вашей организации
- соблюдение порядка и контроль за честностью игры

Таким образом, в зависимости от выбора формата проведения будут кар-

динальные различия в организации самого мероприятия. Отметим, что очень многие киберспортивные организации предпочитают проводить отборочные этапы онлайн, и только финал в LAN. Таким образом, получается воспользоваться плюсами обоих форматов.

После составления расписания турнира и распределения всех обязанностей между организаторами, можно начинать само мероприятие. Признаком профессионализма в организации турнира стоит считать точное следование регламенту, расписанию, вежливость при общении с участниками, быстрое и наиболее корректное решение спорных ситуаций, способность найти выход из возникающих технических трудностей без прерывания мероприятия. Чем больше вероятных проблем будет предугадано перед началом турнира, тем проще будет находить решение всем возникающим ситуациям.

Наконец, после успешного проведения, важно подвести итоги мероприятия, поздравить победителей, наметить планы на будущее, чтобы сохранить интерес вашей аудитории к новым мероприятиям под вашей эгидой.

В случае проведения онлайн-мероприятия, связь со всеми участниками осуществляется исключительно посредством интернета. Судья может контролировать матч, находясь в самой игре в качестве наблюдателя, если данная функция реализована. В настоящее время информирование игроков проводится либо на сайтах с турнирными сетками, либо в популярных сервисах для общения: VK, Discord, Instagram и тд. Данный способ удобен, поскольку привычен большинству участников и не вызывает у них никаких проблем.

При составлении расписания по возможности стоит учитывать географический фактор: когда у одних игроков вечер, у других может быть уже глубокая ночь. Но, в то же время, без точ-

ного расписания невозможно создать необходимый порядок при проведении и заканчивать все этапы вовремя. Главным способом освещения такого мероприятия становится стрим. По-настоящему серьезные турниры смотрят тысячи человек. Восприятие матчей зрителями будет проходить через призму понимания стримера, а потому то, каким по итогу получится трансляция, во многом зависит от него самого.

Большим недостатком в проведении онлайн-турниров является отсутствие контроля за участниками. Нельзя достоверно знать, действительно ли играют заявленные люди, а не их более опытные и серьезные товарищи. Решить эту проблему можно введя обязательное использование веб-камер, определенный чек-ин перед началом мероприятия (к примеру, показывание паспорта с данными), однако чаще всего организаторы предпочитают верить в честность игроков. Оставим это на совести игроков и организаторов.

При проведении LAN-мероприятия данная проблема решается гораздо проще. Достаточно ввести условный контроль личности при входе в помещение, и в дальнейшем судьи или другой член состава организаторов может наблюдать за честностью игроков и отсутствием у них читов.

Участники должны сидеть в комфортных условиях, соперники должны быть отделены друг от друга и не должны иметь возможности подсматривать в мониторы других игроков. Между матчами стоит устраивать перерывы для эмоциональной разгрузки и обсуждения ошибок. Важно не допустить наличие зрителей за спинами участников: это сильно отвлекает, сбивает с игры и многие начинают теряться из-за лишнего внимания.

Прежде всего, разумеется, следует обеспечить все необходимые меры для безопасности участников, в случае возникновения чрезвычайной ситуации быть готовым в любой момент прервать мероприятие и оказать пер-

вую помощь, либо провести эвакуацию участников и зрителей.

По-настоящему хорошо проведенное киберспортивное мероприятие, вне зависимости от формата проведения, всегда оставляет после себя приятные эмоции. Вежливость организаторов, точность соблюдения правил регламента, обеспечение всех необходимых потребностей зрителей и участников, положительный настрой и здоровый дух соперничества способны оставить приятное впечатление даже у проигравшей стороны и их болельщиков. После такого не стоит сомневаться, что уже на следующий день все участники побегут искать свои фотографии и видеозаписи в соцсетях, и писать о том, что с нетерпением ждут следующих мероприятий от организаторов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как мы видим, качественная организация мероприятия — это сложный многоплановый процесс, требующий

сложенной работы десятков людей. Для более наглядного понимания рабочих процессов вы сможете ознакомиться на следующем развороте с графической схемой таймлайна среднестатистического киберспортивного мероприятия. Ориентация на данную схему позволит избежать наиболее частых ошибок в тайм-менеджменте. Затем, набравшись опыта, вы сможете масштабировать данную схему под ваши конкретные нужды.

ТАЙМЛАЙН ПРОВЕДЕНИЯ КИБЕРСПОРТИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ



ТЕМА 6

ОСНОВЫ КОМАНДНОЙ ИГРЫ



ВВЕДЕНИЕ В КОМАНДНУЮ ИГРУ

Коммуникация в команде

Общение и взаимопонимание являются самой важной частью любой командной игры. Правильная расстановка фокуса, согласование командных перемещений и отслеживание важных откатов - совокупность всех этих факторов - это то, что отличает команду победителей от проигравших.

Научиться правильно общаться с членами своей команды довольно сложно. В голосовом чате проскаакивает слишком много лишней информации, не говоря уже о спорах и критике. Именно поэтому, когда вы с командой собираетесь сыграть максимально эффективно и организовано, тогда вы осознаете необходимость в человеке, отвечающем за это — шотколлере (англ. shotcaller - наводчик - человек, согласующий важные моменты и дающий информацию), и, соответственно,

деятельности, именуемой шоткоЛинг (общение с помощью коротких и информативных сообщений).

Важно помнить, что на обработку информации уходят умственные ресурсы. Те самые ресурсы, которые у каждого игрока ограничены и которые он вкладывает в саму игру. Если сообщения товарищей плохо сформулированы, неясны, да еще и тонут в ненужных репликах, игрок тратит на их расшифровку много внимания и его эффективность в игре снижается. Следовательно, чем проще сформулирована информация и чем легче она доходит до нужного игрока, тем больше ресурсов внимания у него остается на игру и тем выше слаженность команды.

Как устроена коммуникация?

Все общение во время матча можно разделить на четыре категории:

1. Информирование: один игрок сообщает остальным что-то, что они могут не знать и что потенциально увеличивает шансы на победу. Это инфор-

мация о развитии событий на карте, действиях и намерениях игрока. Информируя, игрок является глазами команды. Пример: «Ульта готова».

2. Приказ: требование сделать что-то, что потенциально увеличит шанс победить. Пример: «Ультуй!»

3. Апрос информации: вопрос, адресованный команде или конкретному игроку. Его цель — получить важную информацию о развитии событий, которая не была озвучена, но потенциально важна для победы. Пример: «Откатилась у тебя ульта?»

4. Шум: все остальное. Сюда входят любые эмоциональные замечания, жалобы, разговоры о жизни, призывы, оценки противника или товарищей и так далее. Чтобы выявить шум, достаточно задать вопрос: «Это высказывание могло увеличить шансы победить?». Если ответ — «нет», то это шум. Пример: «Эх, вот была б ульта...».

Идеальная коммуникация во время матча почти полностью состоит из информирования. Игроки сообщают друг другу важные сведения о том, что происходит вокруг них. Так строится общее видение команды. Например, в DotA/League of Legends своевременное информирование позволяет игроку меньше смотреть на миникарту и перемещать камеру, а значит — лучше контролировать свое непосредственное окружение. Лишь небольшой процент занимают приказы. В нужные моменты капитан команды или другой игрок отдает приказ действовать.

Шотколлер должен усвоить различие между «информированием» и «укачиванием». Информировать — это констатировать какой-то факт, дать определённую информацию, да и просто что-то сказать. Указать же, значит объявлять то, что, по вашему мнению, важно, делая особый акцент. Оба термина имеют отношение к обмену информацией, но, когда дело доходит до организованной командной игры, шотколлер, который только указывает команде, что делать, может негативно повлиять на всю команду.

Например, представьте, что во время боя вражеский игрок неэффективно использует свою способность и оказывается в невыгодном положении. Шотколлер замечает это и хочет сообщить своей команде. Сделать это он может двумя вышеуказанными способами:

«Игрок N использовал свою способность!» или «Игрок N пуст, убейте его!»

Первый пример сообщает команде, что враг остался без способности и не может отступить. Команда же в свою очередь может действовать соответствующим образом и решать, что делать с этой информацией. Союзники, которые были сосредоточены на других вещах, проинформированы, но не отвлекаются.

Во втором примере шотколлер добавляет дополнительный акцент в форме команды, чтобы союзники убили врача. Следовательно, команде необходимо обработать этот приказ и решить, следует ли им бросить свои дела и исполнить его или проигнорировать.

Такое поведение шотколлера не учитывает планы оставшихся четырех игроков в команде, и может привести к рассинхронизации командной игры. Любой шотколлер должен понимать, что у его союзников есть голова на плечах и они сами знают, что им делать с предоставленной информацией. Но, как только шотколлинг скатывается к простой раздаче приказов, команда начинает менять приоритеты, сомневаться в принятых решениях, отвлекается и скатывается к видению игры глазами одного игрока.

От того, насколько легко информация доходит до нужных людей, зависит скорость реакции и слаженность команды. Если информация теряется в шуме, координация в команде рассеивается.

Хороший шотколлер информирует союзников о времени отката жизненно важных способностей у команды соперников, времени появления лагерей наемников, перемещениях оппонентов и открытых вражеских флангах во время командного боя. Вот вам

несколько примеров хорошей коммуникации, наполненные информацией, которая действительно имеет значение:

«Исцеление через пять секунд!»

«Двое на А»

«Ульта почти готова»

«Враг рядом!»

Такая подача информации помогает команде работать вместе и полагаться друг на друга. Изучение шотклинга особенно важно в тех случаях, когда один игрок находится в зависимости от другого. Например, он не может начать действовать, не будучи уверенным, что его прикрывают, или он вовремя получит лечение.

Следует понимать, что коммуникация — это не просто умение давать точную информацию своим тиммейтам, это лишь его составная часть. Основа коммуникации — это взаимодействие с партнерами по команде. Общайтесь, говорите о своих намерениях, но не забывайте слушать всех членов команды, что позволит вам избежать

ненужных споров и недоразумений. Чтобы облегчить коммуникацию, многие разработчики внедряют в игру особые умные сигналы, которые позволяют общаться с командой, не тратя время на печать сообщений в чате и не отвлекаясь от игры. Это может помочь даже если вся команда находится в голосовом чате, поскольку бывает, что в напряженные моменты или просто в процессе, нужные слова могут просто вдруг забыться. Умные сигналы отображаются с помощью горячих клавиш, которые можно подстроить для каждого индивидуально. Использование умных сигналов позволит вам мгновенно передать нужную информацию всей команде, например, расположение врага, просьбу о помощи, указать ваше направление или цель для атаки, показать места на карте, где враг установил обзор.

В слаженном коллективе нет нужды запрашивать информацию, так как каждый знает, какие сведения сообщать, и делает это без промедления.

Если игрок ничего не говорит, значит, сказать нечего, и товарищи это знают. Запрос информации случается, когда игроки теряют совместный образ происходящего, появляются дыры в общем видении. Если кто-то запрашивает информацию, значит, она или не была вовремя передана, или была потеряна в шуме. «Они заняли позиции или нет?» Запросы могут возникать из-за недоверия: игрок боится, что его товарищ не догадается сообщить информацию. Тогда запросы становятся источником шума: «Так ты видел, куда они ушли? — Да не видел я!».

Шум легко маскируется под другие категории, и его нужно уметь выявлять. «Португальцы вчера выиграли!» — это новая информация, но она не увеличивает шанс победить, это шум. «Не копошись!» — не приказ, а эмоциональное высказывание, шум. «Да не знаю я, где они прячутся!» — не информация, шум. «Ну, где ты застрял?» — не запрос, а шум.

Обратите внимание. Если игрок сооб-

щил что-то о действиях противника, а вам это не пригодилось, не значит, что он нашумел. Ценность информации определяется не исходом, а тем, что в момент информирования она уточняла видение происходящего. Когда говорят несколько человек, легко заполнить эфир лишним шумом, который никаким образом не поможет вашей команде победить.

Возможно, игроки не разделяют общение во время матча и между матчами. Шум в перерывах допустим, если нет необходимости что-то решать. Но если началась игра и все еще слышны отголоски бесед — это плохо. Шум может быть сигналом не только слабой дисциплины, но и разобщенности команды. Если существуют скрытые конфликты и напряжение, оценочные реплики могут прорываться сами собой. Шум также может быть следствием проблем с донесением мысли. Возможно, игрокам приходится много уточнять, чтобы понять, что им хочет сообщить товарищ. В таком случае

нужно поработать над «словарем» команды.

Словарь — это слова и фразы, которыми игроки обозначают события и места на карте. Каждая фраза должна ёмко выражать всю необходимую информацию. При этом чем короче фразы и проще слова, тем меньше умственных ресурсов будет затрачено на их обработку. Можно придумывать новые слова, коротко обозначающие локации на карте и события. Например, игрок встает у третьего камня за пятым изгибом речки и сообщает команде: «У тычки». Частично «игровой новояз» развит у каждого игрока. Речь идет о выражениях типа «Денай!» или «Беру красный!». Но нет никаких оснований останавливаться на этом. Бывает, что продуманный словарь делает речь игроков во время матчей совсем непонятной для внешнего человека.

Уникальный словарь укрепляет командный дух. Он усиливает ощущение общности у игроков и помогает им относиться к происходящему как к

чему-то уникальному, что они не смогут найти где-то еще.

РАБОТА С АГРЕССИЕЙ

Агрессия в видеоиграх — это весьма глобальная проблема не только для киберспорта, но и для всего видеогейминга в частности. Из-за частой агрессии в онлайн-играх падает заинтересованность аудитории, игроки реже возвращаются в игру, популярность и экономические показатели проекта падают. Кроме того, отдельные случаи проявления агрессии в играх зачастую становятся инфоповодами, очерняющими всю индустрию и повышающей скепсис и неодобрение к ней. Чтобы ответить на вопрос, какие методы борьбы с агрессией в киберспорте практикуются в данный момент, а также что стоит делать киберспортсмену, чтобы не проявлять агрессию к членам своей команды, для начала нужно разобраться в причинах ее возникновения.

Смоделируем ситуацию, когда про-

фессиональный геймер может сорваться. Можно предположить, что человек может написать гневные оскорбительные высказывания в чат, выйти из игры в разгар партии, разбить клавиатуру или мышь, поругаться с друзьями или с близкими людьми, находясь в состоянии ярости.

Мы не будем говорить, что срываться плохо. Оценка «хорошо» или «плохо» весьма субъективна, а ее использование с точки зрения психологии, в данный момент, некорректно. Мы предлагаем оценивать с точки зрения «эффективности». Описанная выше модель поведения сорвавшегося геймера, будем честны, неэффективна. Да, действия которые геймер произвёл помогли ему выпустить пар (что важно), однако они не приблизили его к победе в партии, не помогли ему стать лучше как профессиональному, испортили отношения с друзьями или близкими. Также геймер понес финансовый ущерб в виде разбитых игровых девайсов.

Возвращаясь к вопросу «как не со-

рваться», для начала стоит понять, зачем человек срывается.

Стоит сразу оговориться, что проявлять агрессию — это нормально. Агрессия является реакцией на какой-либо раздражитель или препятствие с целью этот самый раздражитель/препятствие уничтожить, дабы он не мешал удовлетворить потребности человека. Агрессия испокон веков помогала человеку выживать.

Как пример можно привести предков человека и их охоту на мамонта. Потребностью человека является утоление голода путём поедания мяса мамонта. Однако, на пути к удовлетворению потребности находится препятствие в виде самого мамонта и его инстинкта самосохранения, которые не давали сделать мамонта лёгкой добычей. В процессе охоты люди проявляют агрессию, нападая на мамонта с целью уничтожить его и утолить потребность в еде.

Тот же самый механизм, только в более развитом виде, перешёл в наше время и продолжает работу.

Примером современного контекста можно привести взаимоотношения двух молодых людей в группе из нескольких человек. Молодой человек под именем Х оскорбил личность молодого человека по имени Y на глазах группы, тем самым поставив под сомнение качества личности Y, а значит, это может вызвать проблемы реализации потребности Y в признании авторитета своей личности в группе. Y, в свою очередь, проявляет агрессию к X (физически или морально - не важно). Целью Y является вернуть значимость своей личности в глазах группы, а мнение X уничтожить, дабы оно не мешало реализовывать потребность в признании.

Тем самым, мы подходим к тому, что геймер проявляет агрессию к раздражителям, которые мешают ему реализовывать потребность в победе, а значит, потребность в получении навыка, удовольствия победы, потребность в получении ранга в соревновательной игре.

Агрессию на товарищей по игре, как

на препятствие на пути к победе, очень легко представить. Кто-то из соратников ошибся и не дал получить преимущество, кто-то не послушался вас и сделал наперекор, а кто-то уже на старте не хочет выполнять те или иные функции.

Эффективней всего будет не оскорбить человека в чате, а выработать с ним стратегию поведения. Вам стоит самим понять, что агрессия направлена вовсе не на личность товарища, а на действия, которые могут в будущем быть препятствием к победе.

Допустивший ошибку игрок может и сам понимать, что ошибся, но скорее всего этого не признает (к теме ошибок мы ещё вернемся чуть позже). Эффективней всего будет указать ему на ошибку. Однако не с целью обесценить товарища, а дать понять, что вы осознаете, что в данном эпизоде человек ошибся и что вы его принимаете.

Все люди совершают ошибки, и это нормально. Однако, проявляя элементарное уважение к товарищу (а

уважение к товарищам по команде в онлайн играх вещь весьма редкая), можно завоевать его симпатию и объяснить, что действия, приведшие к ошибке, банально не эффективны, и что стоит поменять тактику. Объясните, что ваша цель не обесценить навыки игры сопартийца, а помочь ему, ибо ваша цель совпадает с его же целью, а именно - победить. Соратник, испытывающий к вам симпатию, будет охотнее вас слушать и будет иметь большую мотивацию к победе. Таким образом, мы можем не только убрать «препятствие» к победе, но и получаем навыки работы в команде.

Что же касается критики в чате в вашу сторону, то стоит оценить эту критику. Если критика конструктивная, и ваш сопартиец указывает вам на ваши недочёты или промахи, то стоит к ним прислушаться. Конечно, признавать свои ошибки трудно (об этом поговорим ниже), но достичь успеха можно лишь в том случае, если мы признаем что те или иные действия или тактики игры неэффективны. Если мы сможем

понять и принять свою ошибку, то мы сможем её устраниТЬ. Если же критика неконструктивна и имеет под собой оскорбительный характер, стоит понимать, что человек, с помощью оскорблений, агрессирует. Агрессия направлена не конкретно на вас, как на личность, а на ситуацию, в которой находится человек. В таком случае будет неэффективно попытаться как-то прерывать реакцию этого человека. Это банально потратит впустую ваши моральные силы, а также ваше время. Эффективней будет не пытаться что-то доказать в чате, а банально отключить сообщения в чате от этого человека (благо в большинстве игр чат можно отключить). Таким образом вы сэкономите своё время и нервы.

Токсичность в чате наоборот может привести только к увеличению препятствий на пути к победе, а также снизит мотивацию сопартийцев помогать вам, что только увеличит шансы на поражение.

Дело в том, что человеческая психика

на уровне подсознания не любит принимать свои ошибки, и это нормально. Для психики алгоритм работы ошибки очень прост: человек ошибается = человек не эффективен или слаб = неэффективный/слабый человек не выживет.

Всё это тянется ещё со времён, когда наши предки мало отличались от обезьян. Как мы прекрасно понимаем, в дикой природе выживает сильнейший. Безжалостный процесс эволюции оставил в живых только наиболее приспособившиеся к жизни на планете Земля виды, наиболее эффективные в плане выживания.

А значит, признание своей ошибки является признанием своей слабости, тем самым, на уровне подсознания человек боится погибнуть.

Однако, мы уже давно не живём в дикой природе, и осознание своих ошибок, и их принятие, является не смертельным процессом. А изучение своих ошибок является ещё и эффективным процессом, дабы эти ошибки не повторять.

Играя, время от времени вы будете то выигрывать, то проигрывать. Однако, проигрыш, с точки зрения опыта, является наиболее информативным и полезным. Не стоит избегать анализа своих поражений. Стоит понять, по какой причине вы проиграли. Тем самым развивая себя как игрока и как профессионала. Не стоит относиться к поражению как к чему-то личному или оскорбительному, эффективней будет относиться к поражению как к опыту, который вы получили, и который вы сполна усвоите.

Но как же ошибка связана с девайсами? Всё просто. Как уже говорилось, человек не любит признавать свои ошибки, и психика нашла хороший механизм их избегания. Это перекладывание вины. Вина чаще всего перекладывается бессознательно на человека или объект. Наверняка вы видели, как недовольный рабочий в ярости кидает на землю свои инструменты, а студент, ошибившийся на важном экзамене, ломает ручки.

Психологически человек переклады-

вает ответственность на инструмент, тем самым говоря самому себе: «если я и совершил ошибку, то только из-за инструмента».

Вы никогда не задумывались, почему по статистике в первую очередь ломают мышь или клавиатуру, а лишь во вторую монитор или наушники?

Все девайсы являются инструментами геймера. Мышь и клавиатура являются инструментами управления игрой, монитор инструментом визуализации, а наушники или колонки – это инструмент аудиолизации.

Когда геймер недоволен своей игрой, он уничтожает свои системы управления, тем самым перекладывая на них ответственность. Монитор или наушники редко уничтожаются, однако могут быть визуальным или слуховым раздражителем и тоже могут попасть под руку.

Крупные игровые компании уже давно поняли, что проблема агрессии стоит очень остро. Она не только формирует негативный взгляд о сообществе игр и их киберспортивной составляющей,

но еще и отпугивает потенциальных игроков, заставляет их бросать дисциплину из-за получения негативных эмоций.

Чтобы решить эту проблему, они пробуют массу способов. Одним из первоходцев в этой области является Riot Games. Еще в 2011 году они ввели систему Трибунал, в которой коллекция из обычных игроков рассматривала жалобы на токсичное поведение и выдавала бан в зависимости от тяжести нарушения. Кроме того, игроки начали получать позитивную и негативную статистику, окрашенную в белый и красный цвета соответственно. В позитивной статистике говорилось, например, о том, что определенный процент игроков, наказанных Трибуналом, исправили свое поведение и больше никогда не получали бан. В негативной статистике могло говориться о том, что игроки в вашей команде играют хуже, если их оскорблять. Оба метода смогли уменьшить количество агрессии в матчах.

Другим примером борьбы с агресси-

ей можно привести компанию Valve, которая в 2019 году запустила нейросеть для выявления агрессивных игроков и лишения их права говорить во время матча с самого начала игры.

Так компании в игровой индустрии борются с проявлениями агрессии. Но что делать киберспортсменам со своей стороны, чтобы сохранить хладнокровие:

1) Самая первая и очень важная вещь - стоит избавиться от внешних раздражителей.

Компьютерный стол является вашим рабочим местом. Предметы, захламляющие его, являются пассивными визуальными раздражителями. Эффективней будет привести своё рабочее место в порядок, дабы ничего не отвлекало от вашей игры.

Так же стоит поступить и с вашим рабочим помещением. Если вы понимаете, что что-то в вашем помещении может отвлекать вас от игры, а вскоре перейти от просто шума до раздражи-

теля (как пример можно привести механические часы, работающий вентилятор и т.д.) стоит эти раздражители так же устраниТЬ.

Во время игры старайтесь полностью погружаться в процесс. Не слушать музыку, не отвлекаться на сообщения в соцсетях. Не разговаривать во время процесса по телефону и так далее.

2) Оценивайте для себя типаж игры, в которую вы играете.

Если вы играете в обычный матч, с целью тренировки, а не с целью победы, то осознавайте, что агрессия на тренировке не эффективна. Тренировка на то и нужна, чтобы оттачивать свои навыки, и чем она тяжелее, тем лучше. Проиграть или выиграть в обычной игре не является самоцелью. Цель обычный игры – отточить ваши навыки управления и рефлексов, дабы вы могли лучше реализовать себя во время спортивных мероприятий. И вкладывать большее количество эмоциональных сил (а ярость требует от человека больших эмоциональных

затрат) в обычную тренировку – basically неэффективно. Здесь можно провести аналогию с классической тренировкой спортсменов в спортзале. Наверное трудно будет представить спортсмена, который приходит в ярость от того, что у него на тренировке не получается то или иное действие. Тренировка нужна для того, что бы отточить свои навыки. В реальной жизни, нужно много тренироваться, если мы хотим добиться успеха. Не стоит вкладывать огромной запас эмоциональных сил в обычную тренировку.

3) Соблюдать здоровый режим сна и питания.

Психологические процессы не работают изолированно друг от друга, а также, не работают изолированно от физиологии. Если ваше физическое состояние на момент игры слабое или уже раздраженное, то следует сначала привести своё состояние в норму. Как вы понимаете, подготовка к спортивным мероприятиям – это не только

отточка навыков, но и приведение состояния здоровья самого спортсмена в наилучшее состояние. Спортсмен, физическое состояние которого полностью удовлетворительно, покажет себя намного лучше спортсмена, чьи физиологические потребности (к примеру потребность во сне или пище) не удовлетворены. Также следует уделять большое внимание физической активности и классическому спорту: здоровый и физически выносливый киберспортсмен способен перенести значительно больший стресс, чем его физически неразвитый коллега. Кроме того, физические нагрузки усиливают выработку тестостерона, что повышает уровень полезной агрессии и усиливает волю к победе.

4) Разработайте план на случай приступа гнева

Никто не застрахован от приступов гнева. Это нормально. Все чувства и эмоции, которые мы держим в себе, оседают в нашей психике и в негативном ключе на неё влияют. На случай,

если вы уже не можете обуздать свой гнев – стоит его выплеснуть. Максимально эффективно это можно сделать с помощью физической активности. Можно использовать макет для отработки ударов (боксёрская груша, боксёрский мешок) или различные виды эспандеров и спортивных снарядов, дабы как можно сильнее проявить физическую активность. Далее, следует изучить в интернете различные дыхательные техники. Скорее всего, вы уже видели в кинофильмах или видеоиграх клише, в котором персонаж во время вспышки ярости пытается дышать спокойно. Но зачем? Если говорить простым языком, дыхание человека производится с помощью мышцы под названием «диафрагма». Над этой мышцей находятся лёгкие, а под ней находится «солнечное сплетение». А само «солнечное сплетение» является сплетением нервов, на которое диафрагма давит, тем самым посылая определенный паттерн сигналов в наш головной мозг. Равномерное дыхание позволит в-

шей диафрагме уменьшить давление на солнечное сплетение. Дыхательные техники не имеют чёткой стандартизации, и для каждого человека нужно подбирать её индивидуально. Итак, агрессия – это нормальное проявление человеческих эмоций. Мы разобрали причину их появления в киберспортивных состязаниях, вред как для индустрии, так и для самих киберспортсменов, а также методы борьбы с агрессией. Стоит отметить, что за последние годы в этом направлении была проделана серьезная работа: количество агрессивного поведения в ведущих киберспортивных играх значительно упало по сравнению с началом прошлого десятилетия.

РАБОТА С КОММУНИКАЦИЕЙ

В киберспорте, как и в традиционном спорте, коммуникацию можно классифицировать следующим образом: 1) социально-ориентированное общение (обращения к партнерам, ко

всей команде в целом); 2) личностно-ориентированное общение (обращение к отдельным партнерам, членам команды); 3) подтекстовая ориентация (обращение к конкретному спортсмену или группе, адресованное на самом деле совершенно другому спортсмену.)

По средствам коммуникации возможно делить на такие виды:

Прямая коммуникация – предполагает личные контакты, осуществляется с помощью естественных органов спортсмена: руки, головы, туловища, голосовых связок и т.д., такое взаимодействие возможно только при непосредственном общении спортсменов между собой, с тренером, психологом, болельщиками и т.д.

Косвенная коммуникация – связана с использованием специальных средств, осуществляется через посредников, которыми могут выступать другие люди. Участник команды,

выполняя определенные действия в процессе командной деятельности, побуждает своих партнеров также выполнять строго определенные согласованные в пространстве и времени действия, обусловленные логикой и требованиями задачи.

Современные реалии в командных играх представляют собой не только реализацию коммуникативной функции самих спортсменов, но и индивидуальные способности каждого. Одними из ключевых таких способностей являются:

1. Черты характера спортсменов. В командных видах спорта у спортсменов должны быть такие качества, как: открытость, общительность, умение слушать членов команды, воспринимать и адекватно реагировать на критику, ответственность, активность и упорство в спортивной борьбе, самостоятельность, целеустремленность, спортивное трудолюбие, способность мобилизоваться во время соревнований.

ний, мотивация, волевой настрой и готовность к бескомпромиссной борьбе.

2. Когнитивные способности: внимание, память, простая скорость реакции, сложная скорость реакции выбора, сложная скорость реакции на движущийся объект, вычисление, планирование, распознавание.

3. Уровень социализации: групповая социализация, организационная социализация.

4. Психическая устойчивость: устойчивость к соревновательному стрессу позволяет спортсмену не только без колебаний и сомнений быстро переходить к активной деятельности, но и задерживать свои действия, предупреждая необдуманность и импульсивность.

5. Уровень технико-тактической подготовленности как целенаправленный процесс создания и совершенствования средств, способов и форм ведения

эффективной борьбы с противником благодаря тактическому мышлению, стабильности технико-тактического приема, точности технико-тактического приема, освоенности технико-тактического приема, специальным знаниям, умениям и навыкам в конкретной дисциплине.

6. Уровень функциональной подготовленности – свойство организма, сущностью которого является уровень совершенства физических качеств, их готовность обеспечить, на данный момент, проявление всех необходимых для спортивной деятельности качеств: мышечную деятельность, физическую работоспособность в рамках совокупности двигательных действий.

Немаловажную роль в командной игре играет совместимость спортсменов.

Под совместимостью понимают способность членов группы выполнять совместную деятельность. В основе совместимости лежит оптимальное

сочетание психологических характеристик участников взаимодействия по принципу их сходства и взаимодополняемости. Совместимость по принципу взаимодополнения характеризуется взаимной компенсацией отдельных личностных качеств, физических характеристик, обеспечивающих эффективность действий.

Виды совместимостей:

Псилофизиологическая – соответствие людей по возрасту, уровню физического, сенсомоторного и психомоторного развития (быстроты реакции), степени тренированности и подготовленности (энергозатрат), проявлению основных свойств нервной системы и темперамента. Псилофизиологическая совместимость – низший уровень совместимости, который не осознается и проявляется в эмоциональном восприятии темпа работы, поведении самой личности. Например, для спортсменов, выполняющих упражнения одновременно, наиболее значимой является совме-

стимость психофизиологическая, без которой невозможно достичь необходимой синхронности действий (ребята, прыжки на батуте, прыжки в воду).

Психологическая – согласованность психологических свойств членов команды, а также функционирования их психических процессов: ощущений, восприятий, внимания, памяти, мышления, эмоций, подобия доминирующих психических состояний и их протекания. Психологическая совместимость (групповая и межличностная) – это высший уровень совместимости, взаимодополнение свойств личности и черт характера (моральная сплоченность и взаимная приспособленная адаптация личностных особенностей ее членов).

Социально-психологическая совместимость основывается на единстве ценностных ориентаций и направленности личности, социальных ро-

лей и установок, отношения к тренировочной и соревновательной деятельности. Она определяет характер взаимодействия членов группы и спортивную успешность. Например, в игровых видах спорта различие взглядов (социально-психологическая несовместимость) оказывало негативное влияние на результативность, хотя психофизиологические характеристики были идентичны и наоборот. Социально-психологическая совместимость в большей мере обеспечивает благоприятный климат в спортивной команде.

Подводя итоги, отметим, что совместимость спортсменов влияет на взаимоотношения в команде и отношение к спортивной деятельности. Но в ту же очередь, она является лишь одним из компонентов механизма спортивной подготовки и соревновательной деятельности.

КАК РОДИТЕЛЮ/УЧИТЕЛЮ ПОНЯТЬ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ УСТРЕМЛЕНИЯ РЕБЕНКА

Киберспорт – относительно молодая сфера деятельности (как и увлечение видеоиграми в качестве хобби или работы). На территории СНГ нередко можно встретить мнение что видеоигры являются детским увлечением, не несущим в себе ничего серьёзного.

И чаще всего у молодых людей, начинающих заниматься киберспортивной деятельностью, возникают споры с близкими по поводу их увлечения. Зачастую близкие расценивают серьёзное увлечение играми как игроманию, проблемы социализации и просто как инфантильные проявления личности.

Их непонимание чаще всего связано не с негативизмом в отношении ребёнка, а желание ему «помочь», поставить на истинный путь, помочь ребёнку добиться того или иного

успеха. Однако, к сожалению, это, как правило, происходит через подавление в ребёнке желания самореализации.

Перед тем, как переходить к тому, как понять родителю киберспортивные устремления ребенка, стоит понять точку зрения самого родителям. Бессознательно родитель видит ребёнка не просто как отдельного человека или личность. Он видит ребёнка как продолжение себя и как своё будущее. И своё «продолжение» надо оберегать и пытаться вести к успеху. И не важно, является ли ребёнок годовалым младенцем или же 30-ти летней зрелой личностью, для родителя ребёнок всегда является объектом оберегания.

Часто родители не дают совершать ребёнку те или иные ошибки в жизни. В пример можно привести курящих родителей, которые строго на строго запрещают своим детям курить. Это связано с тем, что родители осознают, что совершили ошибку, пристрастившись к никотину и не хотят, что-

бы ребёнок повторил эту ошибку. Таким образом, с помощью своего опыта, родители бессознательно хотят улучшить жизнь ребёнка. С помощью подобного механизма психики родители бессознательно передают накопленный опыт своим детям, а те, в свою очередь, могут эффективнее приспособится к жизни вокруг себя. Также родители заинтересованы в том, чтобы их чадо достигло успеха в жизни. Конечно, успех бывает разный: как финансовый, так и морально-психологический. Этот аспект затрагивает как потребность родителя в безопасности, так и чувство самореализации родителя.

Потребность в безопасности лежит в долгосрочной перспективе планирования. Бессознательно мы все осознаём, что рано или поздно наше тело станет слабым и старым, скорость реакции уменьшится, а умственные способности замедлятся. В пожилом возрасте человек уже не может сам реализовать свои, иногда даже самые базовые, потребности.

Культурно-исторически в нашем обществе сложилось так, что потребности (к примеру такие потребности как потребность в еде, потребность безопасности, потребность любви и потребность в уважении) пожилого человека удовлетворяют его дети или внуки. К примеру, успешно реализовавшийся в финансовом плане ребёнок может с лихвой удовлетворить потребность пожилого родителя в пище, потребность безопасности (финансовое обеспечение медицинского лечения) и т.д.

Потребность родителями в самореализации тоже понятна. Возвращение и воспитание ребёнка является важной сферой деятельности в жизни родителя. Когда ребёнок делает те или иные успехи, бессознательное родителя так же проецирует эти успехи на себя, а неудачи, так же проецирует на себя.

Эти проекции могут быть как малого характера (скажем гордость за победу ребёнка в олимпиаде по физике), так и большего масштаба (к примеру

гордость за то, что ребёнок стал выдающимся иуважаемым специалистом в той или иной деятельности). Здесь для психики работает правило: «скажи кто твой ребёнок, и я скажу кто ты». Если ребёнок самореализуется (финансово или же морально-психологически), соответственно самореализуется и родитель, ибо самореализация ребёнка является продуктом заложенных в него знаний, умений и сил родителя. Если же ребёнок не достигает успеха в жизни, то соответственно и родитель не реализуется как полноценная личность.

Так же не стоит упускать факт того, что родитель может использовать своего ребёнка в качестве некоего компенсаторного механизма. К примеру, родитель может реализовать свои неудовлетворенные детские желания уже в жизни ребёнка (отец всегда хотел ходить на карате, но смог реализовать это желание только в жизни своего ребёнка, независимо от желание самого чада).

Взрослый человек может сделать роль родителя самой главной ролью в своей жизни, если не найдёт других путей для самореализации, а значит увеличит давление на ребёнка. Кроме того, ребёнок может быть частью глобального плана родителя (к примеру, владелец крупной ветеринарной клиники может вынудить своего ребёнка выучится на ветеринара с целью передать ему в будущем свой бизнес).

Теперь, зная мотивы родителя, поднимем тему киберспорта в обычайском понимании.

Начнём с того, что киберспорт тесно связан с интернетом и компьютерами, которые относительно недавно вошли в жизнь человечества. Влияние интернета на обычную жизнь настолько же велико, насколько быстро он вошёл в жизнь обычных людей.

Более старшему поколению трудно понять, что с помощью интернета можно добиться признания и успеха, тем более, если это связано с онлайн видеоиграми. Здесь во взгляде роди-

телей играют вышеописанные факторы, такие как желание безопасности и желание самореализации. Заработка с помощью киберспорта и вообще заработка в интернете вещь относительно новая, а что-то новое = неизвестное. А неизвестное может вызывать непонимание и страх.

Что же касается самореализации как родителя – то у родителя может бессознательно возникнуть вопрос: «Буду ли я гордиться ребёнком киберспортсменом? И буду ли я доволен своей работой как родителя, если мой ребёнок станет киберспортсменом?». Если отношения родителя к видеоиграм сугубо негативное, то и ответ будет соответствующим. Однако, можно донести до родителей плюсы подобной занятости и/или попытаться показать им положительные стороны киберспорта:

1) Развитие мелкой моторики рук и скорости реакции.

Говоря о моторике, подразумевают, прежде всего, мелкие мышцы на ки-

стях рук (преимущественно пальцах) и стоп (пальцы ног). Без правильно-го функционирования данных мышц невозможно выполнить ни одно про-стейшее действие - ни удержать в руках карандаш, ни завязать шнурки на ботинках.

С физической точки зрения, такого рода гимнастика действует сразу несколько систем — нервную (о колоссальном количестве нервных окончаний на ладонях и кончиках пальцев говорят уже давно) мышеч-ную, костную и зрительную. Слажен-ная работа всех этих систем как раз и является тем, что называется мел-кой моторикой.

Чем полезны всевозможные упраж-нения от вышивания бисером до ре-гулярных занятий асимметричной (или пальцевой) гимнастикой?

Во-первых — нагрузка сразу не-скольких систем организма воздей-ствует на многие отделы головного мозга, активная работа которого спо-собствует быстрой обработке инфор-мации и формированию синапсов

между нейронами. Последний пункт объясняет влияние мелкой моторики на память.

Во-вторых, воздействование зритель-ной системы самым благотворным образом оказывается на воображе-нии. Ученые уже доказали, что ра-бота с придуманными образами с точки зрения мозга ничем не отли-чается от просмотра реальных изо-бражений. Активное воображение, в свою очередь, отвечает за развитие пространственного мышления, кре-ативность и способность создавать нестандартные решения.

В-третьих, мелкая моторика спосо-бствует развитию речи у детей, а так-же у взрослых, которые в силу раз-личных обстоятельств ее утратили. Казалось бы, руки и язык совершен-но ничем не связаны друг с другом, однако стоит вспомнить о нервной системе, и все становится на свои места. Нервные окончания на кистях рук передают импульсы в головной мозг, стимулируя различные его от-делы, в том числе, речевой центр.

Компьютерные игры, в которых управление игрой осуществляется с помощью клавиатуры и мыши, также являются работой мелкой мотори-ки рук. Взаимодействие пальцев с быстроменяющимися объектами на экране (такие как другие персонажи или окружающая вашего героя об-становка) тоже является своего рода гимнастикой для вашей нервной си-стемы.

Также не стоит забывать, что огром-ное количество соревновательных игр на кибер-арене представляют игры, требующие от спортсмена хо-рошей реакции. Идеальное нажатие горячих клавиш, своевременные со-общения сокомандникам в голосово-вой чат, наблюдение за действиями соперника во время игры также сти-мулирует работу нервной системы, не давая ей «атрофироваться».

2) Хобби

Часто можно услышать утверждение, что в современном мире каждому человеку нужна определенная отду-

шина или хобби, чтобы отвлечься от рутинной жизни.

Если ваш путь в киберспорт только начался, и является для вас скорее хобби, нежели основной занятостью, то можно объяснить вашим близким, что киберспорт является для вас ва-шим хобби. Плюсы наличия хобби, в жизни человека, неоспоримы.

Хобби – это выражение желаний че-ловека и реализация его талантов и умений. Благодаря хобби человек получает моральное удовлетво-рение, видя результаты своей де-ятельности, которая приносит его удовольствие. Хобби – это занятие, с помощью которого человек посто-янно совершенствует свои знания и навыки, что, безусловно, важно для психологоческого комфорта челове-ка.

Хобби выполняет в жизни человека множество функций:

- А) Отдых
- Б) Уменьшение уровня стресса
- В) Получение новых навыков, а так-же расширение кругозора

- Г) Появление новых социальных контактов
- Д) Получение морального и/или этического удовольствия
- Е) Самореализация

Немаловажно, что хобби – это выражение желаний человека и реализация его талантов и умений. Благодаря хобби человек получает моральное удовлетворение, видя результаты своей деятельности, которая приносит его удовольствие. Хобби – это занятие, с помощью которого человек постоянно совершенствует свои знания и навыки, что, безусловно, важно для психологического комфорта человека.

3) Познание нового и расширение кругозора

Расширение кругозора с помощью игр в целом и киберспорта в частности – это необъятная тема. К примеру, из-за увлечения историческими стратегиями, человек может начать профессионально изучать историю, а из-за корейских ММО геймер мо-

жет начать увлекаться изучением корейского языка. Давайте рассмотрим наиболее часто встречающиеся сферы интересов киберспортсменов.

Киберспорт неразрывно связан с компьютерными технологиями. Так или иначе, занимаясь киберспортивной деятельностью, вы будете познавать новое в строении компьютера, во взаимосвязанности компонентов ПК, влиянии различных программ и т.д. В 21 века наличие у человека глубоких знаний, связанных со строением и работой компьютера, с каждым днём становится всё важнее и важнее. Сейчас трудно представить человека, который ни разу в жизни не использовал компьютер или смартфон.

Киберспортсмен из-за специфики своей деятельности прекрасно понимает, какие комплектующие нужны под те или иные конфигурации компьютеров, умеет выставлять правильные настройки аппаратуры, знает, как исправлять те или иные ошибки в работе программного обеспечения, а также разбирается в ценной катего-

рии этой сферы.

Наличие в социальном поле человека, разбирающегося в компьютерных технологиях, сильно облегчает жизнь обычных людей, непривычных к новым технологиям.

Стоит отметить, что киберспортсмены часто имеют какую-то дополнительную занятость, связанную с интернетом или компьютерами. К примеру, некоторые известные киберспортсмены также являются стримерами или же ведущими программистами.

Важный фактор связанный с киберспортом – это то, что в нём используется английский язык.

Английский язык как международный используется в подавляющем большинстве игр, международных комьюнити и международных турнирах. Помимо этого, знание английского сильно помогает в работе с программным обеспечением, а также связано с деятельностью в интернете.

Понимание английского к киберспортсмену может прийти не только с помощью целенаправленного обучения.

В сленге киберспортивной социальной группы очень много англизмов, компьютерные игры могут содержать лишь субтитры на русском языке, а в программном обеспечении могут вообще отсутствовать настройки на великим и могучем.

Таким образом, начальные навыки английского языка уже будут посеяны в голове геймера, и эти знания могут облегчить профессиональное обучение английскому языку.

Если вы учите иностранные языки, ваш мозг растет, причем в буквальном смысле слова. Точнее, растут его отдельные области — гиппокамп и некоторые участки коры больших полушарий. Также, изучение иностранных языков уменьшает шанс возникновения у человека болезни Альцгеймера, улучшает работу памяти и увеличивает уровень концентрации.

4) Финансовый аспект

Финансовый аспект важен в деятельности, в которую вы хотите окунуться с головой. Если киберспортивная де-

ятельность будет давать вам финансы, сравнимые со средней зарплатой обычного работающего человека, то очень маловероятно, что родители будут против вашего увлечения.

Как было сказано выше, многие киберспортсмены так же имеют и другие виды деятельности.

Навыки, полученные благодаря изучению киберспорта, можно реализовать не только в самой киберспортивной дисциплине.

К примеру, вы можете изучить попавшую в ваш кругозор аппаратуру и начать стримить свои тренировки или игры. Спрос на стримы в наше время весьма высок, а значит ваши навыки как игрока и как стримера могут быть востребованы публикой. Важно при этом конечно же иметь хорошую аппаратуру (здесь можно руководствоваться правилом «встречают по одёжке, а провожают по уму»), а также навыки ведения работы с публикой. При этом, для получения хороших сумм денег за счёт стриминга не обязательно иметь

огромную фанатскую базу. Достаточно иметь определенную аудиторию, которой вы интересны. К примеру, зрителей с вашего факультета (приятно поддерживать и смотреть человека, которого вы знаете лично), чтобы иметь определенное количество аудитории, и получать с этого заработка.

Знание компьютерных технологий может помочь найти работу в айти-сфере, которая активно развивается. В наше время трудно найти организацию, в коллектив которой не входит программист. Как уже было описано выше, навыки работы с ПО востребованы, в том числе и на рынке труда.

Рекламодатели тоже заинтересованы в контрактах с киберспортивными командами. Киберспортсмены являются медийными личностями, за их выступлениями и высказываниями следит общественность.

Более подробно эта тема была разобрана в главе «Профессии в киберспорте»

5) Удовлетворение

«Найди себе дело по душе и тебе не придётся работать ни дня в своей жизни».

Если ваша работа не приносит вам удовольствия, а трудности на ней вызывают у вас дистресс, это может привести к «профессиональному выгоранию», повышенной тревоге и прочим психологическим недугам. Большой плюс того, что вы занимаетесь киберспортивной деятельностью в том, что вам наверняка нравится этим заниматься!

Здесь можно подняться вопрос самореализации родителей, который мы описывали выше: «Буду ли гордиться ребёнком киберспортсменом? И буду ли я доволен своей работой как родителя, если мой ребёнок станет киберспортсменом?».

Этот вопрос можно перефразировать по-другому: «Буду ли гордиться счастливым ребёнком? И буду ли я доволен своей работой как родителя, если мой ребёнок станет счастливым?»

Подняв вопрос вашего удовлетворения как личности, вы можете показать родителям, что вы на самом деле нашли в киберспорте удовлетворение или даже счастье. Для некоторых родителей данный аспект может оказаться решающим в принятии деятельности киберспортсмена.

Могут ли быть некие компромиссы с родителями?

Конечно могут. Чаще всего родители могут настаивать на некоем условии. К примеру, пойти учиться в образовательное учреждение или найти работу.

Обучение никогда не является лишней тратой времени. Отучившись на ту или иную профессию, вы всегда можете найти работу по образованию.

Карьера как в спорте, так и в киберспорте может рано или поздно закончиться. Получение травмы, пропадание известности, возраст и другие нюансы могут вывести спортсмена из профессии. В таком случае имеет

место запасной вариант, с трудоустройством на работу по образованию.

Также работа может быть так или иначе связана с деятельностью близкой к киберспорту. Это позволит вам иметь социальные контакты и знакомства, лучше понимать специфику работы в киберспортивной сфере.

В любом случае, любая деятельность, которой вы занимаетесь, может быть на благо вам и на благо вашим стремлениям. Главное, конечно же, искать варианты близкие по духу.

Родители чаще всего не делают ничего во вред своим детям, а скорее пытаются помочь им и направить их в более, как им кажется, эффективное русло. Конечно же, стоит прислушиваться к советам близких к вам людей, однако стоит понимать, что вашу жизнь проживать вам, а не кому-либо ещё.



ПОСЛЕСЛОВИЕ

На этом заканчивается первая книга базового курса «Введение в киберспорт». Авторы благодарны за уделенное время и надеются, что изложенная информация была полезной и познавательной.

Основным достоинством курса Федерации электронного спорта является то, что он будет регулярно дополняться новыми темами и совершенствовать опубликованные.

Большинство профориентационных знаний почертнуто из реального опыта работы нашей федерации, часть изложена на основе анализа успешного опыта коллег. Это дает нам уверенность, что изложенные в учебнике материалы

несут в себе реальную практическую ценность. Исторические хроники собирались из свободных источников, затем классифицировались и перерабатывались. Таким образом, удалось избежать нагромождения лишней исторической информации.

Успехов вам на дороге инноваций и до новых встреч!

*С уважением, команда Федерации
электронного спорта*

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	2
История киберспорта.....	3
Мировые турниры.....	24
Игровые и стриминг платформы.....	41
Профессии в киберспорте.....	48
Организация мероприятия.....	66
Основы командной игры.....	86
Послесловие.....	115
Содержание.....	116

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Пегов С.В., Ханов М.И., Румянцева Ю.В., Шестакова А.А.,
Синицын Р.С., Лопатников Д.А., Чигров А.С., Валеев Р.Х., Зарубин Г.Л.

КИБЕРСПОРТ. ВВОДНЫЙ КУРС

Данное учебно-методическое пособие было создано с целью первичного погружения в киберспортивную среду, а также первичной профориентации в индустрии. По прохождении вводного курса слушатель будет обладать основными знаниями и навыками для первых шагов в киберспортивной профессии - от игрока до ивент-организатора.

