

*Бріскін Юрій, Оношко Владлен, Пітин Мар'ян*  
Львівський державний університет фізичної культури



### Анотація

В статті обоснована періодизація розвитку кіберспорту. Функціонування і розвиток кіберспорту без існуючих правових організацій і структур можливо завдяки проведенню дистанційних змагань, привертання учасників і аудиторії глядачів і освітленості подій через Інтернет. Виділено три періоди розвитку кіберспорту (1972-1988 рр., 1988-2011 рр., з 2011 по теперішній час).

**Ключевые слова:** кіберспорт, періоди, розвиток, фактори.

### Annotations

The authors substantiate periods of development cybersport. Functioning and development cybersport without available legal organizations and structures was possible by distance competitions, attraction participants and audience of spectators and illumination of events over the Internet. Determined three periods of cybersport development (1972-1988's, 1988-2011's., From 2011 till today).

**Keywords:** Cybersport, periods, development, factors.

**Постановка проблеми.** Значущість кіберспорту як соціального явища та масштаби його розвитку формують потребу у вивченні особливостей всіх його аспектів. Найбільш актуальними питаннями для вивчення спортивною наукою кіберспорту є особливості розвитку практики, організації та проведення змагальної діяльності, а також економічний аспект структури кіберспорту. Відносно інноваційним явищем, – кіберспорт за масштабами досягнув рівня традиційних ігрових видів спорту.

Внаслідок кіберсоціалізації населення поступово змінюються та переосмислюються потреби людства. Перед спортом, який задовольняє низку потреб, стоїть задача визначення векторів майбутнього розвитку. Кіберспорт, як максимально дотичний до інноваційних форм соціалізації, фактично є флагманом серед спортивних практик і застосовує сучасні методи організації та проведення змагань, використання яких дозволяє ефективно залучати населення до спорту. Вивчення розвитку кіберспорту дозволить охарактеризувати вплив і механізми взаємодії сучасних технологій не лише на кіберспорт, а й на практику спорту загалом.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Фахівці галузі спорту зосереджували значну увагу на розробці наукових напрямів, пов'язаних із різними соціальними практиками спорту (олімпій-

ський, професійний, адаптивний, неолімпійський спорт, спорт для всіх) [1, 2]. Водночас, наукових досліджень стосовно кіберспорту в науковій і методичній літературі не представлено. Найвні дані мають науково-публіцистичний та описовий характер [3, 4, 5, 6]. Це формує актуальність нашого дослідження.

**Зв'язок з науковими темами та планами.** Дослідження виконане згідно теми 1.2 «Сучасний професійний спорт і шляхи його розвитку в Україні» Зведеного плану науково-дослідної роботи у сфері фізичної культури і спорту на 2011-2015 рр.

**Мета дослідження:** обґрунтувати періодизацію розвитку кіберспорту.

**Результати дослідження та їх обговорення.** З появою будь-якого виду діяльності суспільству характерно проявляти якості боротьби, перемоги та поразки, спрямованості до вищих результатів, досягнення творчих, престижних і матеріальних цілей [1]. Поява індустрії комп'ютерних ігор не стала винятком.

Передумовою до виникнення сучасного кіберспорту слугувала доступність та освоєння комп'ютерів у 70-х роках ХХ століття, що спричинило активний розвиток індустрії комп'ютерних ігор.

Активне залучення населення до комп'ютерних ігор будувало мережу міжособистісних відносин між гравцями, які виливали-



ся в організації змагань, участі в них, створення команд, тренуваннях, поїздках на турніри тощо. Створювалась система змагань.

Першою згаданою у джерелах організованою формою змагальної діяльності вважається «*Inter galactic spacewar olympics*». Змагання відбулися 19 жовтня 1972 року у Каліфорнії, на базі лабораторії з досліджень штучного інтелекту Стенфордського університету.

Масштаби змагальної діяльності в комп'ютерних іграх напряму залежить від рівня інтеграції комп'ютерних технологій серед населення, рівня їх розвитку. Кількість залученого населення в ігрову індустрію залежить від інтерактивних можливостей програмного забезпечення та рівня його адаптованості відносно даного контингенту.

У 80-х роках ХХ століття доступність комп'ютерів була низькою. Основними центрами, де вони були зосереджені, слугували провідні світові технічні університети, провідна частка яких знаходиться у США. Таким чином, основним прошарком населення, який у той момент визначав потреби в комп'ютерних технологіях, як до засобів розваги та подальших змагань, була студентська молодь.

Подальший розвиток та інтеграція комп'ютерних технологій дозволили чітко виділити потребу у комп'ютерних іграх і створити ігрову індустрію, яка розробляла та реалізовувала спеціалізовану техніку і програмне забезпечення для розваг. Кількість автоматів для комп'ютерних ігор стрімко зростала. Місцем їхнього розташування були кафе, автозаправки, пізніше – спеціалізовані салони. У кожному салоні гравці змагалися один з одним за право посісти місце в таблиці рекордсменів. Існували таблиці для кожного окремого грального автомата, адже від індивідуальних особливостей конкретного екземпляра міг залежати рекорд-

ний результат. У кожного гравця існував свій улюблений апарат, засоби введення інформації якого могли доопрацьовуватися для оптимізації управління.

У 1981 році компанія Atari у рамках рекламної кампанії організувала чемпіонат з гри *Space Invaders*, у якому взяли участь понад 10 тисяч учасників з усієї США. На практиці існувала раціональна підготовка до майбутніх змагань, окремими учасниками на яку витрачалось понад 10 годин на добу.

У 1983 році створюється Національна команда з відеоігор (*US National Video Game Team*), в яку входили кращі гравці з різних дисциплін, які брали участь у різноманітних змаганнях, включаючи найбільший на той момент *Video Game Masters Tournament* [2]. Це була перша організація кіберспортсменів, яка позиціонувала себе як спортивний клуб.

Змагання з комп'ютерних ігор активно висвітлювались телебаченням і друкованими виданнями.

На відміну від домінуючої більшості сучасних кіберспортивних дисциплін, на початку розвитку індустрії відеоігор визначення переможця відбувалось лише об'єктивно-метричним способом. Це зумовлювалось неможливістю ігрових пристроїв та створених відеоігор підтримувати введення даних від двох та більше гравців.

Інтернет і локальні мережі стали ключовим фактором розвитку явища кіберспорту. Вони усували відстань між гравцями – єдиний бар'єр, що заважав гравцям по всьому світу змагатися один з одним. Однією з перших ігор, яка підтримувала Інтернет-з'єднання, стала аркадна гра *Netrek*, в яку могли одночасно грати до 16-ти гравців [3]. На момент виходу, в 1988 році вона стала новаторською у багатьох областях мережових баталій. І досі у цієї гри є шанувальники, які регулярно заходять на сервер гри.

Освоєння можливості прове-

дення дистанційних зустрічей серед прихильників комп'ютерних ігор стимулювали впровадження їх серед населення. Одночасно зі збільшенням кількості гравців, які не брали участь в організованих формах змагальної діяльності, зростала і кількість ентузіастів, найцікавішим для яких у іграх виступає змагальний аспект, коли, змагаючись, вони намагаються проявити максимальні можливості, а в процесі підготовки до змагань виявити шлях для розвитку цих максимальних можливостей. Такий підхід дозволяє виявити у кіберспорті наявність специфічних функцій спорту.

З 1993 року активно починають розроблятися і реалізовуватися ігри, які підтримують інтернет-з'єднання та гру в локальній мережі. Також збільшення кількості домашніх персональних комп'ютерів не лише у США, а й у Європі активно формують навколо себе прихильників спортивного аспекту ігор. Освоєння Інтернету користувачами створило можливість для координації між гравцями та командами, які виливалися у проведенні спільних тренувань і майбутніх змагань. Ця особливість пояснює активний розвиток і функціонування кіберспорту без наявних міжнародних правових організацій і структур.

Можливість проведення змагань дистанційно по мережі Інтернет збільшувала не лише кількість чемпіонатів, але й їх масштаби, від чого зростав рівень підготовленості спортсменів, зростала увага спонсорів та глядачів.

У 1997 році була заснована перша професійна ліга кіберспорту – *Cyberathlete Professional League*, яка функціонувала на території США. У 1998 році заснувалась *Professional Gamers League* [4]. Функцією обох ліг була організація і проведення регулярних змагань і залучення населення до участі. Спонсорами ліг виступа-



ли провідні компанії у галузі інформаційних технологій – AMD, Logitech, Microsoft.

З настанням нового тисячоліття ігрова індустрія почала серйозно змагатися з іншими галузями розважального бізнесу за право називати себе найприбутковішою. У 2000 році великі компанії почали укладати договори з професійними гравцями. Спонсори почали активно співпрацювати з професійними лігами. Провідні американські телеканали CNN та ESPN регулярно висвітлювали кіберспортівні турніри. Одночасно з цим рівень розвитку кіберспорту у Європі зростав і набував більш масштабного характеру, ніж у США. Серед країн Азії кіберспорт отримав розвиток у Китаї, Південній Кореї, Сингапурі, Малайзії.

У 2000 році вперше проводяться Всесвітні комп'ютерні ігри – World Cyber Games, які виступали аналогом Олімпійських Ігор серед ігрової аудиторії. Регламент змагань передбачає проведення відбіркових ігор у кожній країні, а потім фінальні ігри WCG, восени, в одному з міст світу [5]. У програмі турніру кожного року змінювався список дисциплін.

WCG одразу стали популярними – у фінальному турі 2000 року брало участь 174 гравці з 17 країн світу, щоб боротися за призовий фонд у 200 тисяч доларів. Наступні події були ще більш масовими та досягли піку у 2008 році, коли на фінальну частину потрапили 800 спортсменів із 78 країн, а сам турнір проводився у Кельні його сумарний призовий фонд – 4 мільйони доларів.

З подальшою комерціалізацією кіберспорту змагання, де команди формувалися за національною приналежністю, поступово втрачали професійних гравців через наявну альтернативу участі у більш комерціалізованих змаганнях, що призводило до втрачання інтересу глядачів до таких подій, і, відповідно, зменшення зацікавленості спонсорів у співпраці.

У командному заліку переможцями WCG частіше за все ставали представники Південної Кореї, підтвержуючи думку, що саме в Південній Кореї кіберспорт є національним спортом. За 14 років проведення турніру Кубок Чемпіонів WCG у командному заліку Корея виграла 9 разів.

Нами запропонована така періодизація розвитку кіберспорту:

- Перший період – 1972-1988
- Другий період – 1988-2011
- Третій період – з 2011

Для кожного етапу характерна певна модель, яка відображає взаємозв'язки між учасниками системи кіберспорту.

Модель першого періоду характеризується організацією змагань виключно розробниками ігор, адже лише вони були захищені у рекламі власної продукції. Механізм для отримання прибутку у грошовому еквіваленті був відсутній. Перший період характеризується виключною наявністю лише ігор напрямку аркада. Виключно для цього періоду характерним є об'єктивно-метричне визначення спортивного результату. 1972 роком датована перша згадка в інформаційних джерелах про організовану форму змагальної діяльності у відеоіграх.

Початок другого періоду пов'язаний з появою ігор, які підтримували інтернет-з'єднання. Власне доступність мережі Інтернет сприяла активному розвитку ігрової індустрії серед населення. А розвиток ігрової індустрії тягне за собою і розвиток змагальної діяльності в іграх. У ці роки організація турнірів залежить виключно від фінансування спонсорами. Починають виникати професійні ліги та структури, які спеціалізуються на проведенні змагань. При цьому кожен бажаючий міг взяти участь у безлічі відкритих турнірів, не виходячи з дому. Змагання та інші дотичні спортивні події всіх рівнів висвітлювались у доступній для аудиторії формі – через популярні інтернет-плат-

форми. При цьому сформована професійна еліта та клубна структура навколо неї додавали для аудиторії видовищності, створюючи ефект безперервних подій. Це вдавалося завдяки особливості кіберспорту у можливості дистанційних змагань, тому спортсмени могли проводити зустрічі між собою частіше, ніж це відбувається у інших видах спорту.

У 2011 році з'явилася відео-стрімінгова платформа Twitch.TV – аналог телебачення серед ігрової аудиторії [6]. Внаслідок чого створюється механізм для реалізації онлайн-квитків і ліцензованої продукції, покращуються процеси монетизації реклами. На кіберспорт звертають увагу розробники програмного забезпечення, які на сьогоднішній день є найважливішою структурною ланкою цього напрямку. Освоївши сервіси для продажу реклами, кіберспорт отримав різке зростання фінансування з боку спонсорів, зростання призових фондів змагань, зростання заробітної платні спортсменів. Професійні гравці, будучи основною одиницею зацікавленості аудиторії, розпочинають активну медіа-кампанію, практикуються трансфери.

**Висновки.** Визначальним аспектом у розвитку кіберспорту є освоєння засобів комунікації у кіберпросторі, які визначають тенденції розвитку, диктують його економічні можливості, тим самим прикріплюючи до кожного з періодів певну модель взаємозв'язків між учасниками системи кіберспорту. Так, у 1988 році випуск ігор, які підтримували інтернет-з'єднання дозволив гравцям у всьому світу утворити унікальну мережу міжособистісних відносин спортивного характеру. А у 2011 запуск платформи для інтернет-трансляції поставив кіберспорт на значно вищий рівень, радикально комерціалізувавши його діяльність.

Функціонування і розвиток кіберспорту без наявних правових



організацій і структур був можливий завдяки можливості проведення дистанційних змагань і скооперованості залученої аудиторії і освітленості подій через мережу Інтернет.

Сучасні традиційні види спорту мають змогу наслідувати приклад кіберспорту щодо особливостей організації власної аудиторії та реалізації видовища через мережу Інтернет, таким чином значно збільшуючи комерціалізацію змагань.

Перспективи подальших досліджень передбачають визначення чинків розвитку кіберспорту на сучасному етапі його розвитку.

#### **Література:**

1. Платонов В.Н. Система підготовки спортсменів в олімпійському спорті. Общая теория и ее практические положения / Платонов В.Н. – К. Олімпійська література. 2004. – 806 с.
2. Пітин М. Теоретична підготовка в спорті: монографія / Мар'ян Пітин. – Л.: ЛДУФК, 2015. – 372 с.
3. Professional Gamers League – [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://en.wikipedia.org/wiki/Professional\\_Gamers\\_League](http://en.wikipedia.org/wiki/Professional_Gamers_League) (дата звернення: 18.04.2015 р.)
4. Netrek – [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://en.wikipedia.org/wiki/Netrek> (дата звернення: 13.04.2015 р.)
5. Cyberathlete Professional League – [Електронний ресурс]. Режим доступу: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete\\_Professional\\_League](https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League) (дата звернення: 18.04.2015 р.)
6. World Cyber Games – [Електронний ресурс]. Режим доступу: [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Cyber\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games) (дата звернення: 22.04.2015 р.)
7. Twitch. Social video for gamers. – [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.twitch.tv/p/about> (дата звернення: 23.04.2015 р.)
8. Проблеми спортивної підготовки у кіберспорті / Онопко. В.О //Фізична культура, спорт та фізична реабілітація в сучасному суспільстві: збірник наукових праць VIII Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. / В.: 2015.– С. 94–96.

