

Подытоживая сказанное, важно отметить, что игры — это прежде всего платформа, а в каких целях ее использовать и как контролировать, будет зависеть уже от общества. Видеоигры не являются добром или злом в абсолютном значении этих слов, как и не может им являться любой другой инструмент социального взаимодействия в обществе. А вот как этим и любым иным инструментом распорядиться и в каких целях, будет зависеть только от их обладателей и заложенными ими смыслами.

\*\*\*

Современные тенденции массовых коммуникаций таковы, что даже непрофильные СМИ, зачастую с очень большой аудиторией, стремятся рассказать своим слушателям, читателям или зрителям о нашей сфере. Такой информационный всплеск указывает на то, что сфера видеоигр становится все популярнее: к ней с неуклонным ростом продолжают проявлять все больше внимания на самых разных уровнях, как это было с армией или даже с руководством страны. Все больше людей в целом начинают интересоваться, что в игровой сфере происходит или как стать ее частью.

Вспомним, как бессменному ведущему программы «Галилео»<sup>47</sup> Александру Пушному удалось привить многим молодым людям любовь и интерес к науке благодаря насыщенной подаче исследуемых явлений, просто и понятным языком объясняя то, что нас окружает.

---

<sup>47</sup> «Галилео» — телевизионная развлекательно-познавательная программа об устройстве мира. Является русским вариантом немецкой программы Galileo канала ProSieben. — *Прим. ред.*

По этому же принципу в начале 2024 года в прямом эфире радио «Маяк»<sup>48</sup> мы постарались объяснить те процессы, которые происходят в киберспорте, понятно и популярно для всех, кто им интересуется или только начинает совершать первые шаги к профессиональной карьере.

Киберспорт — это соревнование по компьютерным играм, в командном (обычно по 5–6 человек в команде) или в одиночном режиме. Обязательное требование к любой киберспортивной игре — полное отсутствие элемента случайности. Мастерство должно преобладать над удачей, только командные или персональные навыки и возможности участников решают, каким будет исход игры. Среди многообразия факторов, влияющих на исход киберспортивной встречи, ведущими являются слаженная работа всей команды и скорость реакции — у профессиональных кибератлетов она составляет 130–150 миллисекунд. Это даже выше, чем у многих чемпионов мира по боксу, для которых молниеносная скорость реакции — порой единственная возможность устоять на ринге и избежать сокрушительного удара соперника. Для сравнения, среднестатистические показатели обычных людей равны 272–283 миллисекундам. Как и в большом спорте, такие результаты достигаются путем долгих и изнурительных тренировок — по 8–12 часов в день, с постоянными упражнениями для улучшения скорости реакции, координации, развития мышечной памяти и стратегического мышления, соблюдением строгого режима дня для поддержания физической формы и умением работать

---

<sup>48</sup> Эфир программы «Физики и лирики. Цифровой мир. Киберспорт: как устроены самые современные состязания», ГПК «Радио Маяк» от 6 февраля 2024 г. — *Прим. ред.*

в команде. К этому списку стоит добавить напряженный график турниров и бесконечные переезды из одного места в другое, которые напрямую влияют на общее самочувствие, работоспособность и психическую выносливость игроков. Только те, кто готов смириться с такими жесткими требованиями и обладает богатым игровым опытом, могут перейти на следующий уровень и состязаться за звание лучших игроков в мире.

Специфика такого подхода обусловлена и самим потенциалом тех игр, которые могут быть причислены к киберспортивным дисциплинам. Стоит отметить, что наряду с исключением фактора «везения» одно из важнейших условий для киберспортивных соревнований по различным видеоиграм — это возможность состязания через интернет или по локальной сети. Киберспорт, привлекая все большее внимание издателей и разработчиков, становился уже множество раз причиной того, что студии пытались делать игры с фокусом сразу на состязательную направленность. Однако если посмотреть на все те игры, которые смогли стать популярными в киберспортивной среде, по большей части каждая из них сначала завоевывала популярность в комьюнити, а уже потом обретала свою популярность и статус в киберспорте.

Важно отметить, что в настоящее время не каждая видеоигра может обрести свое киберспортивное продолжение. Есть как минимум несколько условий, соблюдение которых необходимо для того, чтобы игра смогла зайти в киберспорт:

Возможность запуска на любом железе, включая самое слабое, — это учитывается с самого начала и закладывается еще на первых этапах разработки. Оптимизация игры под самое нетребовательное железо

обеспечивает максимальный охват аудитории, что для киберспорта является важнейшим условием.

Длина игровой сессии. Матчи не должны затягиваться на долгие часы, чтобы игроки могли успеть отыграть как можно больше игр, зрители не успели заскучать, а турниры не затянулись на недели. Чем быстрее и насыщеннее события, тем больше возможностей заинтересовать ту аудиторию, которая не может позволить себе играть целыми днями, но может зайти вечером на «пару каток».

Монетизация, в которой отсутствует *pay to win*<sup>49</sup>. Настройка баланса — это краеугольный камень, вокруг которого нельзя строить монетизацию. Если это условие нарушается, то о спортивной составляющей уже не может идти речи, так как в таких играх навыки перестают играть ведущую роль и ставят игроков в неравное положение.

Бесплатное распространение. Для максимальных охватов так же важно, чтобы в игру мог играть любой желающий вне зависимости от возможности совершить покупку игры. На схему *free-to-play*<sup>50</sup> в итоге перешла даже *Counter-Strike*, которая долгое время имела ценник в *Steam* и не предлагала возможность играть бесплатно. В киберспортивных играх монетизация в основном реализуется через внутриигровые покупки, которые не влияют на баланс, а носят косметический

---

<sup>49</sup> *Pay to win* — это система монетизации, при которой пользователям предлагается приобретение игровых преимуществ за реальные деньги, и размер полученного преимущества пропорционален количеству потраченных денежных средств, а возможность вкладывания денежных средств ничем не ограничена. — *Прим. ред.*

<sup>50</sup> *Free-to-play* — система монетизации и способ распространения компьютерных игр. Позволяет играть без обязательного внесения денежных средств. — *Прим. ред.*

характер — новые облики для героев, эффекты, анимации победы, сезонные пропуски и т.п.

Принято считать, что началом киберспорта стал турнир *Red Annihilation*, на котором игрок в *Quake* — компьютерную игру в жанре шутера от первого лица, разработанную *id Software*, — Деннис «Трэш» Фонг выиграл красную «Феррари» того самого Джона Кармака, который как раз и работал над популярными шутерами *Doom* и *Quake*. Правда, стоит заметить, что соревнования по компьютерным играм начались задолго до того самого киберспортивного соревнования по *Quake*, состоявшегося в мае 1997 года.

С одной стороны, сам по себе киберспорт (или компьютерный спорт, как обычно пишут в официальных документах) является частью игровой индустрии и как вид спорта тоже считается довольно молодым. С другой — киберспорт как явление существует уже более полувека в различных вариациях. Развитие сети дало возможность совместно играть тем, кто находится в разных частях мира, хотя наличие соревновательной составляющей появилось гораздо раньше повсеместного присутствия интернета. В каком-то смысле индустрия начала двигаться в сторону киберспорта чуть ли не с появлением первых игр на двоих. Уже в той самой *Tennis for Two*, разработанной еще в 1958 году, игроки в самой примитивнейшей форме могли перебрасываться друг с другом пиксельным мячиком. Однако по-настоящему годом зарождения киберспорта можно считать 1972 год, когда в одном из кампусов Стэнфордского университета студенты организовали соревнования по *Spacewar!*. В игре два космических корабля перестреливались ограниченным количеством ракет. Победителю, которым оказался 33-летний студент фа-

культета биологии Брюс Баумгарт, досталась подписка на журнал *Rolling Stone*, а заодно и неофициальное звание первого в истории видеоигр победителя киберспортивного события.

Пока видеоигры собирали все больше внимания в газетах и журналах, было закономерно, что следующий шаг приведет к своего рода трансляциям с помощью телевидения. Постепенно в индустрию вошла новая активность, где игроки соревновались на аркадных автоматах, а ведущими выступали известные спортсмены и актеры.

Нарастающая популярность игровой индустрии и, условно говоря, киберспортивных состязаний привела к тому, что в 1980 году авторитетный в то время американский журнал о микрокомпьютерах *BYTE* впервые попытался обобщить и назвать три основных причины, по которым нам нравится играть в видеоигры именно с живыми оппонентами. Во-первых, имеет значение само осознание того факта, что вы соревнуетесь с людьми, а не с запрограммированным ИИ. Во-вторых, нас привлекает риск, связанный с тем, что невозможно предсказать действия противника наверняка. В-третьих, во время игры по сети сохраняется непрерывное внимание и интерес к процессу, ведь результат дуэли могут решить считанные секунды.

Возвращаясь к ретроспективному анализу видеоигровых состязательных практик, зададим весьма прозаичный вопрос: а мог ли автор той статьи в журнале *BYTE* предположить, что всего год спустя, в ноябре 1981 года, бизнесмен Уолтер Дэй создаст организацию *Twin Galaxies*, названную в честь одноименного клуба с игровыми автоматами, которая будет заниматься рекламой видеоигр и регистрировать самые

высокие игровые результаты в таких изданиях, как «Книга рекордов Гиннесса»? Отметим широко известный факт, что Уолтер Дэй провел весьма серьезную предварительную аналитику, когда перед основанием своей компании обошел более ста мест с игровыми автоматами, записывая и анализируя самые высокие результаты каждой игры. Приходило ли в голову автору той самой статьи, что совсем скоро возможность играть превратится в киберспорт, который к 2019 году успеет разрастись до безумных масштабов, а в России состоится запуск первого профильного образования, которое будет осуществлять подготовку управленцев для этой сферы? Могла ли редакция журнала *BYTE* в 1980 году представить, что глобальный рынок киберспорта, составлявший в 2023 году порядка \$2 млрд., к концу 2024 года вырастет до \$2,4 млрд., а по прогнозам на 2032 — до \$11 млрд<sup>51</sup>? Вероятно, сейчас, как бы нам ни было интересно, доподлинно мы уже не узнаем, что тревожило умы и какие предположения рождались при подготовке той самой статьи.

Тем не менее нами не зря упомянуто имя основателя *Twin Galaxies* Уолтера Дэя, который не остановился на этом и, прекрасно оценивая перспективность всей индустрии, после *Twin Galaxies* уже в 1983 году инициировал создание Национальной команды по видеоиграм, в которой были собраны лучшие игроки США, включая Билли Митчелла<sup>52</sup> — рекордсмена по мно-

<sup>51</sup> <https://market.us/report/esports-market/>.

<sup>52</sup> В 1999 году Митчелл установил «идеальный» рекорд в *Pac-Man*, набрав 3333 360 очков. Проведя свыше шести часов за игрой, он смог пройти все 255 уровней, собрать все точки, съесть все бонусы и убить всех врагов. Этот рекорд не раз пытались оспорить и обвинить Митчелла в использовании нечестных методов игры, но однозначных выводов нет до сих пор. — *Прим. ред.*

гим популярным играм того времени (вроде *Pac-Man*, *Donkey Kong* и *Burger Time*). Спустя время, в 1999 году, Билли Митчелл был признан лучшим игроком XX века в *Pac-Man* — 3333 360 очков, в 2006 году авторитетный телеканал MTV<sup>53</sup> включил Митчелла в список «10 самых влиятельных геймеров всех времен». Понимая все перспективы видеоигрового рынка и состязательного компента, Дэй и сам начал спонсировать соревнования и турниры, а игроки Национальной команды, созданной им, стали ездить по разным соревнованиям, в том числе посетив *Video Game Masters Tournament* — крупнейший турнир своего времени. Как раз в это время такие издания, как *Life* и *Time*, обратили свой взор на набирающую популярность индустрию и соревновательный формат мероприятий, начав активно публиковать новости и результаты соревнований. Когда пришел черед телевидения, появились такие передачи, как шоу *Starcade* и *That's Incredible!*, а сам Уолтер Дэй начал вести спецвыпуски и регистрировать рекорды, принимая звонки со всей страны.

С 1989 года регулярные турниры по компьютерным играм начинают проводиться силами одного из старейших игровых журналов *GamePro*, а затем в 1990 году появляется и чемпионат мира *World Championships* с настоящими отборочными этапами по всему США, инициированный японской многонациональной компанией, специализирующейся на создании видеоигр и игровых консолей — *Nintendo*. Финал того чемпионата проводился не где-нибудь, а уже в Голливуде.

---

<sup>53</sup> MTV — американский кабельный и спутниковый телеканал, принадлежащий подразделению Paramount Media Networks компании Paramount Global. — *Прим. ред.*

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Игра и жизнь .....</b>	<b>5</b>
<b>Глава 1. Индустриализация игрового сектора .....</b>	<b>10</b>
<b>Глава 2. Игры как часть массовой культуры .....</b>	<b>49</b>
<b>Глава 3. Сохранение культурно-исторического наследия и социальное значение .....</b>	<b>107</b>
<b>Глава 4. Индустрия сегодня .....</b>	<b>165</b>
Рынок игровой индустрии в России.....	167
Портрет игрока в мире .....	171
Портрет игрока в России.....	173
Рынок киберспорта в мире.....	175
Рынок киберспорта в России .....	176
Зарплаты в геймдеве .....	179
Тренды ближайшего будущего .....	180
<b>Глава 5. Как и кем создаются видеоигры .....</b>	<b>184</b>
Гейм-дизайнеры .....	187

Продюсеры.....	190
Проджект-менеджер.....	191
Аниматоры и художники.....	192
Звукоржиссеры (саунд-дизайнеры).....	194
Программисты.....	195
Сценаристы и писатели.....	197
Переводчики.....	198
Тестировщики (QA).....	201
Специалисты технической поддержки.....	202
Маркетологи.....	203
Аналитики.....	204
Общие навыки для всех специалистов.....	206
Этапы разработки.....	219
Концептирование.....	220
Концепт-арт.....	220
Препродакшн.....	221
Продакшн.....	222
Постпродакшн.....	224
Структура взаимодействия в геймдев-компаниях.....	225
Профессии в киберспорте.....	243
Менеджер киберспортивной команды.....	246
Аналитик.....	247
Тренер.....	248
Психолог.....	251
Контент-мейкер.....	253
Контент-менеджер.....	254
Комментатор.....	255
Организатор киберспортивных турниров.....	257
Модератор и судья киберспорта.....	259
SMM-менеджер.....	260
Журналист.....	261

PR-менеджер .....	262
Администратор/управляющий киберспортивной арены .....	263
Профессиональные киберспортсмены .....	265
Организация структуры управления в киберсporte.....	267
Организационные структуры киберспортивных клубов.....	267

<b>Глава 6. Сделать шаг назад перед прыжком веры.....</b>	<b>273</b>
---	------------