

занятиях физической культурой в творческом вузе: из опыта работы / А.В. Бутько, П.А. Абрамович // Наука и образование в условиях социально-экономической трансформации общества: матер. XIV науч.-практ. конф., Минск, 1 дек. 2011 г. / ИСЗ им. А.М. Широкова. – Минск: ЧУО ИСЗ им. А. М. Широкова, 2011. – С. 114-117.

3. Виленский, М. Я. Физическая культура и здоровый образ жизни студента: учеб. пособ. / М.Я. Виленский, А.Г. Горшков. – М.: Гардарики, 2007. – 218 с.

4. Григорович, Е. С. Физическая культура: учеб. пособ. / Е.С. Григорович, В.А. Переверзев. – Минск : Вышэйшая школа, 2008. – 223 с.

5. Столяров, В. И. Философско-культурологический анализ физической культуры // Вопросы философии. – 1988. – № 4. – С. 78-92.

КАМП'ЮТАРНЫЯ АНЛАЙН ГУЛЬНІ Ў СУЧАСНЫМ ГРАМАДСТВЕ

Ганчароў М. А.

*студэнт УА «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»
(Рэспубліка Беларусь, г. Мінск)*

Сучасныя камп'ютарныя анлайн гульні – яркі прыклад бурнага развіцця інфармацыйных аўдыёвізуальных тэхналогій XXI стагоддзя. Яны праніклі ў сумежныя грамадскія і культурныя сферы – мастацтва, адукацыя, этыку, псіхалогію, сацыяльныя камунікацыі і спорт. Змены, якія адбываюцца на нашых вачах у гэтай сферы, даследуюцца па розных навуковых кірунках з мэтай зразумець спецыфіку і разнастайнасць актуальнай сучаснай гульнівай культуры. Камп'ютарныя гульні нясуць эстэтычны, забаўляльны, навучальны, этычны, навуковы, спартыўны і іншыя кампаненты.

Анлайн гульня – спецыялізаванае прыкладанне або тэхналогія, якая злучае гульцоў праз Інтэрнэт або па камп'ютарнай сеткі [2].

Эвалюцыя анлайн гульніў ішла паралельна развіццю камп'ютараў і камп'ютарных сетак. Іх папярэднікам былі гульні па лакальнай сеткі, першыя з якіх распрацоўваліся студэнтамі ва ўніверсітэтах ЗША.

Гісторыя анлайн гульніў пачалася летам 1973 г. з гульні Maze War, напісанай у Даследчым цэнтры НАСА імя Эймса ў Каліфорніі, у 1978 г. з'явілася шматкарыстальніцкая гульня MUD, цалкам даступная па сусветнай камп'ютарнай сеткі з 1984 г. Камерцыйны поспех анлайн гульніў пачаўся з канца 90-х гадоў, сёння анлайн гульні дамінуюць у гульнівай прасторы.

У свеце існуе вялікая разнастайнасць камп'ютарных анлайн гульніў. Іх можна класіфікаваць па: выкарыстанай платформе (персанальныя камп'ютары (ПК), гульнівыя кансолі/прыстаўкі, мабільныя тэлефоны і планшэты); па тэхнічным выкананні (браўзэрныя або кліенцкія); па віду агляду (ад першай асобы, ад трэцяй асобы, адвольная камера); па колькасці гульцоў (аднакарыстальніцкія, шматкарыстальніцкія, дзе колькасць гульцоў абмежавана, і масавыя); па стылі (фэнтэзі, вестэрны, кіберпанк, касмічныя, постапакаліптычныя, стымпанк, сярэднявечча, наш час); па жанры (action – гульні на шпаркасць рэакцыі (шутэры, ваенныя, стэлс-экшэн, аркады), сімулятары (тэхнічныя, аркадныя, спартыўныя, кіраўніцкія, эканамічныя),

стратэгіі, квэсты, казуальныя і інш.).

У 2014 г. сушэветны рынак анлайн гульняў быў ацэнены ў 70,8 млрд. \$ ЗША [3]. Сярэдні ўзрост гульца – 31 год, 48% складаюць жанчыны, 52% – мужчыны [1]. Самыя папулярныя гульні для ПК сёння – League of Legends, Counter-Strike, World of Warcraft, Dota 2, World of Tanks [3].

Варта адзначыць два такіх складнікі гульнявой анлайн прасторы як кіберспорт і відэатрансляцыі гульняў.

Кіберспорт – спаборніцтвы па камп’ютарным анлайн відэагульням.

Гісторыя кіберспорту пачалася з 1997 г., калі ў ЗША з’явілася першая ліга кіберспартсменаў – Cyberathlete Professional League (CPL) і быў праведзены першы турнір па дысцыпліне Quake. Аднак першай краінай у свеце, якая прызнала кіберспорт афіцыйным відам спорту, стала Расія. Гэта адбылося 25 ліпеня 2001 г. Па дадзеных Федэрацыі камп’ютарнага спорту Расіі, у анлайн турнірах сёння актыўна гуляе 0,5% насельніцтва краіны.

Пачыналася ўсё з Quake, Starcraft, Warcraft і Counter-Strike. На дадзены момант самыя папулярныя дысцыпліны ў кіберспорце – гэта League of Legends (LoL) і Dota 2.

Найбольш значнымі і буйнымі з’яўляюцца турніры The International (Dota, Сіэтл, ЗША), Dreamhack (Counter-Strike, Starcraft, Dota), Electronic Sports World Cup, Electronic Sports League, StarCraft II World Championship Series, LoL Esports World Championship (праводзяцца ў розных краінах). За апошняе дзесяцігоддзе колькасць турніраў у кіберспорце павялічылася з 10 да 300.

У кіберспорце нельга выкарыстоўваць любыя гульні. Для спаборніцтваў не падыходзяць гульні, якія ўтрымліваюць у сабе элемент выпадковасці, пераважны над фактарам умення ў гульні.

Кіберспорт развіваецца вельмі дынамічна, як не развіваўся яшчэ ні адзін спорт у свеце. За некалькі гадоў ён ператварыўся з захаплення невялікай колькасці гульцоў у прафесійны спорт, афіцыйна прызнаны многімі краінамі свету. За перамогі на турнірах прысуджаюцца спартыўныя разрады і буйныя прызавыя. На апошнім турніры The International па дысцыпліне Dota 2 прызавы фонд склаў 18.429.613 \$. Можна меркаваць, што ў найбліжэйшай будучыні кіберспорт будзе ўзаконены як від спорту ў большасці краін свету.

Асаблівую папулярнасць кіберспорт мае ў Кітаі (там існуе дзяржаўная праграма развіцця кіберспорту) і ў Паўднёвай Карэі. У Паўднёвай Карэі на дадзены момант існуе 3 дзяржаўных тэлеканала, якія 24 гадзіны ў суткі трансляюць баі вядучых гульцоў. Гэтыя тэлеканалы падчас трансляцый фінальных гульняў буйных тэлевізійных ліг маюць самы высокі рэйтынг (каля 80%) сярод усіх астатніх.

Другі важны складнік гульнявой анлайн прасторы – відэатрансляцыі гульняў. Відэатрансляцыі ў Інтэрнэт – гэта агульная назва тэхналогій, якія дазваляюць перадаваць відэа з падзеі ў рэжыме рэальнага часу для інтэрнэт-карыстальнікаў (гледачоў). Відэавяшчанне, відэатрансляцыя, брадкастынг, стрымінг – гэта сінонімы. Стрымінг магчыма не толькі гульні, але і, напрыклад, працоўны стол, працэс распрацоўкі гульні або праграмы. Любае падзея, якая

прыцягвае цікавасць у аўдыторыі, можа з поспехам трансліравацца ў Інтэрнэт.

Брадкастынг – гэта адзіная магчымасць трансляваць кіберспартыўнае мерапрыемства, па меншай меры, у нашай краіне. Для прыкладу, у Швецыі, Паўднёвай Карэі, Кітаі, ЗША турніры і лігі паказваюць па тэлебачанні, але да нас гэта яшчэ не дайшло, таму кіберспорт і відэатрансляцыі – гэта нешта агульнае, а дакладней, брадкастынг з’яўляецца часткай кіберспорту.

Адзін з самых папулярных сэрвісаў відэавяшчання – twitch.tv – спецыялізуецца ў першую чаргу на трансляцыі праходжання відэагульняў. Па дадзеных агенцтва статыстыкі quantcast.com, Twitch знаходзіцца на чацвёртым месцы па колькасці інтэрнэт-трафіку ў Амерыцы; яго абганяюць толькі Netfilx, Apple і Google [4]. Відэахостынг YouTube плануе набыць яго за 1 млрд. \$.

Сэрвісы тыпу Twitch далі інтэрнэт-карыстальнікам платформу для стварэння новай супольнасці; сёння відэа – адзін з самых папулярных кантэнтаў у Інтэрнэце. Папулярнасць прагляду гульняў і турніраў тлумачыцца тым, што яны робяць кіберспорт больш даступным для пачаткоўцаў, і обумоўлена эфектам прысутнасці, які дазваляе трымаць гледача ў пастаяннай цікавасці да падзей (гледачы пакідаюць каментары і абмяркоўваюць тое, што адбываецца, у акне чата).

У 2014 г. самая буйная платформа відэатрансляцыі Twitch мела 1 млн. \$ актыўных вясчальнікаў штомесяц, больш за 45 млн. гледачоў (сярод якіх каля 114 тыс. беларусаў) і ў сярэднім 13 млрд. хвілін праглядаў за месяц, кожны наведвальнік праглядваў у сярэднім 106 хвілін у дзень. Сярод гледачоў відэагульняў мужчыны складаюць больш за 95%, жанчыны – менш за 5% [4].

Фінал апошняга турніру LoL Esports World Championship па дысцыпліне League of Legends глядзелі адначасова 32 мільёны чалавек. Фінал Wargaming.NET League RU / CIS, які праходзіў у Мінску 21-22 сакавіка 2015 г., глядзелі аднамомантна больш за 40 000 гледачоў.

Падводзячы выснову, можна сказаць, што камп’ютарныя анлайн гульні – з’ява інфармацыйнага грамадства, якая набыла ў апошнія дзесяцігоддзі выключную папулярнасць. Кіберспорт – гэта важны складнік камп’ютарнага свету. Ён зацягвае, развіваецца і патрабуе ўвагі. Ва ўсім свеце назіраецца цікавасць да відэатрансляцыя анлайн турніраў, прагляду запісаў і стрымаў гульняў – адной з самых папулярных забавак у Інтэрнэце сёння.

1. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry / 2014 Sales, Demographic, and Usage Data. – ESA, 2015. – 18 p.

2. Online Game / Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Online_game. – Дата доступа: 03.09.2015.

3. Statista: Statistics and Studies from more than 18,000 Sources // The Statistics Portal [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.statista.com/statistics/308454/gaming-revenue-countries>. – Дата доступа: 08.09.2015.

4. Twitch.tv: Traffic and Demographic Statistics by Quantcast / Quantcast: Measure + Advertise [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.quantcast.com/twitch.tv>. – Дата доступа: 08.09.2015.