



УДК 795:796.093](100)(045)

Микола Сенченко,

директор Книжкової палати України, професор,

e-mail: director@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7445-5185>

Від ери Гутенберга до ери Цукерберга*

Блиск і злидні кіберспорту

Кіберспорт — це професійні та аматорські турніри з відеоігор. Слово "спорт" ніби натякає, що такі змагання претендують на серйозніший статус, аніж розвага для групи геймерів. Найбільші турніри організують розробники ігор, перетворюючи ці заходи на яскраві шоу. На переможців змагань чекають великі грошові призи, що стимулює кіберспортсменів відповідально ставитися до участі й старанно тренуватися.

Без перебільшення можна сказати, що нині кіберспорт перебуває на злеті в нашій країні. Ще 2020 р. Міністерство молоді та спорту України додало його в реєстр офіційних видів спорту, а уряд розпочав активно просувати віртуальні змагання в учнівсько-студентському середовищі. Рушіями цього процесу, без сумніву, є Комітет з фізичного виховання та спорту МОН України, Українська федерація учнівського спорту (УФУС) і Спортивна студентська спілка України (СССУ). Підписання меморандумів про співпрацю між УФУС і СССУ з Українською професійною кіберспортивною асоціацією надало потужного імпульсу подальшому розвитку й популяризації змагань із відеоігор у країні. Докладніше про особливості цієї ініціативи дізнаємося з матеріалу, опублікованому на сайті Комітету з фізичного виховання та спорту МОН від 4.11.2020: "Сьогодні й завтра стартують перші спільні заходи — Всеукраїнський спортивно-масовий захід з Е-спорту. 6 листопада розпочинаються відбіркові он-лайн етапи Всеукраїнських спортивно-масових заходів з е-спорту серед студентів, а 7 листопада серед учнів. Школярі позмагаються у трьох дисциплінах: Dota 2, CS:GO та Valorant, а студенти у двох — Dota 2 та CS:GO.

Для учнів змагання з Dota 2 та Valorant стануть відбірковими на Всесвітніх змаганнях "ISF Esports Games", які відбудуться з 19 по 20 грудня 2020 року в форматі он-лайн.

За регламентом до участі в змаганнях допускаються виключно учні віком старше 12 років. Кожен заклад освіти може зареєструвати до-

вільну кількість команд з Dota 2, Valorant та CS:GO. Допускається участь представників різних закладів освіти до участі в одній збірній. Кожна команда складається з 5 учнів. Також команда може залучати одного тренера.

У студентів схожі вимоги, але без вікових обмежень, головне, щоб на період змагань вони навчалися у відповідних закладах освіти".

Ведемо пошук далі, читаємо: "Сьогодні, 19 лютого, завершилася національна українська кваліфікація на студентський чемпіонат University Esports Masters 2022 із дисципліни League of Legends. Відбірковий етап було зіграно на турнірній платформі нашого технічного партнера WePlay Compete.

За підсумками зіграної кваліфікації перемогу здобув колектив South Wave Team (Національний технічний університет України "Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського"), обігравши команду Team CUSPU (Центрально-український державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка) з рахунком 2:0.

Переможці відбіркових змагань отримали п'ять ігрових клавіатур B750N Bloody, а срібні призери — п'ять ігрових мишок X5 Max Bloody від нашого призового партнера — компанії Bloody.

WePlay Holding — кіберспортивна турнірна платформа, на якій проводяться щоденні онлайн-змагання з багатьох дисциплін як для любителів, так і для професійних гравців. Маючи, крім сайту compree.weplay.tv, ще й мобільний додаток, Compete організовує змагання на ПК, PlayStation, Xbox та мобільних пристроях".

І ще інформація: "5 березня у Херсоні пройде змагання з дисципліни Dota 2 у рамках серії від Parimatch & HATOR. Турнір прийме комп'ютерний клуб BFG game, що розташований за адресою проспект Ушакова, 41А. Початок змагання — о 10:00. Вступний внесок складає 150 грн з гравця (750 грн з команди). Якщо ви хочете взяти участь у чемпіонаті — необхідно заповнити реєстраційну анкету.

* Закінчення. Початок див.: Вісник Книжкової палати. 2022. № 6. С. 3—6; № 7. С. 3—4; № 8. С. 3—5; № 9. С. 3—4.

Призовий фонд:

— 1 місце — 5000 грн + HATOR Rockfall EVO TKL x5

— 2 місце — 3000 грн + HATOR Hypergang EVO x5

— 3 місце — 2000 грн + HATOR Vortex EVO x5

Parimatch Ukraine — перший ліцензійний кіберспортивний букмекер України. Спонсор кіберспортивних організацій Team Spirit і HellRaisers. Parimatch спільно з Федерацією кіберспорту України проводить наймасштабніші та накрутіші турніри в Україні, розвиваючи кіберспортивну сферу.

HATOR — національний виробник продуктів для геймерів. Девайси та крісла HATOR завоювали прихильність десятків тисяч українських користувачів. Мета бренду — розвиток молодих талантів та вітчизняного кіберспорту! Метод її досягнення — розроблення інноваційних і доступних продуктів та підтримка аматорської кіберспортивної сцени. Зроби свій перший крок до вершин кіберспорту разом із HATOR!"

Отже, йдеться не лише про створення студентських клубів, а про впевнену ходу кіберспорту українськими школами. Сталось майже неймовірно: заклади освіти офіційно перетворюються на місця, де дітей навчатимуть професійно грати у відеоігри!

Ще більш неймовірним видається той факт, що просуванням кіберспорту серед молоді опікуються не лише чиновники з Міносвіти, а й представники Міноборони! Здавалося б, хто-хто, а військові мають розуміти: якщо діти віддають перевагу відеоіграм перед активними заняттями спортом, то це катастрофічно позначиться на здоров'ї та фізичних якостях майбутніх призовників. Жодними марш-кидками ситуацію не виправиш.

До речі, учасники зазначених заходів вважають однією з переваг кіберспорту розвиток у дітей дрібної моторики й швидкості ухвалення рішень. Щоправда, забули зазначити, якою ціною набувають цих навичок, адже захоплення відеоіграми призводить до відставання школярів у навчанні, а також до численних проблем із фізичним і психологічним здоров'ям.

Свій внесок у просування кіберспорту роблять і окремі чиновники, які вважають, що комп'ютерні ігри можуть приносити користь, порівнюючи відеогру Dota, визнану однією з найважливіших кіберспортивних дисциплін, із грою в шахи. На думку урядовців, Dota навіть краща за шахи, оскільки є командною грою. Чиновники закликають ІТ-компанії працювати з

батьківською та вчительською спільнотами, аби змінити негативне ставлення до захоплення комп'ютерними іграми.

Отже, зірка кіберспорту нестримно сходить над Україною. Виникає питання: як ставитися батькам та учителям до того, що такі змагання стануть звичними у школах? Чи справді це захоплення піде на користь дітям?

Слід зауважити, що у світі ставлення до кіберспорту неоднозначне, дуже небагато країн прирівнюють комп'ютерні ігри до спорту. Наприклад, у квітні 2021 р. велика група з канадських учених, лікарів і багаторазових олімпійських чемпіонів опублікувала в газеті Montreal Gazette публічний лист зі зверненням до Міжнародного олімпійського комітету (МОК). Активісти висловили категоричну позицію, що кіберзмаганням не місце у світі спорту.

За словами підписантів, олімпійські ігри сприяють розвитку спорту, надихають мільйони людей удосконалювати свою фізичну форму. Успішні спортсмени стають прикладом для молоді. Водночас захоплення відеоіграми спричиняє численні проблеми зі здоров'ям: "Ми вважаємо, що така впливова організація, як Олімпійський рух, не може з чистою совістю просувати будь-які види електронного спорту, що заохочують малорухомий спосіб життя, створюючи ризик розвитку незліченних хронічних захворювань, як-от діабет і хвороби серця... Ми, що підписалися нижче, просимо Олімпійський рух відмовитися від будь-яких планів із введення кіберспорту в програму Олімпійських ігор".

Отже, справжні спортсмени, чемпіони світу й учасники олімпіад не бажають, щоб геймери називали себе спортсменами та спотворювали власне поняття спорту. Проте є ще одна важлива обставина, що робить кіберспорт проблемним: у кожній кіберспортивній дисципліні є власник.

Кому належить футбол? Нікому. Є загальний набір правил, за якими кожна держава проводить турніри. Абсурдно, якби окрема країна чи організація заявила права на футбол і вимагала, аби змагання відбувалися лише з її дозволу.

З кіберспортом ситуація протилежна. Кожна відеогра є об'єктом інтелектуальної власності, тому жодні офіційні турніри не можна проводити без дозволу власника, який, за бажання, може заборонити змагання з політичних чи ідейних міркувань.

Наявність власника резонно викликає запитання, в чому полягає основне завдання кіберспорту? Чи в тому, щоб гравці змагалися, демонструючи віртуозну якість гри? Чи в тому, щоб через такі

шоу рекламувати продукцію розробника й збільшувати його прибуток? Цікава в цьому плані позиція М. Сепсо — співзасновника однієї з найбільших професійних ліг відеоігор Major League Gaming, співзасновника та генерального директора глобальної технологічної компанії Vindex, націленої на підтримку й просування кіберспорту.

М. Сепсо наголошує на важливій особливості нинішнього періоду розвитку відеоігор. Вона полягає в тому, що вперше в історії прибуток від безоплатних відеоігор перевищив прибуток від продажу традиційних платних продуктів. Слід пояснити, що в безоплатних відеоіграх може бути розміщено платний контент, а його придбання за реальні гроші називають внутрішньоігровою транзакцією.

Генеральний директор компанії Vindex зазначає, що сьогодні змінилася бізнес-модель просування комп'ютерних ігор. Раніше розробники діяли за аналогією з голлівудським кінобізнесом: кожна гра має тривалий виробничий цикл із заздалегідь заявленою датою випуску, компанії інвестують чималі кошти в маркетинг і створення ажіотажу. Гру випускають на ринок, максимально розповсюджують, і лише після цього розробник переходить до створення нової.

Проте на нинішньому етапі видавці електронних ігор вбачають головне завдання в тому, аби залучити якнайбільшу кількість гравців та утримати їх якнайдовше. Для цього потрібно всіляко стимулювати фан-спільноту, проводити видовищні змагання, оголошувати та нагороджувати чемпіонів тощо.

М. Сепсо стверджує, що це і є формула, яка відмінно зарекомендувала себе у світі кіберспорту. На його думку, видавці відеоігор зрозуміли цінність кіберспорту, який допомагає збільшити час життя гри, а отже й їхні прибутки. Щоразу, коли завдяки кіберспорту перевершується черговий рекорд чи народжується новий чемпіон, спільнота гравців активізується. Розпочинається обговорення події в соцмережах, що допомагає охопити ширшу аудиторію. Сплеск споживачього інтересу дає змогу залучити нових гравців, а досвідчених стимулює довше залишатися у грі. Завдяки цьому, переконаний М. Сепсо, гра наповнюється новим життям, навіть якщо її було випущено давно.

Що глибшим є залучення гравців, то більше грошей вони готові витратити на внутрішньоігрові транзакції на кшталт відкриття лутбоксів чи придбання внутрішньої ігрової валюти. Зрозуміло, не всі учасники готові вкладати в гру реальні гроші, але їх відсоток доволі високий для того, аби зробити внутрішньоігрові транзакції основним джерелом доходу для видавців комп'ютерних ігор.

Цю думку поділяє Е. Вілсон — генеральний директор потужної американської корпорації Electronic Arts, що створює та поширює відеоігри. Кореспондент журналу Fortune попросив прокоментувати заяви критиків про те, що гру FIFA Ultimate Team (є однією з кіберспортивних дисциплін) розроблено так, аби спонукати геймерів витратити гроші на лутбокси. У відповідь Е. Вілсон зазначив, що 20 років тому час життя гри вимірювали кількома тижнями, а нині користувачі можуть грати цілий рік. Учасники, мовляв, готові витратити час і гроші, щоб затверджувати себе у спільноті інших геймерів. А компанія, мовляв, допомагає їм, адже прагне, щоб ігри приносили задоволення.

Е. Вілсон запевняє, що користувачів, готових витратити гроші на внутрішньоігрові транзакції, майже третина. На запитання, чи хотів би він, аби люди вкладали в ігри дедалі більше грошей, відповів: "Так, ми будемо цьому дуже раді".

Отже, цілком очевидно, що основним інтересантом просування кіберспорту у світі є власник гри.

Спорт декларує шляхетну ідею подолання людиною самої себе, натомість у кіберспорті "зашито" ідею максимального залучення гравців за принципом: що більше у вас пасеться баранів, то більше вовни з них можна зістригти.

Українські чиновники можуть вигадувати будь-які безглузді пояснення впровадженню кіберспорту в школах, але, безумовно, робиться це не в інтересах дітей, а в інтересах бізнесу. Заради здоров'я й добробуту молоді батьки та вчителі повинні сказати тверде "ні" подібним "освітнім" (а насправді руйнівним для освіти) ініціативам. Сьогодні першорядна проблема батьків полягає в тому, аби відірвати дітей від екранів, а не прив'язати їх до гаджетів ще міцніше через кіберспорт.

Список використаної літератури

1. Сенченко М. Від ери Гутенберга до ери Цукерберга... Переваги і недоліки сприйняття друкованого та електронного тексту / Микола Сенченко, Оксана Сенченко. — Київ : Ліра-К, 2021. — 128 с.

Надійшла до редакції 4 жовтня 2022 року