

СПЕЦИФИКА РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ОНЛАЙН-ИНДУСТРИИ

В. Л. Тихонова

*Астраханский государственный университет,
Астрахань, Российская Федерация*

Рассмотрена специфика и основные причины развития многопользовательской игровой индустрии. Основными факторами ее масштабного развития стали не только совершенствование интернет-технологий и программного обеспечения, но и значительный спрос игроков на расширение возможностей в самопрезентации, пассивном развлечении и обретении заработка в игровом пространстве. В результате появились специальные виртуальные торговые площадки, позволяющие игроку осуществить дополнительную кастомизацию игрового персонажа за реальные деньги. Она наделяет персонаж особыми уникальными характеристиками, выделяя его среди множества других. Каждый игровой жанр имеет определенные возможности и функционал для осуществления самопрезентации игроков через кастомизацию игрового персонажа. Стремление игроков к обретению успеха в виртуальной среде привело к развитию в игровой индустрии такого явления, как киберспорт, реализующийся в проведении кибертурниров, которые проходят в залах со специальным оборудованием, зрительными местами и комментаторами. Спрос на расширение развлекательной базы привел к появлению стриминга, суть которого заключается в возможности пассивно наблюдать за игровым процессом, транслирующимся в интернет-пространстве в реальном времени. Для привлечения зрителей и, соответственно, спонсоров трансляции сопровождаются оригинальными шутками и комментариями, поэтому стриминг зачастую напоминает телевизионное развлекательное шоу.

Ключевые слова: многопользовательские игры, игровая индустрия, стриминг, киберспорт, альтер эго.

Для цитирования: Тихонова В. Л. Специфика развития игровой онлайн-индустрии // Вестник Астраханского государственного технического университета. 2020. № 1 (69). С. 76–80. DOI: 10.24143/1812-9498-2020-1-76-80.

Введение

В современном глобализирующемся мире с развитием Интернета и компьютерных многопользовательских игр формируется масштабная игровая индустрия, производящая не только компьютерные игры, но и виртуальные продукты, которые функционируют только в игровом сетевом пространстве, так называемые торговые площадки, а также стриминг и киберспорт. Такая тенденция связана с ростом спроса на игровые виртуальные развлечения, в рамках которых индивид также имеет возможность коммуницировать, самовыражаться, зарабатывать деньги или обретать успех.

Цель исследования заключается в выявлении специфики развития игровой многопользовательской индустрии в результате ответа производителей онлайн-игр на спрос со стороны игроков. Основным методом исследования является контент-анализ индустрии многопользовательских игр.

Особенность многопользовательского игрового пространства заключается в неограниченности коммуникационных ресурсов, т. е. количество собеседников не имеет предела. Как правило, коммуникация ведет к формированию личности и связана с ее социализацией. В то же время социализация игрока в этой виртуальной среде имеет свою особенность: игрок представлен не самим собой, а игровым персонажем. Возможности модификации персонажа позволяют удовлетворить потенциальные желания игрока относительно его качественных характеристик. Следует учитывать, что технические возможности репрезентации своего игрового персонажа в разных жанрах компьютерных онлайн-игр неодинаковые. Мы рассмотрим несколько таких жанров, которые технически и функционально позволяют репрезентовать игроку свое альтер эго через виртуального игрового персонажа.

Возможности и функционал разных жанров многопользовательской игровой онлайн-индустрии

Наибольшим многообразием средств для самопрезентации игрока отличается жанр MMORPG. Игрок может выбрать готовый персонаж со своей особой прописанной историей или создать его сам по определенным наборам характеристик. Характеристики выбранного или сконструированного персонажа в процессе игры развиваются в сторону улучшения. Наиболее популярными играми жанра MMORPG являются World of Warcraft, Star Wars: The Old Republic, RuneScape, Aion, Lineage II и др.

Функционал игры данного жанра позволяет выбрать по своему усмотрению пол и внешность виртуального персонажа, а также игровой класс, связанный с той или иной ролью, задействованной в игровом процессе. Среди таких ролей можно выделить *damage dealer*, функция которого заключается в нанесении врагу максимального ущерба; *health point* – в защите союзников от атак противника; *healer* – в исцелении союзников.

Ролевые возможности MMORPG все же оказались недостаточными для удовлетворения потребностей игроков в самовыражении через виртуального игрового персонажа. Разработчики игр данного жанра придумали средства для конструирования уникального персонажа: специальные экипировки, питомцев, средства передвижения и пр. Кроме того, потребительский спрос привел к необходимости расширения функциональных характеристик персонажей.

Программистами MMORPG стали разрабатываться уникальные наборы, которые можно купить в специальном виртуальном магазине за реальные деньги. Например, в популярной онлайн-игре *World of Warcraft* стоимость виртуального средства передвижения «Пройдоха Пискун» в европейском регионе составляет около 20 евро, в российском – более 1 000 российских рублей; 60 комплектов карт «Натиск дракона» стоит 4 000 рублей [1]. Закон рынка всегда связан со спросом и предложением на товар или услугу, соответственно, наличие таких магазинов и немалая рыночная цена указывает на то, что игроки зачастую готовы тратить большие деньги для удовлетворения своего альтер эго, получая уникальный виртуальный предмет, которого не будет в наличии ни у одного другого игрока.

Другой жанр – *shooter* – отличается особой динамикой. Игровой процесс связан с противостоянием двух команд друг другу, с уничтожением противника путем применения разного рода оружия. Этот жанр делится на *shooter* от первого лица, где игрок «видит» происходящее в виртуальном мире глазами персонажа, и *shooter* от третьего лица, где игрок смотрит на действия своего персонажа со стороны.

Данные особенности *shooter*-жанра обуславливают технические ограничения и уменьшения функциональных возможностей для виртуальной самопрезентации игрока. Но, несмотря на развитую командную составляющую, все же разработчики придумывают средства, позволяющие игроку выделиться среди остальных. Как правило, в число таких средств входит виртуальное оружие. Так, торговая виртуальная площадка *Strem* предлагает ножи, перчатки, огнестрельное оружие для игр жанра *shooter*, например, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Battlefield*, *Call of Duty* и пр. [2].

Особенностью продаж в торговых площадках является установленное количество виртуальных предметов. Некоторых из них может быть настолько мало, что владеть ими могут несколько десятков человек из нескольких миллионов, играющих в конкретную игру по всему миру.

Наиболее динамичным игровым жанром является *MOBA*, где две команды противостоят с целью захвата главного сооружения вражеской команды. Игроку предоставляется выбрать одного из нескольких десятков персонажей, характеристики которых усиливаются в процессе игры. Наиболее популярными играми жанра *MOBA* являются *Heroes of the Storm*, *Dota*, *League of Legends* и др.

К примеру, игра *Dota 2* позволяет создавать свой уникальный игровой персонаж на платной основе, хотя никаких преимуществ перед другими персонажами он не имеет. Тем не менее игроки готовы отдавать деньги ради своей виртуальной индивидуализации. Так, редкий «курьер» в виртуальной торговой площадке *Strem* стоит от 12 долларов [2]. Цены в торговых площадках зависят от рыночного спроса и могут колебаться от нескольких долларов до нескольких тысяч долларов за один и тот же товар.

Жанр *Survival* близок по своим характеристикам к *RPG*, т. к. у игрока есть возможность создавать уникальный персонаж с уникальными характеристиками. Основная цель персонажа – выживание. Этот жанр в определенной степени представляет микс из элементов других жанров: в зависимости от сюжета игры *survival* может включать содержание шутеров, стратегий и *RPG*. К популярным играм данного жанра можно отнести *Rust*, *Resident Evil*, *Terraia*, *ARK* и др.

Кроме возможности саморепрезентации игрока посредством наличия у него уникальных виртуальных средств, в пространстве онлайн-игр предусмотрено повышение личного игрового рейтинга. Повысить рейтинг возможно только в случае длительного пребывания в конкретной игре, которое окупается необходимым опытом и навыками игрока. Реалии жизни не позволяют игроку постоянно пребывать в игровом пространстве, поэтому созданы специальные сайты, где за определенную плату можно нанять профессиональных игроков, передав им личный игровой аккаунт [3].

Явление киберспорта в многопользовательской игровой индустрии

Игровая индустрия позволила игроку достичь успеха не только в качестве виртуального персонажа, но и реального лица, создав в середине 1990-х гг. в США такое явление, как киберспорт, который основан на соревновании либо человека с другим человеком или командой, либо между командами в виртуальной среде. При этом все участники открыты, их знают в лицо. История киберспорта началась с сетевой игры Doom 2, но популярным это явление стало после проведения игры Quake, в 1997 г. в США. В результате появляется первая лига киберспортсменов Cyberathlete Professional League.

На сегодняшний день существуют лиги киберспортсменов во многих странах мира. Международные турниры становятся в определенной степени аналогами Олимпийских игр. Примером такого масштабного мероприятия является кибертурнир World Cyber Games (WCG), который проводился в первой половине 2000-х гг. в разных странах мира. Также регулярно проводятся турниры Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League.

Интерес представляет тот факт, что Россия – первая страна в мире, признавшая в 2001 г. (и – повторно – в 2004 г.) киберспорт официальным видом спорта. Но уже в 2006 г. киберспорт был исключен из официального реестра. Несмотря на это в 2014 г. в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма разрабатываются программы [4], связанные с киберспортом как интеллектуальным спортом. Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начинает набор студентов по профессиональной подготовке киберспортсменов по специализации «Теория и методика компьютерного спорта» в рамках направления «Физическая культура». Если на первых курсах студенты проходят практику в школах в качестве учителей физкультуры, то на третьем курсе они должны организовать и провести школьные соревнования по киберспорту.

В 2015 г. появляется российский холдинг ESforce, который является крупнейшей российской киберспортивной организацией в России, странах Восточной Европы и СНГ. Среди множества команд данного холдинга выделяется клуб Virtus.pro, входящий в десятку лучших команд по всему миру по показателям выигранных призов. ESforce занимается проведением крупнейших в СНГ турниров, а также является владельцем киберпортала Cybersport.ru [5]. Все эти события послужили причиной включения киберспорта в 2016 г. в реестр официального вида спорта Российской Федерации [6]. Интересным является и тот факт, что Санкт-Петербургский государственный университет информационных технологий, механики и оптики с 2018 г. ввел ежемесячную стипендию в размере 10 000 руб. для талантливых киберспортсменов [7].

Основной целью кибертурниров и, собственно, причиной их появления является обретение успеха и заработка реальной личностью. Турниры проводятся в открытых залах со специальным оборудованием и комментаторами. На такие кибертурниры в реальности приходят тысячи человек. Кроме того, они транслируются через специальные сервисы Интернета (YouTube, Twitch и т. д.). Это привлекает рекламодателей и спонсоров. К примеру, компания Samsung спонсировала международный турнир World Cyber Games в 2010 г. На сегодняшний день такие чемпионаты проводятся, как правило, разработчиками онлайн-игр, позволяя им осуществить рекламу своей продукции.

Говоря о данных мероприятиях, стоит указать на немалые игровые призы победителям. Например, призовой фонд одного из крупных мировых киберчемпионатов, проведенный в 2018 г. компанией Valve, составил 25 532 177 долл. [8]. Трансляция данного чемпионата осуществлялась не только в пространстве Интернета, но и в кинотеатрах некоторых городов во всем мире, включая Россию.

Другой турнир, World Championship Series, проведенный в 2018 г. в США известным разработчиком компьютерных игр Blizzard, выставил призовой фонд в 700 000 долл. Большие призовые фонды привели к появлению профессиональных игроков, основным видом заработка которых является участие в кибертурнирах разного уровня. Иногда киберспортсмены привлекают персональных спонсоров, которые оплачивают их участие в турнирах, а киберспортсмен, в свою очередь, рекламирует товар спонсоров. К примеру, зарплаты топовых киберспортсменов в России из клуба Virtus.pro составляют более 20 тыс. евро в месяц [9].

Помимо профессионалов зарабатывать могут любители на онлайн-играх Dota 2, Overwatch и Hearthstone: Heroes of Warcraft, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), League of Legends PlayerUnknown's Battlegrounds. Их деятельность называется геймингом. Заработок таких геймеров зависит от их навыков и опыта и отличается нестабильностью и несбалансированностью.

Стриминг – элемент многопользовательской игровой индустрии

Спрос на развлечение в игровой онлайн-индустрии привел к появлению еще одного явления – «видеостриминга», суть которого заключается в трансляции игрового процесса в режиме реального времени с применением инструментов, обеспечивающих обратную связь.

Первые возможности запуска видеотрансляций появились с созданием сервиса Livestream в 2007 г. К 2016 г. популярность сервиса заметно возросла: его аудитория составила более 40 тыс. человек [10]. Наиболее качественный стриминг стал возможным с появлением в 2011 г. видеостримингового сервиса Twitch. Но без разработки высокоскоростного интернета и компьютеров высокой мощности стриминг был бы невозможен.

Теперь любители онлайн-игр могут просто пассивно наблюдать за процессом игры. А геймеры получили возможность зарабатывать, не только принимая участие в кибертурнирах, но и на организации онлайн-трансляций. Стримеры (люди, запускающие трансляции) зарабатывают на пожертвованиях зрительской аудитории и программ партнеров, предоставляемых администрацией сервисов, позволяющих осуществлять видеостриминг. Эта партнерская программа предусматривает выплату стримеру процента от просмотров рекламы во время трансляций, а также в зависимости от количества подписчиков на канале. Поэтому главной задачей стримера является привлечение как можно большего количества зрителей. Для этого стримеры стараются сделать игровой процесс динамичным, интересным, наполненным шутками и забавными комментариями, которые зачастую заготавливаются заранее. В конечном счете трансляции становятся похожими на телевизионные шоу. Сегодня существуют профессиональные стримеры, которые организуют не только игровые стриминги: прямые трансляции может вести любой желающий, имеющий технические средства, которые позволяют беседовать со зрителями на любые темы.

Заключение

Индустрия многопользовательских игр получила достаточно широкое развитие, претерпев изменения как в осуществлении игрового процесса, так и в игровом сообществе. Безусловно, без развития технических средств не мог бы появиться ни киберспорт, ни стриминг, ни онлайн торговые площадки. Но решающим фактором развития игровой многопользовательской индустрии явился спрос игроков, связанный с самопрезентацией своего альтер эго, желанием обрести успех и заработать реальные деньги. Широкое распространение получил киберспорт. Он не только позволяет участникам выигрывать огромные деньги, получать реальный успех в среде многочисленных зрителей, но, что немаловажно, киберспорт включен в реестр официальных видов спорта в некоторых странах, в том числе и в России, а также поддерживается высшими учебными заведениями, вводящими специальные программы обучения и дальнейшего активного продвижения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Blizzard*: виртуальный магазин. URL: <https://eu.shop.battle.net/ru-ru> (дата обращения: 21.01.2020).
2. *Торговая* площадка Steam. URL: <https://store.steampowered.com/> (дата обращения: 18.01.2020).
3. *Магазин* игровых услуг ELMONEY. URL: <https://elfmoney.net/product/igrovaya-usluga/?page=4> (дата обращения: 22.01.2020).
4. *Российский* государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма: официальный сайт. URL: <https://it.sportedu.ru/content/spetsializatsiya-teoriya-i-metodika-intellektualnykh-vidov-sporta-kibersport> (дата обращения: 20.01.2020).
5. *Cybersport*: портал. URL: <https://www.cybersport.ru/> (дата обращения: 23.01.2020).
6. *ФКС России*: итоги 2017 года // Федерация компьютерного спорта России. URL: <https://resf.ru/press-center/video/fks-rossii-itogi-2017-goda/> (дата обращения: 23.01.2020).
7. *Студенческий* спортивный клуб «Кронверкские барсы». URL: <https://kronbars.itmo.ru/club/special/e-sport/> (дата обращения: 23.01.2020).
8. *Dota 2/ The International 2018*. Cybersport: портал. URL: <https://www.cybersport.ru/base/tournaments/the-international-2018> (дата обращения: 18.01.2020).
9. *Зарплаты* топовых киберспортсменов в России превышают более 20 тыс. евро в месяц // Информационное агентство RNS. URL: <https://rns.online/sports-economy/Zarplati-topovih-kibersportsmenov-previshayut-20-tis-v-mesyats-2017-01-26/> (дата обращения: 15.01.2020).
10. *Vimeo Livestream*: портал. URL: <https://livestream.com/> (дата обращения: 23.01.2020).

Статья поступила в редакцию 03.03.2020

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Тихонова Валентина Львовна – Россия, 414056, Астрахань; Астраханский государственный университет; канд. филос. наук; доцент кафедры культурологии; opera-15@mail.ru.



SPECIFICITY OF ONLINE GAME INDUSTRY DEVELOPMENT

V. L. Tikhonova

*Astrakhan State University,
Astrakhan, Russian Federation*

Abstract. The article is devoted to identifying the specifics and main reasons for the development of the multiplayer gaming industry. The main factors in its development were not only the improvement of Internet technologies and software, but the great demand of players to expand opportunities for self-presentation, passive entertainment and gaining income in the game space. As a result, there appeared the special virtual trading platforms allowing the player to carry out additional customization of the game character for real money. The customization gives the character special unique characteristics distinguishing him from many others. Each game genre has certain capabilities and functionality for the self-presentation of players through customization of the game character. The desire of players to gain success in a virtual environment has led to the development of the phenomenon called e-sports which is based on holding cyber tournaments in halls with special equipment, visual venues and commentators. The demand for the expansion of the entertainment base has led to the emergence of streaming which is the ability to passively monitor the gameplay broadcasting in the Internet in real time. To attract viewers, and, accordingly, sponsors, broadcasts are accompanied by original jokes and comments, therefore streaming often resembles a television entertainment show.

Key words: multiplayer games, game industry, streaming, e-sports, alter ego.

For citation: Tikhonova V. L. Specificity of online game industry development. *Vestnik of Astrakhan State Technical University*. 2020;1(69):76-80. (In Russ.) DOI: 10.24143/1812-9498-2020-1-76-80.

REFERENCES

1. *Blizzard: virtual'nyi magazin* [Blizzard: virtual store]. Available at: <https://eu.shop.battle.net/ru-ru> (accessed: 21.01.2020).
2. *Torgovaya ploshchadka Steam* [E-mall Steam]. Available at: <https://store.steampowered.com/> (accessed: 18.01.2020).
3. *Magazin igrovyykh uslug ELFMONEY* [Game Store ELFMONEY]. Available at: <https://elfmoney.net/product/igrovaya-usluga/?page=4> (accessed: 22.01.2020).
4. *Rossiiskii gosudarstvennyi universitet fizicheskoi kul'tury, sporta, molodezhi i turizma: ofitsial'nyi sait* [Russian State University of Physical Education, Sport, Youth and Tourism: official web-site]. Available at: <https://it.sportedu.ru/content/spetsializatsiya-teoriya-i-metodika-intellektualnykh-vidov-sporta-kibersport> (accessed: 20.01.2020).
5. *Cybersport: portal* [Cybersport: portal]. Available at: <https://www.cybersport.ru/> (accessed: 23.01.2020).
6. *FKS Rossii: itogi 2017 goda* [Federation of Computer Spots of Russia: results of 2017]. Federatsiia komp'yuternogo sporta Rossii. Available at: <https://resf.ru/press-center/video/fks-rossii-itogi-2017-goda/> (accessed: 23.01.2020).
7. *Studencheskii sportivnyi klub «Kronverkskie barsy»* [Student sports club "Leopards of Kronverk"]. Available at: <https://kronbars.itmo.ru/club/special/e-sport/> (accessed: 23.01.2020).
8. *Dota 2 / The International 2018. Cybersport: portal* [Dota 2/The International 2018. Cybersport: portal]. Available at: <https://www.cybersport.ru/base/tournaments/the-international-2018> (accessed: 18.01.2020).
9. *Zarplaty topovykh kibersportsmenov v Rossii prevyshaiut bolee 20 tys. evro v mesyats* [Salaries of top e-sportsmen in Russia exceed € 20,000 per month]. Informatsionnoe agentstvo RNS. Available at: <https://rns.online/sports-economy/Zarplati-topovih-kibersportsmenov-previshayut-20-tis-v-mesyats-2017-01-26/> (accessed: 15.01.2020).
10. *Vimeo Livestream: portal* [Vimeo Livestream: portal]. Available at: <https://livestream.com/> (accessed: 03.03.2020).

The article submitted to the editors 03.03.2020

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Tikhonova Valentina Lvovna – Russia, 414056, Astrakhan; Astrakhan State University; Candidate of Philosophy; Assistant Professor of the Department of Culturology; opera-15@mail.ru.

