

Ашанін В.С., к.ф.-м.н., професор
Пятисоцька С.С., к.фіз.вих., доцент

Харківська державна академія фізичної культури, м. Харків

ЩОДО СИСТЕМИ КЛАСИФІКАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Анотація. Стаття присвячена пошуку основних параметрів, за якими відбувається класифікація комп'ютерних ігор у кіберспортивних змаганнях.

Ключові слова: комп'ютерний спорт, кіберспорт, класифікація, спортивні змагання.

Постановка проблеми. Оскільки однією з умов успішного розвитку суспільства є осмислення і засвоєння молодим поколінням попереднього досвіду, гра, яка будучи своєрідною формою відображення дійсності, супроводжує людей з самого раннього дитинства і може служити важливим засобом як розвитку, виховання, навчання так і передачі накопичених життєвих знань. Гра стає і формою проведення дозвілля, і школою творчості, служить самореалізації особистості і спілкуванню, є показником цивілізаційного і культурного розвитку в сучасному інформаційному суспільстві.

Для визначення сутності інтелектуальної гри надзвичайно важливим представляються наступні положення концепції Ж.Пиаже [3]: 1) гра-вправа призводить до формування найбільш складних навичок; 2) символічна гра сприяє формуванню семіотичної функції і процесів заміщення реальності знаками і символами; 3) гра з правилами допускає змагання і суперництво.

За своєю суттю комп'ютерний спорт (кіберспорт) – це назва змагань (ігор), що проходять у віртуальному просторі, яке моделюється за допомогою комп'ютерних технологій. Існує класифікація кіберспортивних дисциплін, які поділяються, в свою чергу, на кілька кластерів.

Комп'ютерні ігри в основному класифікуються за жанрами, а також за кількістю гравців. Внаслідок того, що критерії приналежності гри до того чи іншого жанру не визначені однозначно, класифікація комп'ютерних ігор недостатньо систематизована, і в різних джерелах дані про жанр конкретного проекту можуть розрізнятися. Проте, існує консенсус, до якого прийшли розробники ігор, і приналежність гри до одного з основних жанрів майже завжди можна визначити однозначно. Існують ігри, в яких присутні елементи кількох жанрів. В цьому випадку гру зараховують або до одного з жанрів, який є основним, або до кількох, які найбільше виділяється в грі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Під час аналізу літературних джерел з теми дослідження встановлено, що дана тематика не в достатній мірі відображена у наукових публікаціях, зокрема у фахових виданнях України. Ряд досліджень були присвячені психологічним

особливостям гравців, мотиваційній сфері поведінки [5-8]. Окремі дослідження стосуються економічної складової кіберспорту [2, 4, 13]. Дослідники пропонують диференціювати комп'ютерні ігри за наступними критеріями: платформою розробки, технологією графічного представлення гри, основною метою гри, бюджетом розробки, типом розповсюдження, кількістю гравців тощо [1, 6, 9-12].

Зв'язок з науковими темами та напрямками. Робота виконується згідно Тематичного плану науково-дослідної роботи Міністерства освіти і науки України «Науково-методичні основи використання інформаційних технологій при підготовці фахівців галузі фізичної культури і спорту» (номер державної реєстрації 0111U003130).

Мета роботи: визначити основні параметри, за якими класифікують комп'ютерні ігри.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати основні параметри, за якими здійснюється класифікація комп'ютерних ігор у кіберспорті.
2. Визначити параметри класифікації комп'ютерних ігор за змістом.

Методи дослідження: Теоретичний аналіз і узагальнення літературних джерел та ресурсів Internet.

Результати дослідження та їх обговорення.

Один із головних параметрів класифікації комп'ютерних ігор – це її зміст, який характеризується жанром, сеттінгом, місцем та часом дії, що відбувається у грі тощо.

Ігровий жанр – група ігор, які мають схожу ігрову механіку і схожі правила гри. Жанр гри визначає те, які дії найчастіше необхідно виконувати гравцеві для перемоги. Приклади: в шутерах потрібно добре стріляти, в екшенах – мати хорошу реакцію і застосовувати в протиборстві різноманітні здібності, у платформерах – долати перешкоди, в гонках – обганяти суперників, в стратегіях – розвиватися і діяти розумніше, ніж суперники. Вказівка жанру гри саме по собі вже дає загальне приблизне уявлення про її зміст.

Сеттінг (від англ. «Setting» – обстановка, декорація, антураж) – ігровий світ, місце і час, в якому відбувається дія художнього твору. Сеттінг вказується при описі гри, оскільки жанр визначає тільки ігровий процес (відповідає на питання «що?»), в той час як сеттінг визначає навколишнє середовище у грі (відповідає на питання: «де?» і «коли?»). Автори можуть комбінувати різний сеттінг між собою, таким чином з'являються гібридні вигадані світи, типу: фентезі світ в епоху кіберпанку; міфології різних країн в одному світі; «гостьові» персонажі з інших всесвітів тощо.

За місцем дії (тип вигаданого світу) ігри поділяються на наступні категорії: реальний світ (ігровий світ мало чим відрізняється від нашого світу); паралельні світи (реальний світ і переходи увикривлені світи);

альтернативна історія (інші варіанти історичних подій); фентезі (казковий світ із наявністю магії); геройська міфологія (надістоти: супергерої, мутанти, напівбоги); християнська міфологія (ангели, демони, рай, пекло); сучасна міфологія (зомбі, прибульці, постапокаліпсис).

За часом дії (або історичною епохою) ігри класифікують наступним чином: зародження життя (найпростіші організми, ігри на клітинному рівні); доісторичні часи (ера динозаврів, печерні люди); зародження цивілізацій (Стародавній Рим, Єгипет); Середньовіччя (лицарські походи, міжусобиці, інквізиція); епоха колонізації (морські подорожі, нові землі); епоха індустріалізації (XVIII – XIX століття); минулі війни (Друга Світова війна, локальні конфлікти); наш час (звичний світ); інформаційна епоха (кіберпанк, антиутопія майбутнього); опанування космосу (наукова фантастика, SciFi, космічні подорожі); еволюція (наявність декількох епох в одній грі).

За умовами всередині світу комп'ютерні ігри поділяються на: місця з певною культурою ("дикий захід", витончений схід, арабські країни, "бананова" республіка, тоталітарна держава); певна кліматична зона (Арктика, тундра, лісостеп, пустеля, узбережжі, гори, повітряний світ, водний світ, підводний світ, підземний світ); наявність катаклізму (нашестья зомбі, прибульців); хоррор (лякаюча, напружена атмосфера).

Окрім принципової різниці у змісті, для досягнення перемоги у грі різних жанрів спортсмену необхідно володіти специфічними навичками, які наведені у таблиці 1.

Таблиця 1.

Класифікація комп'ютерних ігор за жанром

№ 1	Жанр 2	Ігрові дії гравців 3	Ігри 4
1.	Пригоди	Ігри, в яких потрібна хороша реакція для проходження рівнів	1. Overlord 2. PrinceofPersia 3. TheWalkingDead 4. Syberia 5. Murdered 6. Assassin'sCreed
2.	Головоломки	Ігри, в яких гравець повинен проявити свою здатність розгадувати різного роду загадки та ін.	1. Portal 2. Machinarium 3. TheSwapper 4. ilomilo 5. Chessmaster 9000 6. Trine
3.	Файтінги	Ігри, в яких гравцеві пропонується випробувати себе у ролі бійця різних стилів ⁷	1. MortalKombat 2. Injustise 3. Tekken 4. DeadorAlive 5. SoulCalibur 6. GuiltyGear

Продовження таблиці 1.

1	2	3	4
4.	Симулятори	Ігри, в яких імітується управління різної техніки, в спортивних симуляторах гравець управляє командою	1. FIFA 2. PES 3. NBA 4. TheSims 5. KHL 6. GT Legends
5.	Стратегії	Ігри, в яких гравець повинен обмірковувати свої дії, адже неправильне рішення може спричинити поразку в грі	1. StarWars 2. Civilization 3. StarTrek 4. Stars! 5. Malkari 6. SpaseEmpires
6.	Рольові (RPG) -	Ігри, в яких гравець управляє одним або декількома персонажами із різними характеристиками	1. DragonAge 2. MassEffect 3. DeusEx 4. SilentStorm 5. Fallout 6. Twoworlds
7.	Шутери	Ігри, засновані на усуненні противників на певному рівні за рахунок різної зброї	1. CallofDuty 2. Counter-Strike 3. F.E.A.R. 7.4. Crysis 7.5. FarCry 7.6. HalfLife 7.7. Halo 7.8. Left 4 Dead 7.9. Survarium

Висновки. Аналіз літературних джерел та електронних ресурсів дозволив встановити, що комп'ютерні інтелектуальні ігри вчать приймати складні, нестандартні рішення, допомагають формувати професійні навички, швидкість індивідуальної та колективної реакції; при цьому, набувається нова якість – синтезована інформація, з'являються відомості і знання, які жоден з учасників часто не може отримати поодинці, що робить інтелектуальну гру абсолютно специфічною формою пізнавально-творчої діяльності.

За загальнонауковими критеріями комп'ютерні ігри поділяють на: вербальні, класифікаційні, комунікативні, системні, трансформаційні, імплікаторні.

Наряду з цим, розроблені класифікації ігор за спеціальними критеріями, які враховують жанр, мету, кількість гравців, спортивні симулятори, платформи тощо.

Перспектива подальших досліджень пов'язана з розробкою універсальної класифікації комп'ютерних ігор в електронному спорті.

ЛІТЕРАТУРА

1. Новосёлов, М. А., Скаржинская, Е. Н. (2017). «Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта». *Физическая культура: воспитание, образование, тренировка*, № 2, 39-40.
2. Лебедева, В.А., Скаржинская, Е.Н. (2016). Компьютерный спорт как один из видов спорта // *В сборнике: Университетский спорт: здоровье и процветание нации. Материалы VI Международной научной конференции студентов и молодых ученых. Международная федерация университетского спорта; Международная ассоциация университетов физической культуры и спорта; Министерство спорта Российской Федерации; Московская государственная академия физической культуры*, 107-109.
3. Пиаже, Ж. (2003). Психология интеллекта. СПб.: Питер, 192 с.
4. Турбин, И. А. (2015). «Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая». *Международный научный журнал «Инновационная наука» №12/2015*, 295-297.
5. «Cybersport 2.0: Ethical Dimensions of Videogames as Sport» (2012). *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid
6. Graf, S., Chen N.-S. (2016). «Relationship between learning styles and genres of games». *Computers and Education*, Volume 101, 1-14
7. Granic, I. Lobel, A., Engels, R. (2014). «The Benefits of Playing Video Games». *American Psychologist*, Vol. 69, No. 1, 66-78.
8. Hainey, T., Connolly, T., Stansfield, M., Boyle, E. (2011). «The differences in motivations of online game players: A combined analysis of three studies at higher education level». *Computers and Education*, Vol. 57, Issue 4, 2197-2211.
9. Hemphill, Dennis (2005). «Cybersport». *Journal of the Philosophy of Sport*, Volume 32, Issue 2, 195-207.
10. http://gamesisart.ru/game_class_all.html#index
11. <https://www.mindmeister.com/ru/505613983/>
12. <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781136292132/chapters/10.4324%2F9780203114711-16>
13. <https://csgo.ru/news/14409-vlozheniya-v-kybersport-seychas---investicii-v-budushee?lang=ru&action=news-change-lang>