

Мягких А.В.
**ДОСУГОВАЯ ИНФОРМАТИКА: СТАТИСТИКА, УЧАСТНИКИ,
ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ**

Исходные предпосылки. В связи с тем, что компьютерные игры все чаще внедряются в современное общество и сложно найти сегодня человека, который с равнодушием относится к Counter-strike и Linage, возникает проблема зависимости от киберпространства, а также влияние цифровой зрелищной культуры на будущее молодежи. Т.к. участников досуговой информатики становится все больше и больше, стоит вопрос об классификации типов героев.

Постановка задачи. Произвести анализ, представить характеристику видеоигр, привести классификацию участников досуговой информатики, оценить положительные стороны, исследовать проблему развития компьютерных игр в УИПА.

Результаты. Геймер — человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Так же, есть девушки-геймеры, которые ни чем не отличаются от остальных типов игроков. По всему миру существует множество игровых сообществ, которые могут принимать формы различных веб-колец, форумов и других виртуальных сообществ. Магазины, специализирующиеся на играх, часто служат местом для сбора групп игроков. До появления Интернета, многие играли через обычную почтовую связь в play-by-mail-игры, которые напоминают онлайн-игры настоящего времени. Типы игроков бывают: простые игроки, хардкор-геймеры, прогеймеры, нубы, ретрогеймеры, девушки-геймеры. Все чаще участников компьютерных игр можно встретить на международных соревнованиях по киберспорту. Всемирные компьютерные игры (англ. World Cyber Games) — крупнейший международный чемпионат по кибериграм, ежегодно проводимый с 2000 года. Турнир задумывался как крупнейший игровой поединок. Девиз WCG — «Больше, чем игра» (англ. Beyond The Game). Он объединяет геймеров со всего мира, из нескольких десятков стран. Каждая страна-участница проводит предварительные отборочные раунды, прежде чем отправлять лучших игроков на финальное соревнование. Соревнования проводятся по 13 дисциплинам. Геймеры УИПА не отстают от известных гуров компьютерных игр. Так на факультете компьютерных технологий в управлении и обучении было выявлено, что студенты 2 курса вполне могут принимать участие в мировом чемпионате по компьютерным играм, им осталось только освоить остальные дисциплины киберпространства. Так по проведенному исследованию был получен результат использования досуговой информатики в 4 группах студентов, в Dota играют - 12% студентов, игра Wow привлекает - 17% участников, у Linage 2 – 20% поклонников, а лидерами среди геймеров становятся Counter-strike source - 23% и Counter-strike 1.6 - 28% активных игроков.

Выводы. Подводя итоги, имея статистику геймеров, а так же историю WCG которая даёт не мало важную информацию о геймерах всего мира. Крупнейший международный чемпионат по кибериграм предоставляет много интересных событий в жизни человечества. Создаются новые технологии, которые обновляют наш мир смотря глазами геймера.

Работа выполнена под руководством асс. каф. ИКТ Бондаренко Т.С.