

УДК 796.011.3

Зинурова Евгения Григорьевна

магистрант направления подготовки
«Государственное и муниципальное
управление»
Российская академия народного хозяйства и
государственной службы при Президенте РФ
Челябинский филиал
Челябинск, Россия
ewgenijzin@rambler.ru

Evgenia G. Zinurova

Post-graduate student of the Faculty
of public administration
Russian academy of national economy and
public service under the President
of the Russian Federation
Chelyabinsk branch
Chelyabinsk, Russia

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Аннотация

В статье рассматриваются теоретические основы фиджитал-спорта в Российской Федерации, анализируются положительные стороны, а также проблемы развития и пути их решения. Целью исследования является характеристика теоретических основ понятия «фиджитал-спорт», выявлении преимуществ, а также проблем его развития в РФ и разработке рекомендаций по их решению. Фиджитал-спорт «вырос» из киберспорта, имеет больше права именоваться спортом, поскольку действительно связан с проявлением физической активности участников. Фиджитал-спорт - новый субъект на рынке игровой индустрии России, который является логичным результатом развития современных цифровых технологий, и имеет большой потенциал для развития российской экономики. Фиджитал-спорт является перспективным направлением развития государственной политики в сфере образования, а также физической культуры и спорта, но существует ряд проблем его развития, которые нуждаются в решении. В исследовании представлен ряд рекомендаций.

Ключевые слова:

фиджитал-спорт, киберспорт, государственная политика

THE ORETICAL BASIS OF FIGITAL-SPORTS IN THE RUSSIAN FEDERATION

Abstract

This article examines the theoretical foundations of digital sports in the Russian Federation, analyzes the positive aspects, as well as development problems and ways to solve them. The purpose of the study is to characterize the theoretical foundations of the concept of "digital sport", identify the advantages, as well as problems of its development in the Russian Federation and develop recommendations for their solution. Digital sports has "grown" out of esports, has more right to be called sports, because it is really associated with the manifestation of physical activity of participants. Digital sports is a new entity in the Russian gaming industry market, which is a logical result of the development of modern digital technologies, and has great potential for the development of the Russian economy. Digital sports is a promising direction for the development of state policy in the field of education, as well as physical culture and sports, but there are a number of problems of its development that need to be addressed. The study provides a number of recommendations.

Keywords:

figital-sports, esports, public policy

Развитие современных информационных технологий вносит коррективы в экономическое развитие государства, в том числе в контексте появления новых профессий, основанных на компетенциях в сфере гейминга и использования различного рода программного обеспечения. Данная тенденция, в свою очередь, влияет на определение приоритетных направлений государственной политики в различных областях народного хозяйства, и прежде всего, в сфере образования. Появление новых объектов государственного интереса связано также и с современной

международной обстановкой и ситуацией ухода многих производителей с российского рынка, стимулируя создавать свой собственный продукт.

Указанные процессы привели к появлению такого явления в сфере физической культуры и спорта как фиджитал-спорт. Но прежде чем, перейти к характеристике теоретических основ данного понятия, поговорим о смежном, более знакомом термине – киберспорт, который оказывает влияние на содержание современной государственной политики в сфере образования, а также в сфере физической культуры и спорта.

Киберспорт находится на стыке многих национальных проектов. Например, как и Нацпроект «Демография», среди киберспортивного сообщества усилиями Федерации киберспорта России (далее – ФКС) пропагандируется необходимость регулярного занятия физической активностью. Помимо этого в рамках проведения финала Чемпионата России по киберспорту в 2021 году в общую повестку был интегрирован проект «Спорт — норма жизни» [3].

В 2020 году НИУ «Высшая школа экономики» (ВШЭ) опубликовала результаты исследования, согласно которым, в России больше 65 млн. геймеров, из которых 35,7 % (практически каждый третий) хочет сделать киберспорт своей профессией. ВШЭ оценила российский рынок киберспорта в 42-55 млн. долларов, отметив, что годовые темпы роста этого направления в России составляют около 20%.

Как ответ на данный внутренний вызов в 2021 году Правительственная комиссия по цифровому развитию утвердила план мероприятий в рамках дорожной карты «Новое общесистемное программное обеспечение» (НОПО), предусматривающий появление в программах российских вузов до конца 2024 года курсов киберспортивных дисциплин. Идею введения киберспорта в учебные процессы предложил «Ростелеком», который и стал исполнителем по первому этапу совместно с СПбГУТ им. Бонч-Бруевича. Дорожная карта предполагает внебюджетное финансирование по всем проектам НОПО до 2030 года в размере 71,5 млрд рублей [1].

На данный момент в следующих вузах России можно получить образование по программам, связанным с киберспортом и фиджитал-спортом: Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (специальность «Теория и методика компьютерного спорта»), Высшая школа экономики (программа профессиональной переподготовки «Управление киберспортом», которая реализуется совместно с ФКС; Московский институт

технологий и управления (программа бакалавриата «Геймдизайн и разработка игр»); Университет «Синергия» (открыт факультет Игровой Индустрии и Киберспорта, который предлагает большое количество программ СПО, бакалавриата и даже магистратуры (например, программа магистратуры «Менеджмент в киберспорте и фиджитал спорте»); Поволжская государственная академия физической культуры, спорта и туризма совместно с Финансовым университетом при Правительстве РФ (образовательная программа «Карьера и бизнес в киберспорте»).

Собственно подготовке киберспортсменов посвящена лишь небольшая доля новых программ, а основными направлениями является менеджмент в сфере киберспорта, игровая журналистика и развитие бизнеса.

Развитие киберспорта привело, в свою очередь, к появлению фиджитал-спорта, который имеет к традиционному спорту большее отношение, поскольку действительно содействует развитию физической активности.

Фиджитал-спорт - это форма соревновательной деятельности, в которой игроки соревнуются друг с другом в видеоиграх на компьютерах или игровых консолях. Он объединяет элементы традиционного спорта, такие как соревнования, тренировки и командный дух, с использованием технологий и цифровых устройств. Фиджитал-спорт считается двоеборьем, которые выражается в комбинации физических упражнений и компьютерных игр. Происходит от слова phygital, которое является миксом слов physical (физический) и digital (цифровой). Например, сначала участники матчей играют в симулятор футбола FIFA, а затем выходят на реальное футбольное поле с сохранением счета из игры. Победит та команда, которая в сумме забила больше голов.

Сущность фиджитал-спорта заключается в создании виртуальной среды, в которой игроки соревнуются между собой. Они могут выбирать различные виды видеоигр, включая стратегии в реальном времени, шутеры от первого лица, файтинги, спортивные симуляторы и многие другие.

Фиджитал-спорт имеет свои особенности и правила. Как и в традиционном спорте, игроки должны проходить тренировки, разрабатывать стратегии и тактику, а также совершенствовать свои навыки и реакцию. Они также могут состоять в команде или играть индивидуально.

Соревнования по фиджитал-спорту проводятся на различных уровнях - от локальных и региональных турниров до международных чемпионатов. Игроки могут

выигрывать призовые деньги, получать спонсорские контракты и становиться известными в сообществе геймеров.

Фиджитал-спорт также имеет свою инфраструктуру, включая профессиональные команды, тренеров, аналитиков и организаторов турниров. Команды проводят тренировки, анализируют игры соперников, разрабатывают стратегии и работают над улучшением своих навыков [5, с. 143].

Кроме того, фиджитал-спорт имеет свою аудиторию - зрителей и фанатов. Они могут следить за соревнованиями через стриминговые платформы или посещать мероприятия вживую. Зрители могут поддерживать своих любимых игроков или команды, обсуждать игры и результаты, а также участвовать в сообществе геймеров.

Таким образом, фиджитал-спорт представляет собой новую форму соревновательной деятельности, которая сочетает в себе элементы традиционного спорта и цифровых технологий. Он имеет свою инфраструктуру, правила и аудиторию, и становится все более популярным в мире.

Перспективы развития фиджитал-спорта можно оценить через перечень наиболее популярных чемпионатов по киберспорту, которые включает в себя различные виды видеоигр: многопользовательские онлайн-бои (МОБА): это игры, в которых две команды игроков сражаются друг с другом на виртуальной арене (League of Legends и Dota 2); шутеры от первого лица (FPS): в этих играх игроки контролируют персонажей, сражающихся в реалистичных или фантастических боевых ситуациях (Counter-Strike: Global Offensive и Overwatch); спортивные симуляторы: это игры, имитирующие различные виды спорта, такие как футбол, баскетбол или гольф; игроки могут управлять командами или отдельными спортсменами (FIFA и NBA 2K); стратегии в реальном времени (RTS): в этих играх игроки управляют армией или целым народом, разрабатывая стратегии и сражаясь с другими игроками (StarCraft II и Warcraft III); файтинги - это игры, в которых игроки управляют бойцами и сражаются друг с другом в одиночных поединках или в командных боях (Street Fighter и Tekken); гонки: в этих играх игроки управляют автомобилями или мотоциклами, соревнуясь друг с другом на трассах (Gran Turismo и Forza Motorsport) [2, с. 26].

В каждой из этих категорий видеоигр можно попробовать разработать альтернативу реальной физической активности, хотя бы в каком-то формате, чтобы это могло-таки по праву называться видом спорта. Все эти видеоигры обладают нужными чертами для фиджитал-спорта – соревновательный характер, необходимость

тренировок и командный дух, создавая захватывающую и конкурентную среду для игроков.

К преимуществам фиджитал-спорта можно отнести:

1. Доступность: фиджитал-спорт доступен практически каждому человеку с компьютером или игровой консолью. Это позволяет людям со всего мира участвовать в соревнованиях и развиваться в данной области.

2. Развитие определенных компетенций: фиджитал-спорт требует от игроков развития навыков, таких как стратегическое мышление, реакция, координация движений и командная работа. Эти навыки могут быть полезными в реальной жизни и помочь в достижении успеха в других областях.

3. Способствует развитию экономики государства: формирует запрос на новые профессии, определяя направленность образовательных программ на всех уровнях системы образования РФ.

4. Возможность заработка: фиджитал-спорт становится все более популярным и признанным как профессиональная деятельность. Лучшие игроки могут зарабатывать значительные суммы денег через призовые фонды, спонсорские контракты и стриминговые платформы.

5. Развитие индустрии: фиджитал-спорт стимулирует развитие игровой индустрии и технологий. Большие соревнования привлекают инвестиции и спонсоров, что способствует развитию новых игр, технологий виртуальной реальности и стриминговых платформ.

В целом, фиджитал-спорт предлагает уникальную возможность для развития навыков, соревнования и создания сообщества, а также может быть прибыльным и интересным занятием для многих людей.

Несмотря на все преимущества, фиджитал-спорт сталкивается с рядом проблем в своем развитии:

1. Зависимость: фиджитал-спорт может стать причиной зависимости от игр и компьютерных технологий. Неконтролируемое использование времени на игры может негативно влиять на учебу, работу и социальные взаимодействия.

2. Психологические проблемы: игроки фиджитал-спорта могут столкнуться с психологическими проблемами, такими как стресс, тревога и депрессия. Высокие ожидания, конкуренция и давление могут повлиять на психическое здоровье игроков.

3. Читерство и мошенничество: в фиджитал спорте существует проблема использования игроками недобросовестных методов достижения победы. Это может негативно влиять на объективность результатов и авторитет соревнований.

4. Ограниченная признаваемость: несмотря на рост популярности, фиджитал-спорт все еще не полностью признается и не получает такое же внимание и поддержку, как традиционные виды спорта. Это может ограничивать возможности для игроков и индустрии в целом [6, с. 412].

5. Идея продвижения киберспорта, а с ним и фиджитал-спорта в учебных заведениях не до конца учитывает ряд моментов: программное обеспечение принадлежит иностранным компаниям (Valve, Riot, Blizzard), которые в любой момент могут уйти с российского рынка; киберспорт в России занимает только 0,5% от рынка всей игровой индустрии; интерес игровых компаний к выпускникам таких программ может оказаться минимален, т.е. запроса на эти кадры от разработчиков пока нет; в России, собственно, практически нет своих разработчиков компьютерных игр [4].

Следовательно, фиджитал-спорт имеет свои проблемы развития, которые требуют внимания и решения. Необходимо балансировать время, проводимое в виртуальном мире, с физической активностью и социальными взаимодействиями, а также создавать меры для предотвращения читерства и поддержки психологического здоровья игроков.

Проблемы в сфере фиджитал-спорта могут быть разнообразными, и пути их решения зависят от конкретной проблемы. Однако, в целом, некоторые общие подходы и стратегии могут быть применены:

1. Создание и продвижение правил и стандартов: разработка и установление четких правил и стандартов для фиджитал-спорта поможет устранить несправедливость и конфликты. Это также повысит качество соревнований и уровень профессионализма.

2. Образование и тренировка: повышение уровня знаний и навыков игроков, тренеров и организаторов соревнований может помочь в решении многих проблем. Образовательные программы, тренировки и сертификация могут быть введены для повышения профессионализма и этики в фиджитал-спорте.

3. Улучшение инфраструктуры: инфраструктура игровых центров, оборудования и сетей должна быть улучшена, чтобы обеспечить стабильность и качество соревнований. Это может включать в себя установку высокоскоростных

интернет-соединений, обновление оборудования и создание комфортных условий для игроков.

4. Привлечение инвестиций: инвестиции в фиджитал-спорт могут помочь в развитии индустрии и решении многих проблем. Инвесторы могут предоставить финансовую поддержку для развития команд, организации соревнований и создания новых технологий.

5. Регулирование и сотрудничество: важно, чтобы Правительство РФ и регуляторные органы сотрудничали с индустрией фиджитал-спорта для разработки соответствующих законодательных актов и регуляций. Это поможет установить четкие правила и нормы поведения, а также предотвратить недобросовестные практики и мошенничество.

6. Продвижение этики и справедливости: фиджитал-спорт должен быть основан на этических принципах и справедливости. Организации и сообщества фиджитал-спорта должны активно продвигать этику и бороться с недобросовестными практиками, такими как допинг, читы и мошенничество.

7. Поддержка сообщества: создание и поддержка активного сообщества фиджитал-спорта может помочь в решении проблем, связанных с уровнем интереса, вовлеченностью и развитием фиджитал-спорта. Это может включать в себя организацию мероприятий, форумов и обмена опытом между игроками, тренерами и организаторами.

Таким образом, фиджитал-спорт является перспективным направлением развития государственной политики в сфере образования, а также в сфере физической культуры и спорта, однако ему нужно преодолеть ряд препятствий для своего развития.

Список использованной литературы

1. Анкотир Е. Правительство России приняло программу по введению киберспорта в образовательные программы вузов URL: <https://habr.com/ru/news/570238/>.

2. Гильманшин Р.А., Еремин А.В. Фиджитал спорт как новая ступень развития спорта в России // Актуальные вопросы современного образования: Сборник статей IV Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 29 июня 2023

года. Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. С. 25-29.

3. Десять наивных вопросов о киберспорте // Национальные проекты РФ. URL: <https://национальныепроекты.рф/news/10-naivnykh-voprosov-o-kibersporte?ysclid=lqmo5nod77721717077>.

4. Злобин А. Правительство запланировало ввести киберспорт в программы вузов URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/482955-pravitel-stvo-zaplanirovalo-vvesti-kibersport-v-programmy-vuzov?ysclid=lqmo5zgcs1146838762>.

5. Саввина Н.П., Серых М.В. Фиджитал спорт - спорт Будущего // Актуальные проблемы права: Материалы международной научно-практической конференции, посвященной дню Конституции Российской Федерации, Липецк, 16 декабря 2022 года. Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2023. С. 142-145.

6. Седов И.А., Красильникова Ю.С., Трусова Д.С., Антонова В.В. Фиджитал-игры как интегрирование спорта и киберспорта внутри соревновательных дисциплин // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2023. № 3(217). С. 411-414.