

3. Мониторинг психофизиологического и когнитивного статуса слушателей позволит индивидуализировать процесс их повышения квалификации, учесть психофизиологические, когнитивные и личностные характеристики каждого слушателя.

На основании вышеизложенного, предлагаем следующие рекомендации и перспективные этапы этого проекта:

1. Разработку и внедрение действующей модели «Электронной карты здоровья» сотрудника университета.

2. Создание и внедрение системы мониторинга здоровья каждого сотрудника университета на основе электронной карты здоровья.

3. Подготовку учебных циклов и тренингов для сотрудников университета на основе предложенного комплекса мероприятий.

ЛИТЕРАТУРА

1. Методика и компьютерная система «интенсивное восстановление здоровья» для оценки и коррекции психофизиологического состояния человека / В. Б. Лебедев, В. Н. Крутько, Т. М. Смирнова// Физиология человека. 2006. Т. 32, № 2. С. 127–129.

2. Казин Э. М., Блинова Н.Г., Литвинова Н.А. Основы индивидуального здоровья человека: Введение в общую и прикладную валеологию: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2000. С. 49–51.

3. Лебедев В.Б., Антипенко В.И., Хлюстов В.Н. Компьютерная экспертная система «Интенсивное восстановление здоровья» в санаторно-реабилитационной практике // Тезисы 4-й Российской научной конференции «Реабилитация и вторичная профилактика в кардиологии», М., 2001, С.149.

УДК: 316.334

Е.В. Харитоненко, студ.;
М.П. Лебедева, доц., канд. пед. наук
(Северный (Арктический) федеральный университет
им. М. В. Ломоносова, г. Архангельск, Россия)

КИБЕРСПОРТ В РОССИИ

Введение. Киберспорт - организованные соревнования в видеоиграх. За последние десятилетия киберспорт стал неотъемлемой частью глобальной культурной экосистемы. Данное обстоятельство не только изменило существовавшее ранее представление о видеоиграх как о простом развлечении, но и «переросло» в новый вид спортивного движения, имеющего миллионы участников и зрителей по всему миру. Россия не является исключением: в нашей стране киберспорт

также активно развивается, что подтверждается ростом числа турниров, увеличением зрительской аудитории и интересом со стороны медиа.

Растущая популярность киберспорта среди молодежи и его признание как легитимного вида спорта подчеркивают необходимость глубокого изучения этой сферы с целью понимания культурных изменений, происходящих в обществе, благодаря данному виду спорта. В условиях глобализации и интеграции в общество цифровых технологий киберспорт открывает возможности для развития новых форм досуга, бизнес-моделей и профессиональной деятельности.

Цель данного исследования заключается в комплексном анализе текущего состояния киберспорта в России, выявлении перспектив его развития, а также оценке возможностей, предоставляемых киберспортом на современном этапе. В рамках исследования будут рассмотрены количественные и качественные аспекты: статистика участия граждан в сфере киберспорта, динамика роста зрительской аудитории, а также анализ социальных и экономических факторов, влияющих на развитие киберспорта.

Научная новизна данного исследования заключается в интегративном подходе к анализу киберспорта в России. Исследование включает в себя историческую ретроспективу, обзор текущего положения дел и прогностический компонент. В исследовании содержатся актуальные данные о состоянии киберспорта, его экономическом потенциале и трудностях, с которыми он сталкивается, что может стать основой для дальнейших исследований в этой области. Кроме того, работа акцентирует внимание на необходимости разработки эффективных стратегий поддержки и развития киберспорта как профессиональной дисциплины в России. Данная часть исследования включает в себя рекомендации по созданию инфраструктуры для тренировок и соревнований по киберспорту, а также разработку образовательных программ для подготовки специалистов в этой области.

Киберспорт в России начал активно развиваться в начале 2000-х годов, в этот период сформировались первые команды-пионеры, участники международных турниров – Team Spirit и Virtus.pro («медведи»). В 2001 году к ним присоединился еще один флагман в сфере киберспорта – команда FORZE («рожденные побеждать»). Важной вехой в истории киберспорта в России стал 2016 год, когда произошло официальное признание этого явления как вида спорта[6].

С тех пор киберспорт трансформировался, превратившись из «любительского» увлечения в полноценную профессиональную деятельность для множества игроков и команд [3]. В настоящее время, помимо уже упомянутых команд, лидерами в этой сфере являются следующие команды: Winstrike, Team Unique, Cyber Legacy и др.

Следует отметить, что, несмотря на то, что киберспорт в большинстве случаев рассматривается как традиционно мужской вид спорт, его популярность растет и среди девушек. Между ними проводятся отдельные соревнования в командных и индивидуальных видах. При этом девушки-киберспортсмены зарабатывают в разы меньше мужчин. Среди признанных лидеров-женщин в сфере киберспорта можно отметить Ксению Ключенкову, Анастасию Анисимову, однако в «топе» киберспортивных команд девушки пока отсутствуют. Отдельно нужно отметить, что популярной «женской» профессией в киберспортивной среде является стриминг – ведение трансляций через сеть. Согласно исследованиям, киберспорт в России привлекает миллионы зрителей и участников. Популярные игры (Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive и League of Legends) обладают большими фан-сообществами, активно участвующими в соревнованиях и поддерживающими свои любимые команды. По данным Nielsen Sports, опубликованным в «Коммерсант», аудитория киберспорта в России составляет около 20 миллионов человек, что свидетельствует о значительном росте популярности этого явления [2].

Важно отметить, что киберспорт не только развлекает зрителей, но и создает экономические возможности: появляются новые профессии (комментаторы, аналитики и менеджеры команд), а также развиваются смежные отрасли, включая стриминг и маркетинг [6]. В ряде российских вузов уже существуют специальные курсы и направления подготовки, связанные с киберспортом и его управлением [6].

В последние годы в России наблюдается заметный рост числа киберспортивных клубов, тренировочных баз и студий. Это свидетельствует о формировании устойчивой инфраструктуры для развития этого вида спорта. Согласно исследованию И. Андреева, количество киберспортивных клубов в России увеличилось на 40% за последние три года. В крупных городах (в Москве и Санкт-Петербурге), открываются специализированные киберспортивные арены, где проводятся турниры и мероприятия различного уровня. Эти арены предоставляют площадки для соревнований, а также становятся центрами притяжения для молодежи, интересующейся киберспортом [1].

Киберспорт представляет собой значительный экономический потенциал. По данным аналитической компании Newzoo, мировой рынок киберспорта в 2023 году оценивается в 1,8 миллиарда долларов США, и Россия занимает одно из ведущих мест по числу зрителей и участников [4]. Вложения в эту сферу растут, появляются новые спонсоры и инвесторы. Российские компании начинают осознавать важность киберспорта как инструмента для продвижения брендов и взаимодействия с молодежной аудиторией. В частности, компании «МТС»

и «Сбер» активно инвестируют в киберспортивные инициативы и команды [5].

Участие в международных соревнованиях позволяет российским игрокам обмениваться опытом и развивать свои навыки [3].

С развитием технологий VR и AI открываются новые горизонты для киберспорта, имеющего все шансы интегрироваться в повседневную жизнь людей. Виртуальная реальность позволяет создать опыт «погружения» для игроков и зрителей, что делает игровой процесс более доступным для широкой аудитории. Искусственный интеллект, в свою очередь, может быть использован для анализа игровых данных, улучшения механики игры и создания адаптивных систем обучения.

Несмотря на признание киберспорта как полноценного вида спорта, существует ряд проблем, связанных с его легализацией и регулированием. Отсутствие четких правил и норм создает неопределенность и для игроков, и для организаторов турниров. Необходимость в разработке законодательных инициатив и создании специализированных регуляторных органов становится все более актуальной. Это позволит не только защитить интересы участников, но и повысить доверие к киберспорту со стороны инвесторов и спонсоров.

Киберспорт также сталкивается с проблемами мошенничества и договорных матчей, подрывающих доверие к этой сфере. Для эффективной борьбы с этими явлениями требуется комплексный подход, включающий сотрудничество между организаторами турниров, профессиональными игроками и зрителями. Введение системы прозрачного мониторинга матчей, а также создание механизмов для анонимного сообщения о подозрительных действиях могут значительно улучшить ситуацию.

Кроме того, киберспорт конкурирует с традиционными видами спорта и другими формами развлечений за внимание аудитории. Для привлечения зрителей необходимо постоянно развивать контент и предлагать новые форматы мероприятий. Инновационные подходы к организации турниров - использование стриминговых платформ и интерактивных форматов, могут помочь привлечь новую аудиторию и удержать интерес уже существующих зрителей.

Таким образом, киберспорт в России находится на этапе активного развития. Учитывая растущую популярность среди молодежи и экономические возможности, можно ожидать дальнейшего прогресса в этой области. Однако для достижения устойчивого успеха необходимо преодолеть существующие вызовы, связанные с легализацией и борьбой с мошенничеством, а также создать благоприятные условия для развития киберспорта как профессиональной дисциплины. Это включает в себя инвестиции в инфраструктуру, обучение кадров и развитие образовательных программ, что позволит подготовить новое

поколение профессиональных игроков, комментаторов и организаторов турниров.

ЛИТЕРАТУРА

1. Андреев И. Развитие киберспорта в России: новые тренды и перспективы // Журнал современных технологий. 2023. Т. 12, № 4. С. 45–56.

2. Игры в будущее: как и во что трансформируется российский киберспорт // Коммерсант URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6044701#:~:text=Nielsen%20Sports%20%D0%BE%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B0%2C%20%D1%87%D1%82%D0%BE%20%D0%B2,%D0%B8%20%25%20%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B2%D1%83%D1%8E%D1%82%20%D0%B2%20%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B8%D1%80%D0%B0%D1%85>. (дата обращения: 09.12.2024).

3. Кузнецов А. Влияние международных турниров на уровень российских игроков в киберспорте // Научный вестник спорта. 2023. Т. 8, № 2. С. 23–30.

4. Newzoo. Global Esports Market Report 2024 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://newzoo.com> (дата обращения: 09.12.2024).

5. Петров С. Инвестиции в киберспорт: новые возможности для бизнеса // Экономика и управление. 2022. Т. 10, № 1. С. 78–85.

6. Сидоров В. Образование в киберспорте: подготовка специалистов для новой индустрии // Образовательные технологии. 2023. Т. 5, № 3. С. 34–41.