

Киберспорт — актуальность в России

Р.Р. Мунзафарова, О.А. Филиппова

Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия

Обоснование. Россия является одним из ведущих игроков в мире киберспорта. Это явление медленно, но постепенно завоевывает популярность и получает поддержку от деятелей бизнеса, общества и государства. В связи с тем, что киберспорт стремительно развивается как спортивное сообщество, актуальность его присутствия в России является вещью очевидной.

Цель — Проанализировать актуальность киберспорта в России и выявить прогнозы его развития.

Методы. Государство оказывает всестороннюю поддержку в деле развития киберспорта. В настоящее время прорабатываются меры государственной поддержки для киберспортсменов. В их число могут войти льготы по ипотечным кредитам, льготы при получении высшего образования, предоставление отсрочки от армии, создание специализированных киберспортивных рот. А также в рамках механизмов государственно-частного партнерства вполне возможны налоговые преференции и другие виды льгот [1].

В конце февраля 2022 года прошло первое государственное заседание, посвященное вопросам развития компьютерного спорта в России. Это заседание стало основополагающим для формирования правовой, законодательной модели развития компьютерного спорта. Рабочая группа склоняется к работе над формированием отдельного закона, но без излишней зарегулированности и с обеспечением гармоничного развития [2]. Для государства законодательное оформление киберспорта — решение, позволяющее выстраивать молодежную политику и оказывающее влияние на транслирование посредством этого спорта правильных смыслов.

Что касается развития, то Федерации компьютерного спорта запустила киберспортивный проект «Территория boost», который будет способствовать появлению новых профессиональных спортсменов в дисциплине «Тактический трехмерный бой» [3]. По итогам проекта сильнейшие спортсмены получают контракты с крупнейшими клубами.

1 сентября 2020 года во время Всероссийского открытого урока «Помнить — значит знать» президент России Владимир Путин заявил о поддержке идеи проводить киберспортивные турниры в российских школах. Поэтому скоро киберспорт станет одним из факультативных занятий в школах, и ребенок сможет заниматься им одновременно с общей физической подготовкой [4]. Также во многих вузах при содействии ФКС России уже действуют специальные секции по компьютерному спорту — прокомментировал в обзоре «Реальному времени» Дмитрий Смит [3].

Результаты. Прогнозы киберспорта в России основываются на широком спектре факторов, включая статистику предыдущих результатов соревнований, анализ стратегий команд и изменения в составе команд. Необходимо также провести исследование и учитывать факторы, такие как пользовательский интерес и отношение к турнирам и командам. В ближайшие годы в стране:

1. Расширение границ игры: ожидается рост интереса играм типа eSports Battle Royale (PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite и другие).
2. Рост социального признания: киберспорт станет более привлекательным и социально признаваемым в России, вследствие чего будет больше игроков, желающих принять участие в крупных турнирах.
3. Рост болельщиков: появление новых игроков и крупных медиаканалов, посвященных киберспорту, привлечет большое количество новых болельщиков.
4. Рост профессионализма: поскольку игроки и болельщики будут профессиональнее и принципиальнее относиться к игре, инфраструктура, разработка игр, тренировки, развитие команд и прочие аспекты будут развиваться быстрее.

5. Рост экономических возможностей для игроков и тренеров: с ростом киберспорта появятся больше возможностей по получению призовых фондов для развития команды в целом и для личных целей [1].

Выводы. Российский киберспорт чувствует себя уверенно, несмотря на многочисленные западные санкции, откровенное пренебрежение кибератлетами, вопреки прогнозам всех хейтеров. Он уникальный и стильный, развивающий новое поколение и продвигающий нашу страну вперед. Наша креативная индустрия сделает нашу Родину прогрессивной страной. Киберспорт — спорт будущего!

Текст доклада был также опубликован в сборнике Международной научно-практической конференции «ДОСТИЖЕНИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ СОВРЕМЕННОЙ НАУКИ» (http://science-peace.ru/files/DPSN_2023.pdf)

Ключевые слова: государственная поддержка киберспортсменов; законодательное регулирование; киберспортивный проект; киберспортивные турниры; прогнозы киберспорта.

Список литературы

1. Мунзафарова Р. Киберспорт — актуальность в России // Сборник статей Международной научно-практической конференции «Достижения и перспективы современной науки»; Февраль, 16, 2023; Астана. Астана: Академия, 2023. С. 45–50.
2. lenta.ru [Электронный ресурс]. Романова Т. В России дан старт подготовке законодательной базы для развития киберспорта. Доступ по: <https://lenta.ru/news/2022/03/15/sportzakon/>
3. m.realnoevremya.ru [Электронный ресурс]. Гагаева Ю. В реальное время. Аналитика. Доступ по: <https://m.realnoevremya.ru/news/270894-k-koncu-2023-goda-rynok-kibersporta-v-rossii-dostignet-100-mln>
4. фондкультурныхинициатив.рф [Электронный ресурс]. #СпортБудущего: киберсериал о киберспорте как самой прорывной индустрии XXI века. Доступ по: <https://фондкультурныхинициатив.рф/public/application/item?id=2e046c54-1ac1-4234-ae3e-490119bb426b>

Сведения об авторах:

Раиля Раилевна Мунзафарова — студентка, группа Б03И19, Высшая школа интеллектуальных систем и кибертехнологий; Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия. E-mail: railushka_mun@mail.ru

Ольга Александровна Филиппова — научный руководитель, кандидат экономических наук, доцент; Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти, Россия. E-mail: cyberschool@tolgas.ru