



УДК 75.729

Рецензия на книгу: «Цифровые виды спорта: ожидания, реальность, перспективы»

Е. А. Тимме

Ассоциация компьютерных наук в спорте, Москва, Россия

Аннотация

Учебно-популярное издание «Цифровые виды спорта: ожидания, реальность и перспективы» представляет факты, концепции и динамику развития цифровых видов спорта, включая киберспорт и фиджитал спорт, их влияние на современное общество и спортивную культуру. Авторы, М. О. Чариева, В. А. Леднев и Е. Н. Скаржинская, анализируют взаимодействие между традиционными и цифровыми спортивными практиками, рассматривают создание новых форматов спортивных мероприятий и их экономические и социокультурные последствия.

Ключевые слова: цифровые виды спорта, интеграция технологий и спорта, киберспорт, фиджитал спорт, инновации в спорте

Review of the book: «Digital sports: expectations, reality, prospects»

E. A. Timme

Russian association of Computer Science in Sports

Abstract

A popular educational publication, "Digital Sports: Expectations, Reality and Prospects presents the facts, concepts, and dynamics of digital sports development, including eSports and phygital sports. It also explores their impact on modern society and sports culture. The authors, M.O. Charieva, V.A. Lednev, and E.N. Skarzhinskaya, analyze the relationship between traditional and digital sports, considering the creation of new sports event formats and their economic and socio-cultural implications.

Keywords: digital sports, integration of technology and sports, esports, phygital sports, innovations in sports

Введение

Книга «Цифровые виды спорта: ожидания, реальность, перспективы» [1] представляет собой учебно-популярное издание, выпущена в Москве издательством Университета «Синергия» в 2024 году.

Авторский коллектив:

Чарыева Марала Оджаровна, доктор экономических наук, профессор кафедры национальной экономики РАНХиГС, руководитель магистерской программы «Менеджмент в киберспорте и фиджитал спорте» Университета «Синергия», вице-президент Оргкомитета XXII зимних Олимпийских и XI Паралимпийских игр 2014 в Сочи.

Леднев Владимир Алексеевич, доктор экономических наук, профессор, почетный работник высшего профессионального образования России, вице-президент Университета «Синергия», научный руководитель факультета индустрии спорта, заведующий кафедрой спортивного менеджмента.

Скаржинская Елена Николаевна, кандидат педагогических наук, заведующая кафедрой киберспорта Университета «Синергия», председатель управляющего совета ГБОУ «Кибершкола», аккредитованный эксперт Совета по профессиональным квалификациям в сфере физической культуры и спорта.

Данная книга является первым в России комплексным изданием по цифровым видам спорта, хотя отдельные вопросы рассматривались ранее в научной литературе.

Книга рассчитана на профессиональных работников спортивных федераций по цифровым видам спорта, организаторов соревнований, обучающихся в университетах и колледжах по специальностям игровой индустрии и спортивном менеджменте, зрителям и болельщикам, потенциальным спонсорам, партнерам и работодателям, представителям различных медиа и всех интересующихся цифровыми видами спорта (рис. 1).



Рис. 1: Обложка книги

Актуальность темы

Цифровизация всех сфер российской экономики, в том числе и спорта, ставит задачу осмысления процессов, происходящих в этой важнейшей отрасли. Благодаря всеобщему тренду цифровизации, появились новые виды спорта, которые непосредственно связаны с применением цифровых устройств и программных продуктов для соревновательной деятельности и которые постепенно вступают в жесткую конкуренцию с традиционными видами спорта.

В стратегических документах нашего государства задачи цифровизации в области физической культуры и массового спорта, укрепление спортивного технологического суверенитета ставятся как одни из важнейших [2, 3, 4]. Создание общественного физкультурно-спортивного движения по развитию инновационных видов спорта, сочетающих цифровые технологии и физическую активность и их интеграции с традиционными видами спорта приобретает все возрастающее значение.

В этой связи, появление такой монографии, которая освещает и обобщает этот короткий, но очень активный период развития сегмента цифровых видов спорта, актуально и своевременно.

Структура и содержание книги

Книга состоит из 132 страниц текста, объединенных в 7 глав, проиллюстрирована фотографиями и таблицами, список литературы насчитывает 78 источников, подавляющее число которых за последние 3 года. Предлагаемые главы раскрывают определённые аспекты цифровизации спорта.

В главе 1 акцентируется внимание на влиянии цифровизации на спортивную индустрию. Авторы обсуждают, как социальные и экономические изменения, связанные с цифровыми технологиями, приводят к трансформации спортивных событий, методов подготовки спортсменов и взаимодействия со зрителями. Цифровизация открывает новые возможности для анализа данных, что позволяет повышать эффективность тренировок и улучшать результаты.

Глава 2 посвящена киберспорту, который считается первым успешным цифровым видом спорта. Рассматривается история его развития, структура соревнований и роль различных лиг и разработчиков игр, изучается положение киберспорта в России и его олимпийские перспективы. Киберспорт является ярким примером успешной интеграции цифровых технологий в спортивную практику.

В главе 3 дается описание фиджитал спорта – концепции, объединяющей физическую активность и цифровые форматы. Этот новый вид спорта демонстрирует, как традиционные виды спорта могут адаптироваться к цифровой эпохе, предоставляя новые форматы участия и взаимодействия. Авторы акцентируют внимание на специфических функциях фиджитал спорта и его организации.

В главе 4 описывается международный мультиспортивный турнир «Игры Будущего» в формате фиджитал, который стремится интегрировать классические и цифровые элементы видов спорта. Уникальность и инновационность этого формата показывают, как можно объединить разные типы соревнований и привлечь новую аудиторию.

В главе 5 освещаются стратегические аспекты развития фиджитал спорта, включая необходимость создания спортивных федераций, формирования программ развития и совершенствование системы спортивных соревнований. В главе 6 освещаются индустриаль-

ные аспекты развития фиджитал спорта. Рассматриваются ключевые моменты, связанные с ростом аудитории поклонников фиджитал спорта, подготовкой спортивного резерва, деятельностью профессиональных клубов и лиг, взаимодействием государства с участниками фиджитал движения.

Глава 7 посвящена кадровым аспектам и образовательным программам в области цифровых видов спорта. Обсуждаются новые профессии, возникающие на стыке технологий и спорта, и разработка соответствующих образовательных программ.

Основные результаты

Наряду с кратким изложением наиболее значимых фактов в развитии цифровых видов спорта, авторы делятся результатами своих умозаключений, обладающими признаками научной новизны.

Ввиду недостаточного уровня разработанности понятийного аппарата в цифровых и технологичных видах спорта, особую ценность представляет предлагаемое авторами новое определение цифровых видов спорта как «видов спорта, в которых результат соревновательной деятельности обусловлен умением взаимодействовать в цифровой среде на основе доминирования сенсомоторных реакций и когнитивных способностей». Предложен основной критерий выделения этих видов спорта - цифровая среда взаимодействия, под которой авторы понимают совокупность продуктов и программно-аппаратных комплексов [1].

Дается классификация основных предпосылок возникновения цифровых видов спорта, которые разделены на внешние (появление новых компетенций у населения, социальный и зрительский интерес к мероприятиям в цифровой среде, маркетинг IT-компаний) и внутренние (достижение предельных физически обусловленных спортивных результатов, изменение технологий проведения спортивных мероприятий, трансформация финансовых моделей спортивных организаций в части роста цифровых активов).

В книге осуществляется разграничение понятий инновационных, технологических и цифровых видов спорта. Предоставляется детальное описание их общих черт и различий. Рассматриваются конкретные виды спорта, при этом обосновывается, к какому из указанных блоков относится каждый из них.

Объясняются причины возникновения такого нового явления как фиджитализация спорта, т.е. гибридизация классического спорта и его двойника в цифровой среде.

Критические замечания

Несмотря на неоспоримые достоинства этой книги, можно констатировать, что область цифровых видов спорта настолько быстро и динамично развивается, и процесс анализа этих процессов естественным образом отстает, что авторам уже сейчас необходимо думать о новом издании. Тираж книги (1000 экземпляров) явно недостаточен для растущей аудитории, поэтому наилучшим выходом является подготовка электронного издания книги с печатью по требованию. Можно надеяться, что в следующих изданиях книги другие цифровые виды спорта, также бурно развивающиеся в настоящий момент, такие как спортивное программирование, будут освещены более подробно.

Заключение

Таким образом, издание книги, авторами которой являются М.О. Чарыева, М.О. Леднев и Е.Н. Скаржинская «Цифровые виды спорта: ожидания, реальность, перспективы» несомненно представляет собой новый этап в осмыслении такого явления как цифровизация спорта. Несмотря на информационную насыщенность, благодаря ясному стилю изложения, книга довольно легко читается.

Можно рекомендовать данную книгу для чтения всем любителям физической культуры для расширения кругозора, профессионалам в области спорта для понимания современных тенденций развития спорта, а также как учебное пособие для подготовки кадров по соответствующим специальностям. Книга также будет полезна научным работникам для формирования новых направлений научных исследований в области цифровых видов спорта.

Список литературы

1. Чарыева М.О., Леднев В.А., Скаржинская Е.Н. Цифровые виды спорта: ожидания, реальность и перспективы. Москва: Университет «Синергия», 2024. - 132 с. - ISBN: 978-5-4257-0631-7. DOI: <https://doi.org/10.37791/978-5-4257-0631-7-2024-1-132>
2. Распоряжение Правительства РФ от 24 ноября 2020 г. № 3081-р «Об утверждении Стратегии развития физической культуры и спорта в РФ на период до 2030 года». URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74866492/>
3. Указ Президента Российской Федерации от 28.02.2024 г. № 145 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации». URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/408518353/>
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 28 декабря 2020 года N 3615-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года» (с изменениями на 29 апреля 2023 года). URL: <https://docs.cntd.ru/document/573230644>

Сведения об авторах

Тимме Егор Анатольевич – кандидат технических наук, Председатель Ассоциации компьютерных наук в спорте, Москва.

E-mail: info@racss.ru

Для цитирования:

Тимме Е.А. Рецензия на книгу: «Цифровые виды спорта: ожидания, реальность, перспективы». 2024. – Т. 1, № 2. – С. 28–33. DOI: <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2024-1-2-28-33> EDN: PASCXC

Cite as:

Timme E.A. Review of the book: «Digital sports: expectations, reality, prospects», 2024, 1 (2), pp. 28–33 (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2024-1-2-28-33> EDN: PASCXC

Статья поступила в редакцию: 01.08.2023

Статья принята в печать: 21.08.2024

Статья опубликована: 06.09.2024