

# **ФИДЖИТАЛ СПОРТ – СПОРТ БУДУЩЕГО**

**Копылова Е.А.**

*Белорусско-Российский университет, г. Могилев*

В столице Татарстана Казани с 21 февраля по 3 марта 2024 года состоялся первый в истории международный мультиспортивный турнир «Игры Будущего». Это масштабное спортивное событие на стыке спорта, науки и технологий, синергия цифровых и классических видов спорта. Международные соревнования прошли по 21 инновационной дисциплине в

пяти категориях – спорт, тактика, стратегия, скорость и технологии. Каждая из них олицетворяет концепцию фиджитал (physical и digital), то есть «физический» и «цифровой». Участники соревновались в видеоигре и ее реальном аналоге, проверялись навыки атлетов в двух до сих пор никак не связанных между собой измерениях.

Инициатором проведения Игр стала Россия. «Игры Будущего» являются независимым от международных спортивных организаций форматом. Миссия проекта направлена на объединение молодежи всех стран на стыке классического спорта и киберспорта, создание нового, гармонично развитого человека, который развивается во всех направлениях.

Идея соединения киберспорта с классическим спортом отражает приоритеты многополярного мира – это гармония интеллекта и физического совершенства. Фиджитал спорт воспринимается и как возможная альтернатива существования спортивной системе. Правила соревнований требуют доработки, однако, антураж и особенности показа были привлекательными для зрителей. Дух технологий присутствовал и в игровых видах спорта: пульсометры на игроках, команды выходили на паркет вместе с роботсами, мячи и шайбы доставляли дроны.

Талисманом Игр стала жар-птица Мира. Ее создали студенты из Татарстана и Санкт-Петербургского государственного университета. Идея авторов состояла в том, что жар-птица Мира – это подобие нейросети с сознанием, она состоит из света и является проводником в мир фиджитал-спорта. В центре композиции отображается энергетический луч, который олицетворяет гармонию и баланс между физическим и цифровым миром.

В соревнованиях приняли участие более 2000 человек, которые сформировали 294 команды из 107 стран мира. Победителями и призерами первых «Игр Будущего» стали 236 киберспортсменов. Состязания вызвали колоссальный интерес, количество просмотров на стриминговых площадках превысило 150 миллионов человек. Дистрибуцией контента занимались 280 каналов вещания, том числе крупные медиахолдинги, международные и национальные. Всего в эфире прошло 800 часов прямых трансляций [1].

Призовой фонд был очень внушительным, составил 10 миллионов долларов. Компания «Газпром» стала титульным партнером соревнований, генеральный партнер – «Лига ставок», генеральные спонсоры – «Интеррос», мобильный оператор «YOTA», VK Play, ПАО «Сибус», компании – ПАО «Сбербанк», ОАО «РЖД», стратегический партнер – ПАО «Газпром нефть» и другие партнеры.

В основной программе в категории «Спорт» сочетались классические виды спорта и их аналоги: фиджитал-баскетбол, фиджитал-футбол, фиджитал-хоккей, фиджитал-единоборства, фиджитал-скейтбординг. Общий призовой фонд составил 4,8 миллиона долларов.

Формат соревнований по фиджитал дисциплинам подразумевает использование разработок в области робототехники, геймдев, киберспорта,

дополненной виртуальной реальностью с использованием искусственного интеллекта.

Категория «Тактика» включала в себя компьютерные шутеры и соревнования на арене лазертаг. В нее входят дисциплины Counter-Strike 2 + лазертаг, Warface + лазертаг и Standoff+ лазертаг. Общий призовой фонд составил 1,0 миллион долларов.

В категории «Стратегия» на специально разработанной арене с испытаниями на выносливость и смекалку проводились киберспортивные игры Mobile Legends: Dota 2, Bang Bang. Общий призовой фонд – 2,65 миллиона долларов.

Категория «Технологии» была представлена дисциплинами: «Гонки дронов», «Мир танков», «Битва роботов».

Дрон-рейсинг – гонка беспилотных летательных аппаратов, в которой их операторы должны пройти дистанцию на время. Спортсмены управляют дронами с помощью шлема виртуальной реальности и специального пульта, а изображение получают с камер, установленных на борту беспилотников. Скорость маленького вертолета достигает 160 км/ч.

Танковый робобиатлон – это дистанционно управляемый танк, который должен преодолеть дистанцию с препятствиями за лучшее время.

Одним из самых зрелищных событий в программе Игр была битва роботов. На арене встречались чудо инженерной мысли – роботы (от маленьких до громоздких), которыми управляют не только изобретатели, но и искусственный интеллект. Роботы должны весить не более 113,5 кг, а их размеры не должны превышать 1,5 м x 1,5 м x 2,0 м (длина, ширина, высота), корпус изготовлен из стали толщиной 5 мм. Это является альтернативой проведения поединков самых жестких боев без правил. Общий призовой фонд – 1,25 миллиона долларов.

В категории «Скорость» требуется максимально быстро пройти ретро игры Retro PC, Modern PC и Retro Console. Общий призовой фонд – 0,3 миллиона долларов.

В Беларуси прорабатывается идея создания федерации фиджитал спорта. Об этом сообщил на церемонии открытия «Игр Будущего» министр спорта Сергей Ковальчук.

У белорусских спортсменов есть уже первые достижения. В разделе «фиджитал-велоспорт» в виртуальной велогонке команда «Минск» набрала 522 балла и стала чемпионом «Игр Будущего». Команда выступала в следующем составе: Евгений Соболев, Таисия Наскович, Анна Терех и Михаил Шеметов [2].

В соревнованиях приняло участие 12 команд. В виртуальной велогонке в симуляторе «WattAttack» участники преодолели более 40 километров в пяти этапах – индивидуальная гонка на время, гонка с выбыванием, скрэч, темпо, гонка по очкам.

Впервые белорусская команда «EXPONENTA TEAM» дебютировала на Играх в дисциплине «Фиджитал-баскетбол» и дошла до стадии плей-офф, разделила места с 9-го по 12-е с командами, проигравшими на этом этапе. В составе команды выступали Кирилл Володькин, Роман Веробей, Вацлав Бугаев и Даниил Пигуль [3].

Белорусский борец Александр Ковалев в составе команды «GOR Union» (Россия) занял второе место по фиджитал-единоборствам. В турнире участвовало восемь команд в смешанном составе – мужчины и женщины. Ковалев в виртуальной схватке выиграл, а в физической части принять участие не смог в связи с полученной травмой. Антонина Манько вошла в состав еще одной команды из России «МК Team». Белоруска на симуляторе одержала победу над американкой, но в физической схватке уступила. Итоговый результат – пятое место.

В турнире по фиджитал-хоккею белорусы Артем Нестеров и Дмитрий Николаения заняли второе место в составе команды «COSMOS X 17», а выступавший за «AK BARS» Насир Сухби – третье.

Отличительной особенностью данных соревнований являлось формирование интернациональных команд.

Фиджитал спорт активно развивается в мире и оказывает положительное влияние на молодежь и общество в целом. Этот вид спорта предоставляет новые возможности для профессиональной карьеры, способствует развитию навыков, формированию онлайн-сообществ, где люди могут обмениваться опытом, общаться, устанавливать дружеские и профессиональные связи. Это способствует социализации молодежи в мире глобализации.

Однако, следует отметить, что при использовании фиджитал спорта должен соблюдаться баланс физической активности и учебы, чтобы не привести к негативным последствиям для здоровья и образования молодых людей.

Таким образом, фиджитал – самое современное, развивающееся и молодое направление в спортивной индустрии. Формат соревнований подразумевает симбиоз использования последних разработок в области киберспорта, робототехники, дополненной виртуальной реальности, информационных технологий, искусственного интеллекта и спортивных соревнований. Технологические аспекты фиджитал спорта создают уникальные и впечатляющие возможности для спортсменов и зрителей. Это был яркий и красивый, местами странный и непонятный праздник.

Дальнейшая судьба проекта будет зависеть от следующего организатора фестиваля киберспорта, классического спорта и современных технологий. Для развития фиджитал спорта необходимо выходить на большие аудитории, такие страны как Китай, Япония, Южная Корея.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. <https://rg.ru/2024/03/04/v-kazani-zakonchilis-igry-budushchego.html>
2. <https://soyuz.by/sport/pervaya-pobeda-dlya-belorusov-na-igrah-budushchego-v-kazani-oznamenovalas-zolotom>
3. <https://belarus.basketball/>