

УДК 796.093.6

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ВЫСТУПЛЕНИЯ БЕЛОРУССКИХ СПОРТСМЕНОВ НА ФИДЖИТАЛ-ИГРАХ В КАЗАНИ

Н. С. КОЖАРОВ

Научный руководитель Е. А. КОПЫЛОВА, доц.
Белорусско-Российский университет
Могилев, Беларусь

В г. Казани (столице Татарстана) с 21 февраля по 3 марта 2024 г. состоялся первый международный мультиспортивный турнир – «Игры Будущего». Это масштабный эксперимент, в котором мир классического спорта объединили с киберспортом и современными технологиями. Программа соревнований включала в себя 21 инновационную дисциплину в концепции фиджитал. Спортсмены соревновались в виртуальной реальности и физическом пространстве в пяти категориях – спорт, технологии, скорость, тактика и стратегия. Каждая из них олицетворяет концепцию фиджитал (physical и digital), т. е. объединяет «физический» и «цифровой», а значит, проверяет навыки атлетов в двух до сих пор никак не связанных между собой измерениях.

Россия стала инициатором проведения Игр. «Игры Будущего» являются независимым форматом от международных спортивных организаций.

Актуальность. Идея соединения классических видов спорта и киберспорта отражает образ многополярного мира – гармонии, физического совершенства, науки, современных технологий и интеллекта. Отличительной особенностью данных соревнований являлось формирование интернациональных команд вне зависимости от возраста.

Фиджитал-спорт помогает киберспортсменам быть активными в реальной жизни, а спортсменам классических видов спорта осваивать виртуальные миры. Дух технологий присутствовал и в игровых видах спорта: выход игроков проводился вместе с робопсами, мячи и шайбы доставляли дроны, на руках игроков были надеты пульсометры. В такой обертке даже любители смотрелись выигрышно.

Всего в соревнованиях приняли участие более 2000 спортсменов из 107 стран мира, которые сформировали 294 команды. Возраст спортсменов варьировался от 12 до 62 лет. Соревнования вызвали колоссальный зрительский интерес. Более 150 млн зрителей на стриминговых площадках из 100 стран следили за ходом борьбы киберспортсменов. Призовой фонд турнира составил 10 млн долл.

Данная тема раскрыта впервые. Полученные данные позволяют изучить коллаборации реального и виртуального мира спорта, раскрыть новые возможности для продолжения профессиональной карьеры белорусских спортсменов в новых реалиях современного мира.

Цель работы – проанализировать соревновательную деятельность спортсменов Республики Беларусь на первых фиджитал-играх в Казани 2024 г.

Предметом изучения явилась соревновательная деятельность квалифицированных спортсменов Республики Беларусь по фиджитал-спорту. Объективную информацию об эффективности спортивной деятельности дают результаты соревнований.

Сбор и анализ данных проводился по официальным статистическим отчетам с использованием данных интернет-ресурсов, видеозаписи выступлений спортсменов, посредством изучения технических протоколов. Выполнены обработка результатов с применением метода педагогического наблюдения, их систематизация и анализ, формулирование выводов и заключение.

В исследовании приняли участие спортсмены Республики Беларусь по фиджитал-спорту на первых «Играх Будущего» в Казани. Беларусь была представлена на Играх в четырех видах спорта.

У белорусских спортсменов уже есть 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.

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

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 АК BARS Насир Сухби – третье.

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.

Спорт вошел в новую эру цифровизации. Новая реальность несет в себе новые вызовы. Как отмечали игроки команды по фиджитал-баскетболу, самое сложное – перестроиться с игры на корте в баталии на приставке. Готовясь к «Играм Будущего», игроки ежедневно проводили по 4...5 ч за приставкой, потому как на квалификационном турнире у всех выиграли в физическом баскетболе, но уступили в компьютерной версии. Опыт участия показал, что спортсмен должен быть универсальным – быть успешным и на корте, и за приставкой. По наблюдениям игроков, легче перестроиться с физического

баскетбола на цифровой. А вот обратно очень сложно. Если ты никогда не занимался спортом и баскетболом, то выступать на площадке на турнире топ-уровня в фиджитал-баскетболе на хорошем уровне практически невозможно.

Необычно соревноваться не только на приставке, но и на уникальном покрытии. Оно не скользит, совсем другой отскок мяча, к которому также нужно привыкнуть, прямо на полу площадки были установлены специальные LED-панели, чтобы происходящее максимально напоминало симулятор. Однако, безусловно, технологии добавляют зрелищности.

Матч по фиджитал-баскетболу проходил в два этапа: сначала соперники играют в симулятор баскетбола на приставке, а затем – в реальный баскетбол на площадке.

Digital-этап, или баскетбол на приставке: команды играют в формате 2×2 в режиме Blacktop 2×2 на игровой платформе Sony PlayStation 5/4. Этап завершается после того, как одна из команд первой наберет 19 очков. После пятиминутного перерыва начинается Physical-этап на реальном корте в формате 2×2 с одной корзиной продолжительностью 7 мин. Матч завершается после того, как одна из команд первой наберет 39 очков (с учетом баллов, набранных за первый этап) или закончится игровое время. В случае равенства набранных очков победитель определяется в серии послематчевых штрафных бросков.

«Игры Будущего» – масштабное спортивное событие на стыке спорта, технологий, науки. Технологические аспекты фиджитал-спорта создают впечатляющие возможности для спортсменов и зрителей.

На основе проведенного изученного материала следует отметить, что белорусские спортсмены достойно выступили на международных соревнованиях. Это является заделом на дальнейшее развитие фиджитал-спорта в Республике Беларусь.

На церемонии открытия «Игр Будущего» министр спорта Сергей Ковальчук сообщил о проработке идеи создания федерации по фиджитал-спорту.

Таким образом, качественный анализ соревновательной деятельности является важным фактором для совершенствования профессионального мастерства киберспортсменов, работы тренерского штаба при комплектовании команд. Способствует развитию этого современного, молодого направления в спортивной индустрии как в мире, так и в Беларуси, с использования последних разработок в области киберспорта, робототехники, дополненной виртуальной реальностью, информационными технологиями, искусственным интеллектом и спортивными соревнованиями.