

чением иностранных студентов других вузов Санкт-Петербурга.

Идея была поддержана ректоратом Политехнического университета, районной и городской администрацией Санкт-Петербурга. С тех пор это уникальное спортивно-массовое мероприятие стало традиционным и проводится ежегодно.

За эти годы Игры вышли за рамки университетской жизни и стали значительным событием и праздником дружбы и единения в многонациональной студенческой среде Санкт-Петербурга.

Политехнический университет с честью несет возложенную на него ответственность за подготовку специалистов для зарубежных стран, развивает международные контакты, укрепляя свои позиции в мировом образовательном пространстве, оставаясь на передовых рубежах прогресса, решая сложнейшие теоретические и практические задачи в различных областях науки, техники, образования.

## ИЗ ПОРТФЕЛЯ РЕДАКЦИИ

### ДИГИТАЛИЗАЦИЯ СПОРТА

Кандидат культурологии **А.В. Кыласов**

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (РАНХиГС),  
Москва

**Ключевые слова:** *дигитализация, виртуальная реальность, интеллектуальные виды спорта, компьютерный спорт, фэнтези-спорт.*

Внедрение информационных технологий в спорт влечёт за собой неизбежные преобразования всей отраслевой инфраструктуры, при этом изменения происходят не только на периферии обслуживания спортивной деятельности – преобразуется и сам процесс соревнований, кроме того, возникают новые формы состязательности в цифровой среде.

**Интерпретация результатов исследования.** Идея спорта как совокупности общедоступных соревнований была реализована через унификацию: ради всеобщего участия была осуществлена полная стандартизация правил, оборудования и экипировки. Мировой масштаб создал непрерывный конвейер соревнований – от локальных первенств до мундиалей. Бесперебойность работы спортивного конвейера обеспечивает точная технология с предикатом дигитализации спорта: статистика выступлений и цифровое представление результатов (голы, очки, секунды).

Телевидение усовершенствовало системы слежения и учёта (видеоповторы), что повлекло за собой изменение критериев оценки и перестройки системы судейства, выявленной нами методом герменевтического анализа. В связи с этим следует отметить, что телевидение оказало влияние и на изменение размерности и продолжительности матчей, а также детерминировало увеличение маркетинговой коммуникации в спорте. И наконец, телевидение породило фактор виртуализации спорта: во время межконтинентальных трансляций раздвигаются временные и пространственные границы присутствия, спановывающиеся уже нерелевантными обычному наблюдению за состязаниями на стадионе, что позволяет констатировать изменение онтологического статуса спорта.

Современное развитие спорта находится под прямым воздействием дигитальной среды с телевидением и новыми сетевыми масс-медиа:

#### Использованная литература

1. *Арсеньев Д.Г.* Социально-психологические и физиологические проблемы адаптации иностранных студентов / Д.Г. Арсеньев, А.В. Зинковский, М.А. Иванова. – СПб.: Изд-во СПбГПУ, 2003. – 160 с.
2. *Пискун О.Е.* Физическая культура и непрерывный мониторинг психофизического состояния как средство адаптации студентов к обучению в вузе / О.Е. Пискун. – СПб.: Изд-во ЦПЦ СПбГПУ, 2012. 264 с.
3. СПбГПУ [Электронный ресурс]: офиц. Сайт СПбГПУ. – СПб.: режим доступа: [www.spbstu.ru/](http://www.spbstu.ru/)

#### References

1. *Arsen'ev, D.G.* Socio-psychological and physiological problems of adaptation of foreign students / D.G. Arsen'ev, A.V. Zinkovsky, M.A. Ivanov. - St. Petersburg: Publ. h-se of SPbSPU, 2003. – 160 P. (In Russian)
2. *Piskun, O.E.* Physical culture and continuous monitoring of psychophysical state as a method of adaptation of students to university studies / O.E. Piskun. – St. Petersburg: Publ. h-se of ЦПЦ SPbSPU, 2012. 264 P. (In Russian)
3. SPbSPU [electronic resource]: official site of SPbSPU. – St. Petersburg.-URL: [www.spbstu.ru/](http://www.spbstu.ru/) (In Russian)

Информация для связи с автором: [piskun@imop.ru](mailto:piskun@imop.ru)

Поступила в редакцию 25.04.2014 г.

УДК: 372.879.6

- появились клоны общеизвестных видов спорта (футбола, хоккея, баскетбола, крикета и др.) – «фэнтези-спорт»;
- созданы виртуальные площадки, где проводятся соревнования реальных игроков логических игр (шахматы, бридж, шашки, го, нарды и др.), объединённые общим названием – «интеллектуальные виды спорта»;
- реализована глобальная игровая площадка с универсальной драматургией сюжетов в виртуальной среде – «киберспорт» или «компьютерный спорт».

Стоит отметить, что потенциал киберспорта еще предстоит исследовать, хотя инвариантность его развития уже сейчас проявляется в моделировании и робототехнике. Однако пока проводятся лишь соревнования радиоуправляемых моделей в авиамодельном, автомоделном и судомодельном видах спорта.

**Заключение.** В рамках феноменологического исследования нами выявлена дигитализация спорта и установлено, что её институциональный статус нуждается в легитимации. Существуют реальные предпосылки для признания компьютерного спорта и уточнения его взаимосвязи с клонами существующих видов спорта (фэнтези-спорт) и интеллектуальных видов спорта

в виртуальной среде, что позволит решить проблему их признания либо в качестве дисциплин видов спорта, копиями которых они являются, либо в качестве дисциплин киберспорта. Выявлен единственный вид спорта, где решена проблема дигитализации: в шахматах признаны киберсостязания компьютерных программ, а также состязания человека и компьютера.

#### Использованная литература

1. *Кыласов А.В.* Спортизация интеллектуальных игр [Текст]: концепции и технологии / А.В. Кыласов А.В., Я.А. Гараль. – М.: Советский спорт, 2013.
2. *Фомин Ю.А.* Спорт в условиях глобальной информатизации / Ю.А. Фомин, Е.Н. Скаржинская // Теория и практика физ. культуры. – 2007. – № 2. – С. 18–19

Информация для связи с автором: [kylasov@yandex.ru](mailto:kylasov@yandex.ru)

Поступила в редакцию 17.05.2014 г.