

КИБЕРСПОРТ КАК ПОЛИТИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

А. А. Ковалев, А. М. Дунаев

Северо-Западный институт управления – филиал РАНХиГС

Поступила в редакцию 24 декабря 2024 г.

Аннотация: настоящее исследование посвящено выявлению взаимосвязи между явлениями политики и киберспорта, а также рассмотрению киберспорта как политического феномена. Автор подчеркивает междисциплинарный характер данного предмета исследования и рост интереса научного сообщества к социально-гуманитарным аспектам этой темы. В работе кратко освещается история становления киберспорта, анализируется отношение к нему со стороны национальных обществ, мирового сообщества и органов государственной власти. Особое внимание уделяется трансформации киберспорта в значимый элемент международной политики за последние годы. В Российской Федерации отмечается активное использование киберспорта как инструмента «мягкой силы» для продвижения национальных интересов, а также для противодействия внешней некинетической агрессии, что особенно актуально в постковидный период.

Ключевые слова: мягкая сила, фиджитал, Игры будущего, киберпространство, видеоигры, влияние, защита, навык, новая реальность, большая политика.

Abstract: this study is devoted to identifying the relationship between the phenomena of politics and esports, as well as considering esports as a political phenomenon. The author emphasizes the interdisciplinary nature of this research subject and the growing interest of the scientific community in the socio-humanitarian aspects of this topic. The paper briefly highlights the history of the formation of esports, analyzes the attitude towards it from national societies, the international community and government authorities. Special attention is paid to the transformation of esports into a significant element of international politics in recent years. In the Russian Federation, there is an active use of esports as a tool of «soft power» to promote national interests, as well as to counter external non-kinetic aggression, which is especially important in the post-covid period.

Key words: soft power, digital, Games of the future, cyberspace, video games, influence, protection, skill, new reality, big politics.

В современном обществе практически утратила актуальность необходимость обсуждения аргументов за или против киберспорта, а также споров о его «серьезности» или «несерьезности». Киберспорт воспринимается как состоявшийся факт, как часть реальности, в которой развивается молодежь. Исследование фиксирует данное явление без оценочных суждений – оно существует и оказывает влияние на общественные процессы. При этом учитываются возможные негативные последствия вовлеченности молодых людей в киберпространство, такие как эскапизм, выражающийся в избегании действительности. Изменившиеся условия человеческого существования, включая технологический прогресс и глобализацию, подводят к признанию киберспорта и киберпространства объективными явлениями и процессами XXI в.

Цель исследования – рассмотрение киберспорта и его особенностей в качестве политического феномена.

В работе ключевым методом является системный метод, благодаря которому были выявлены взаимосвязи таких сфер жизнедеятельности общества, как политика и киберспорт. Это позволило рассмотреть киберспорт в качестве политического феномена.

Термин «киберспорт» происходит от выражения «кибернетический спорт» и представляет его сокращенную форму. Ключевая часть слова – «кибер-» – связана с кибернетикой, наукой, изучающей системы управления и связи в живых организмах и машинах, основы которой заложены американским математиком Норбертом Винером в середине XX в. Исследования в данной области оказали значительное влияние на развитие современных спортивных дисциплин [1]. Компонент «спорт» подчеркивает соревновательный характер, необходимость наличия специфических навыков, систематических тренировок и элементов состоятельности.

Киберспорт, широко известный как eSports в английском языке, получил разные названия в зависимости от страны и языка. Так, в Испании и Латинской Америке он известен как deporte electrónico, что переводится как «электронный спорт». В Корее исполь-

зуется термин 전자 스포츠 (Jeonja Seupocheu), а в Китае – 电子竞技 (Diànzǐ jìngjì), в которых подчеркивается технологическая составляющая этой деятельности. В Японии принят англицизм еスポーツ (īsupōtsu), а в России и странах СНГ – «киберспорт», что отражает взаимосвязь с кибернетическими технологиями. В Германии альтернативой является elektronischer Sport. Понимание киберспорта начинается с различных, иногда противоречивых областей, что приводит к фрагментированным толкованиям его определения и позиционирования [2]. Киберспорт включает в себя компоненты, аналогичные другим видам спорта, такие как игроки, зрители, судьи, агенты, лиги, турниры, спонсорства и культура профессиональной игры [3].

Существует несколько примеров компьютерных игр, которые можно рассматривать как прототипы будущего киберспорта, хотя само понятие киберспорта в те годы еще не появилось. Одной из первых видеоигр в мире считается игра 1952 г. «ОХО» (известная также как «Крестики-нолики»). Она была разработана на компьютере EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), который являлся одним из ранних достижений компьютерной техники и сыграл значительную роль в истории развития вычислительных технологий. Исследования показывают, что такие ранние видеоигры, как «ОХО», не только развлекали пользователей, но и способствовали развитию когнитивных навыков, что позволяет считать их предшественниками современных киберспортивных игр [4; 5]. Компьютер EDSAC был создан в Кембриджском университете под руководством Мориса Вилкеса. Работа над проектом началась в 1946 г., а первое успешное использование системы состоялось в 1949 г. EDSAC применял метод замедленного хранения данных с использованием ртутных линий задержки, где информация сохранялась в виде звуковых волн, проходящих через ртуть. Компьютер обладал памятью, вмещающей около 1024 слов длиной 18 бит, и был способен выполнять приблизительно 650 инструкций в секунду, что являлось значительным достижением для своего времени.

Александр Сэнди Дуглас разработал игру «ОХО» в рамках своей докторской диссертации, посвященной взаимодействию человека с компьютером [6]. Его исследования были направлены на изучение способов использования графических дисплеев для взаимодействия с компьютерами. Игра «ОХО» выводилась на катодно-лучевую трубку, а игрок вводил координаты хода с помощью телефонной клавиатуры. Основной целью Дугласа было продемонстрировать возможности взаимодействия человека с компьютерами не только для выполнения сложных расчетов, но и для создания игровых и других интерактивных приложений.

Игра «Теннис для двоих» (Tennis for Two), созданная физиком Уильямом Хигинботамом в 1958 г., считается одной из первых видеоигр [7]. Разработка была предназначена для увлекательной демонстрации возможностей науки и технологий в рамках ежегодного Дня открытых дверей в Брукхейвенской национальной лаборатории. Целью Хигинботама было наглядное и доступное представление достижений в научной и технической сфере. В исследовании Алекса Геккера, опубликованном в научном издании «Media and Communication», подчеркивается, что игровые исследования способствуют глубокому пониманию взаимодействия между игроками и игровыми механиками, что имеет значение для анализа влияния инноваций на современные технологии и образование [8]. В качестве экрана для игры использовался осциллограф, который обычно применялся для графического отображения электрических сигналов. Игра моделировала теннисный матч, где горизонтальная линия представляла сетку корта, а точка – мяч. Управление осуществлялось с помощью двух контроллеров, каждый из которых включал поворотный переключатель и кнопку. Такие контроллеры позволяли игрокам задавать угол удара мяча и отбивать его сопернику.

С течением времени количество игр увеличивалось, их правила становились сложнее, добавлялся элемент состязательности, а компьютеры, на которых они транслировались, совершенствовались. Значительный прорыв в индустрии видеоигр был достигнут благодаря массовому распространению компьютеров. В 1960 г. компания Digital Equipment Corporation разработала и выпустила мини-компьютер PDP-1 (Programmed Data Processor-1) – один из первых коммерчески доступных мини-компьютеров. Он выделялся доступной ценой и относительной простотой использования в сравнении с крупными и дорогостоящими мейнфреймами того времени. Игры, созданные для работы на этом компьютере, представляли собой технически сложные проекты, демонстрировавшие достижения в программировании и аппаратных технологиях на тот момент.

Идея конкурентных видеоигр, ставшая основой киберспорта, была реализована в 1972 г., когда в Стэнфордском университете состоялся турнир по игре «Spacewar!». Стэнфорд играл важную роль в ранней истории разработки компьютерных игр, поскольку входил в число немногих учебных заведений с доступом к мощным компьютерам того времени. Такой доступ позволял технически подкованным студентам экспериментировать с программированием и внедрением новых технологий, что сделало университет центром инноваций в области видеоигр.

В 1972 г. состоялся турнир под названием «Intergalactic Spacewar Olympics», организованный

для студентов, где победителям вручалась подписка на журнал «Rolling Stone». Этот журнал уже занимал важное место в молодежной культуре, освещая темы музыки, социальных движений и культуры. Основанный в 1967 г., «Rolling Stone» быстро превратился из музыкального издания в платформу для журналистских расследований, литературных произведений и политических комментариев. В 1970-х гг. он стал отражением духа времени, интересов поколения, увлеченного новыми технологиями и видеоиграми. Подписка на журнал была не только ценным, но и символически значимым призом, укрепляющим связь между видеоиграми и молодежной культурой того времени. Приз в виде подписки, а также освещение турнира в самом журнале служили удачным маркетинговым ходом, привлекая внимание к событию и стимулируя интерес как среди участников, так и среди читателей. Турнир в Стэнфорде стал своего рода прототипом будущих киберспортивных мероприятий, подтверждая вовлеченность и интерес игроков к соревновательной составляющей.

В последующие годы соревнования по компьютерным играм стали проводиться все чаще, привлекая все более значительную аудиторию. Мероприятия постепенно начали напоминать спортивные события, а не исключительно развлекательные программы. С 1990-х гг. они стали приближаться к формату спортивных состязаний благодаря формализации, структурированности и проведению в соответствии с установленными правилами и стандартами. Компания «Twin Galaxies», занимающаяся официальной регистрацией рекордов в видеоиграх, установлением правил и стандартов их проведения, а также судейской деятельностью, сначала создала национальную базу достижений, которая впоследствии приобрела международное значение. Такой подход усилил соревновательный аспект турниров, способствуя их постепенному переходу на профессиональный уровень, что стало основой для формирования культуры видеоигр.

Для России стартовым моментом в развитии киберспорта стал 1996 г., когда начал работу первый компьютерный клуб под названием «Орки» [9, с. 78]. В 2003 г. Федерация киберспорта России утвердила Правила проведения соревнований по компьютерному спорту [10], а в 2016 г. киберспорт был включен во Всероссийский реестр видов спорта. В настоящее время в ряде высших учебных заведений, таких как Высшая школа экономики и Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма, проводится подготовка киберспортивных менеджеров. Благодаря такому подходу киберспорт получил не только государственную поддержку и официальный статус, но и стал частью образовательных программ [11, с. 108]. Любители компьютерных игр при наличии выдержки, самодис-

циплины и ответственного подхода имеют возможность стать профессиональными киберспортсменами [12].

С 1997 г. компанией CPL (Cyberathlete Professional League) организовывались профессиональные турниры по видеоиграм, что способствовало выделению киберспорта в отдельное спортивное направление и приданию соревнованиям международного масштаба. В рамках деятельности CPL киберспортсменам предоставлялась возможность зарабатывать и строить карьеру. Лига активно популяризировала видеоигры и турниры, инициировав проведение онлайн-трансляций. Сотрудничество с мировыми лидерами, такими как Intel, NVIDIA и MTV, позволило CPL значительно расширить охват аудитории, улучшить технологическую поддержку и обеспечить финансирование. Несмотря на прекращение деятельности в 2008 г. из-за мирового экономического кризиса, CPL внесла значительный вклад в развитие и популяризацию киберспорта, заложив основу для усиления конкуренции в этой области. Организации, такие как Major League Gaming (MLG) и Electronic Sports League (ESL), оказались более гибкими и смогли адаптироваться к изменениям в индустрии видеоигр. Сегодня киберспорт продолжает активно развиваться. В 2008 г. была создана Международная федерация киберспорта (IeSF – International e-Sport Federation), объединяющая 48 национальных федераций, включая российскую.

Киберспорт, начавший свое развитие еще с середины прошлого столетия как часть игровой индустрии, на этапе становления был тесно связан с программированием, что определило исследовательский интерес в данной области. Со временем эта тематика приобрела междисциплинарный характер, увеличилось количество исследований, а также расширилось влияние киберспорта на различные сферы жизнедеятельности, включая политику, экономику, культурное развитие, международные отношения и социальную сферу. Как отмечается в литературе, «накопленные знания о киберспорте остаются фрагментированными и распределенными между разными областями, такими как психология и образование, медицина, нейрология, бизнес и менеджмент, искусство и гуманитарные науки, компьютерные науки» [13, с. 178].

Следует учитывать, что тема киберспорта по-прежнему вызывает противоречия, включая нежелание признавать эту деятельность спортивной дисциплиной или относить ее к спорту в целом. Однако киберспорт продолжает развиваться и занимает значимое место в современном обществе. Он способствует развитию не только физических качеств человека (таких как скорость, сила, выносливость), но и психофизиологических характеристик, включая восприятие, внимание, эмоционально-волевые и

психомоторные реакции, оперативное мышление и уровень развития органов чувств [14, с. 132]. В социальной сфере киберспорт играет важную роль, помогая людям с ограниченными возможностями здоровья успешно адаптироваться.

В рамках проводимого политологического исследования киберспорт будет рассматриваться как политическое явление, а также как объект политического влияния и контроля. Его можно изучать как: 1) элемент культурной и молодежной политики; 2) инструмент дипломатии и «мягкой силы»; 3) площадку для урегулирования межнациональных вопросов, учитывая этническое разнообразие команд. Комплексный подход к анализу позволяет рассматривать киберспорт с различных позиций, включая его использование в войнах нового поколения, где некинетические (нефизические) методы воздействия на молодежь играют решающую роль в противостоянии. В то же время киберспорт, являясь частью молодежной культуры XXI в., может способствовать урегулированию современных конфликтов, где киберпространство часто становится ключевым фактором.

Опытный киберспортсмен обладает уникальными и ценными навыками. Современные игроки демонстрируют скорость реакции, которая значительно превышает средние показатели, а также выполняют до 300 осознанных нажатий по клавиатуре в минуту. Видеоигры развивают способность принимать решения в кратчайшие сроки, стратегически мыслить, выбирать тактику, оценивая возможности и прогнозируя действия соперников, что особенно важно в командных соревнованиях [15]. Среди ключевых качеств киберспортсменов можно выделить дисциплинированность, ответственность, целеустремленность, умение избегать конфликтов, готовность к саморазвитию, а также развитый командный дух, логическое мышление, внимательность и концентрацию. Киберспорт относится к интеллектуальным видам спорта, где совершенствование этих навыков считается обязательным, а подготовка к турнирам по времени и трудозатратам сопоставима с физическими спортивными дисциплинами.

Важно отметить, что у киберспортсменов отсутствуют возрастные ограничения, однако молодежь составляет основную часть их числа. Сфера киберспорта объективно рассматривается как пространство реализации молодых людей. Киберспорт можно отнести к молодежной субкультуре, в которой геймер, будучи субъектом, «выступает в качестве аксиологического ретранслятора внутри профессионального сообщества и за его пределами» [16, с. 857]. Через игроков ценности компьютерной игры проникают в реальную, повседневную жизнь. С позиции политологического исследования данное качество геймера позволяет ему становиться лидером общественного

мнения, чьи стиль жизни и ценности способны распространяться на широкие аудитории. Владение своеобразным капиталом влияния может стать эффективным инструментом в информационном противостоянии, где решающую роль играет «мягкая сила».

Молодежь традиционно выступает главным инициатором и реализатором различных новшеств; в XXI в. благодаря киберспорту создается новая социальная реальность, с которой вынуждено считаться все общество. Киберспорт, являясь молодежной субкультурой и видом спорта, становится эффективным средством противостояния и разновидностью «мягкой силы». Явление спортивной дипломатии подразумевает возможность влияния на акторов международных отношений. Такое влияние может быть как положительным, способствуя улучшению общего фона международных отношений (например, при успешном разрешении межэтнических противоречий), так и отрицательным, усиливая напряженность (путем политических провокаций, давления или использования некинетических методов ведения войны). Спортивная дипломатия представляет собой специфический вид дипломатической деятельности, при которой спорт применяется в качестве вспомогательного или самостоятельного политического инструмента для достижения внешнеполитических целей. Она может включать установление или улучшение дипломатических отношений между государствами, оказание политического давления на руководство другой страны или демонстрацию внешнеполитических намерений и интересов [17, с. 8].

Спорт является важным инструментом международного общения, тогда как сфера политики зачастую воспринимается обществом (как национальным, так и международным) негативно. Постепенное и незаметное переплетение этих областей может иметь значительный эффект. Такой эффект может носить созидательный характер, если опираться на ценности спорта, включая взаимоуважение, толерантность и равенство, либо разрушительный, если используют инструменты манипуляций и давления [18].

Как уже отмечалось ранее, киберспорт – не просто звучное название, а полноценное явление современной жизни. Он признан спортивной дисциплиной, включающей национальные и международные федерации, спортсменов, турниры, звания и другие элементы спортивной атрибутики. Возможности спортивной дипломатии справедливо применимы к киберспорту и сфере его развития.

Киберспорт и его связь с политикой прослеживались уже в период зарождения явления, однако в последние годы, особенно в условиях пандемии COVID-19, их взаимовлияние стало более заметным. Перенос многих сфер жизнедеятельности в онлайн

сделал киберспорт и его трансляции лидерами по охвату аудитории и степени ее вовлеченности, превосходя по данным показателям традиционно популярные виды спорта, включая «Формулу-1». Согласно статистике, трансляции киберспортивных соревнований привлекают вдвое больше зрителей, чем гонки «Формулы-1» [19]. Основная причина популярности заключается в том, что аудитория киберспортивных событий состоит преимущественно из молодежи.

Итак, на сегодняшний момент киберспорт становится все более заметным явлением, на которое обращают внимание не только зрители и инвесторы, но и официальная власть. Так, российская власть поставила себе цель по управлению этой деятельностью, помещению ее в правовое поле, а также по использованию киберспорта и, безусловно, его достижений для повышения международного имиджа страны, которое также является одним из инструментов «мягкой силы».

Президент России В. В. Путин выбрал верную стратегию развития и поддержания международного имиджа нашего государства, когда провозгласил курс одновременно на защиту традиционных российских ценностей, истории и культуры и вместе с тем на ускоренное технологическое развитие России. Такое умелое сочетание традиций и инноваций позволяет, с одной стороны, сохранить Россию как уникальное и самобытное государство, самостоятельное и независимое во внутренней и внешней политике; а с другой стороны, оставаться конкурентоспособным среди стремительно развивающихся других мировых акторов.

Как осуществляется стратегия технологического развития России через обращение к быстрорастущей нише киберспорта? Важно подчеркнуть, что государство не начинало развивать данную сферу с нуля, а сосредоточило внимание на уже сформировавшейся и перспективной области, созданной усилиями частного сектора, включая киберспортсменов, организаторов и инвесторов. Такой пример демонстрирует, как предоставленные государством возможности способствуют развитию целой отрасли, объединяющей спорт, индустрию и досуг. Доступность Интернета и персональных компьютеров позволила будущим киберспортсменам тренироваться систематически и достигать высоких результатов. Высокие достижения в любом виде спорта возможны только при наличии необходимой инфраструктуры. Если направление успешно развивается в общественном секторе, государство обязано обратить на него внимание. В 2021 г., когда российская команда «Team Spirit» одержала победу на международном киберспортивном чемпионате «The International», победителей поздравили многие высокопоставленные лица, вклю-

чая В. В. Путина. Примечательно, что страны бывшего СССР выпускают множество талантливых и успешных киберспортсменов.

Важно подчеркнуть, что для России как независимого государства, защищающего свою идентичность, регулирование сферы компьютерных игр (как профессиональных, так и любительских) имеет особое значение. Причина кроется в том, что сюжеты и правила прохождения ряда игр способны подорвать историческую достоверность и истинность фактов. Подобные явления становятся проявлением «мягкой силы», когда в сознание молодых россиян, увлеченных играми, постепенно внедряются искаженные исторические события или вымышленные персонажи, выдаваемые за реальные. Такое поведение разработчиков игр российская власть расценивает как враждебное и использующее механизмы военной пропаганды и информационно-психологической войны. Недружественная деятельность данного рода (особенно в условиях СВО, изоляции и негативного отношения к России в физическом и культурном пространствах) способна привести к серьезным деструктивным последствиям для российского общества. Подобное воздействие вызывает деформацию мировоззрения и установок, что особенно опасно под внешним давлением. Психолого-эмоциональное влияние качественных компьютерных игр на человека действительно сложно переоценить.

Видеоигра представляет собой целую новую вселенную, созданную человеком по заранее заданному сценарию и с определенными целями. Например, в играх на военную тематику нередко предлагается уничтожать «плохих русских», что перекликается с риторикой, появившейся с начала СВО в заявлениях ряда западных фигур, призывающих к насилию против русских, включая не только военных. К таким играм относятся, например, «Sniper Elite: Berlin 1945» (2005 г.) и «Sniper: Ghost Warrior 3» (2017 г.). Россия в подобных условиях не остается в стороне и организует ответные действия, создавая собственные исторически достоверные видеоигры (например «Смута», «Черная книга»). Подобные проекты способствуют укреплению положительного имиджа государства через репрезентацию образа сильного и справедливого русского человека, а также выполняют задачу защиты исторической правды.

С 2021 г., когда перспективность киберспорта стала для России очевидной, эта сфера продолжила свое развитие уже при поддержке государства и под его контролем. Одним из самых значимых и многообещающих событий стало открытие Президентом России Игр будущего в концепции фиджитал (сочетание виртуального и физического форматов спорта), которые прошли в Казани в феврале–марте 2024 г. В этих соревнованиях приняли участие представите-

ли более ста стран мира. В условиях международной изоляции России, включая запреты на выступления российских спортсменов под государственным флагом, Игры будущего стали блестящим решением с потенциально значимыми позитивными политическими результатами.

Развитие России в сфере киберспорта признано угрозой национальной безопасности США самими Соединенными Штатами. С такой позицией выступил известный антироссийской риторикой американский сенатор Митт Ромни, призывая оказывать давление на киберспорт и весь профессиональный российский спорт в ответ на проведение Россией Игр будущего [20]. Подобные заявления не лишены оснований. Директор Межконтинентальной киберспортивной лиги Александр Горбаченко считает, что от политики импортозамещения и укрепления суверенитета российские разработчики игр могут перейти к активной вербовке «контрактников через тематические паблики и игровые сообщества» [21]. Он также подчеркнул, что «в противостоянии с коллективным Западом история стала важнейшим полем битвы на информационно-психологическом, ментальном и культурном уровнях. Через нарративы и исторические интерпретации, заложенные в видеоигры, иностранные разработчики пытаются формировать у своей аудитории, особенно молодой, взгляды, угрожающие России» [22]. Объединение традиционалистской и прогрессивной официальной риторики может помочь российскому государству решить две ключевые задачи, жизненно важные для сохранения суверенитета и государственности.

В современном мире новые технологии и цифровая реальность охватывают все сферы жизнедеятельности человека, общества и государства, включая военное дело. Война, как известно, продолжает политику военными средствами, однако современные армии уже не ограничиваются традиционными сражениями лицом к лицу на поле боя. Операторы сложной техники, такие как специалисты по управлению военными дронами, зачастую играют гораздо более значимую роль, чем солдаты с классическим вооружением. Значимость опытного геймера или профессионального киберспортсмена, выбравшего карьеру в вооруженных силах, становится очевидной.

Аналогичная ситуация может сложиться и в сфере государственного управления, где высоко ценятся навыки, приобретенные геймером в процессе игр. Среди таких качеств выделяются усидчивость, скрупулезность, умение стратегически мыслить, планировать и создавать (например, города или цивилизации) с помощью качественных симуляторов. Возможно, в недалеком будущем появятся максимально приближенные к реальности симуляторы, предназначенные для развития полезных навыков в гумани-

тарной сфере. Для этой области особенно важны участливость, отзывчивость, готовность к обратной связи и человекоориентированность в профессиональной деятельности.

Киберспорт за последние десятилетия заявил о себе как значимая сфера, а в последние годы стал важной частью мировой политики. Его можно считать полноценным и значимым политическим феноменом современности как в России, так и за рубежом. Развитие и регулирование данной отрасли может не только укрепить экономическое положение страны через инвестиции в прибыльный сектор, но и способствовать решению ключевых внутри- и внешнеполитических задач. Для России сочетание традиционных и инновационных методов политического развития стало шагом в сторону большой политики будущего, где киберспорт представляет собой инструмент как защиты, так и наступления.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Nevill A.* Twenty-five years of sport performance research in the Journal of Sports Sciences / A. Nevill, G. Atkinson, M. Hughes // *Journal of Sports Sciences*. – 2008. – Vol. 26 (4). – P. 413–426.
2. *Гончаренко Д. И.* Сущность и содержание понятий «киберспорт» и «компьютерный спорт» / Д. И. Гончаренко, А. П. Бровкин // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. – 2022. – Т. 17, № 2. – С. 84–91.
3. *Wattanapisit A.* Public Health Perspectives on eSports / A. Wattanapisit, S. Wattanapisit, S. Wongsiri // *Public Health Reports*. – 2020. – Vol. 135 (3). – P. 295–298.
4. *Pedraza-Ramirez I.* Setting the scientific stage for esports psychology : a systematic review / I. Pedraza-Ramirez, L. Musculus, M. Raab, S. Laborde // *International Review of Sport and Exercise Psychology*. – 2020. – Vol. 13 (1). – P. 319–352.
5. *Горчанюк Ю. А.* Влияние занятий киберспортом на когнитивные способности / Ю. А. Горчанюк, Е. С. Айвазова, Н. С. Ананьев // Тенденции развития науки и образования. – 2024. – № 106-7. – С. 172–175.
6. *Hey A. J. G.* The Computing Universe : A Journey through a Revolution / A. J. G. Hey, G. Pápay. – Cambridge University Press, 2015. – 397 p.
7. *Stahlke S.* The Game Designer's Playbook : An Introduction to Game Interaction Design / S. Stahlke, P. Mirza-Babaei. – Oxford University Press, 2022. – 408 p.
8. *Gekker A.* Against Game Studies / A. Gekker // *Media and Communication*. – 2021. – Vol. 9, No 1. – P. 73–83.
9. *Буянова А. В.* Киберспорт : история становления, современное состояние и перспективы развития / А. В. Буянова, В. Козилина // Социально-политические науки. – 2017. – № 5. – С. 77–80.
10. Протокол № 57 от 15 июня 2003 г. «Правила проведения соревнований по компьютерному спорту». – Приняты ФКС России 15 июня 2003 г. Утверждены

вместе с признанием вида спорта Госкомспортом России (заседание 13 ноября 2003 г.).

11. Сасим А. В. Феномен киберспорта в электронных СМИ / А. В. Сасим, М. А. Воложанин // Инновационная экономика и общество. – 2016. – № 4 (14). – С. 105–108.

12. Алейников Н. С. Спортивизация любительской практики соревновательных компьютерных игр : случай студенческого киберспортивного клуба / Н. С. Алейников // Социология власти. – 2020. – Т. 32, № 3. – С. 91–113.

13. Поздняков К. К. Феномен киберспорта в научных исследованиях : библиометрический анализ / К. К. Поздняков, Н. В. Андреев // Вестник Алтайской академии экономики и права. – 2021. – № 9 (часть 2). – С. 173–179.

14. Тарасенко В. А. Киберспорт как новое социальное явление в России / В. А. Тарасенко // Социальная политика и социология. – 2018. – Т. 17, № 4 (129). – С. 130–138.

15. Панкина В. В. Киберспорт как феномен XXI века / В. В. Панкина, Р. Т. Хадиева // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. – 2016. – Т. 1, № 3. – С. 34–38.

16. Сасим А. В. Социально-философское осмысление киберспорта как молодежной субкультуры в аспекте ординарной и неординарной реальности / А. В. Сасим // Миссия конфессий. – 2018. – Т. 7, № 7 (34). – С. 855–862.

17. Боголюбова Н. М. Спорт в палитре международных отношений : гуманитарный, дипломатический и культурный аспекты / Н. М. Боголюбова, Ю. В. Николаева. – СПб. : Издательство Санкт-Петербургского государственного университета, 2011. – 320 с.

18. Мартыненко С. Е. Роль спортивной дипломатии в международных отношениях и внешней политике : диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук / С. Е. Мартыненко. – М. : Российский университет дружбы народов, 2015. – 168 с.

19. Kemp S. Digital 2019 : Q3 Global Digital Statshot / S. Kemp // DataReportal. – URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-q3-global-digital-statshot>

20. Jha M. US concerned about Russia's growing influence in e-sports arena : Letter to NSA reveals / M. Jha // News9live. – URL: <https://www.news9live.com/world/us-concerned-about-russias-growing-influence-in-e-sports-arena-letter-to-nsa-reveals-2431878>

21. Горбаченко А. Большая игра : как гейминг все больше становится инструментом госполитики / А. Горбаченко // Forbes. – URL: <https://www.forbes.ru/mneniya/512411-bol-saa-igra-kak-gejming-vse-bol-sestanovitsa-instrumentom-gospolitiki>

22. Видеоигры назвали инструментом мягкой силы на международной арене // Регнум. – URL: <https://regnum.ru/news/3887636>

Северо-Западный институт управления – филиал РАНХиГС

Ковалев А. А., кандидат политических наук, доцент, доцент кафедры государственного и муниципального управления

E-mail: kovalev-aa@ranepa.ru

Дунаев А. М., аспирант кафедры государственного и муниципального управления, начальник учебного отдела факультета государственного и муниципального управления

E-mail: dunaev-am@ranepa.ru

North-Western Institute of Management – RANEPA branch

Kovalev A. A., Candidate of Political Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of State and Municipal Administration

E-mail: kovalev-aa@ranepa.ru

Dunaev A. M., Post-graduate Student of the Department of State and Municipal Management, Head of the Educational Department of the Faculty of State and Municipal Management

E-mail: dunaev-am@ranepa.ru