



ЧТО ТАКОЕ ФИДЖИТАЛ-СПОРТ — НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ НА СТЫКЕ ВИДЕОИГР И ТРАДИЦИОННЫХ ДИСЦИПЛИН

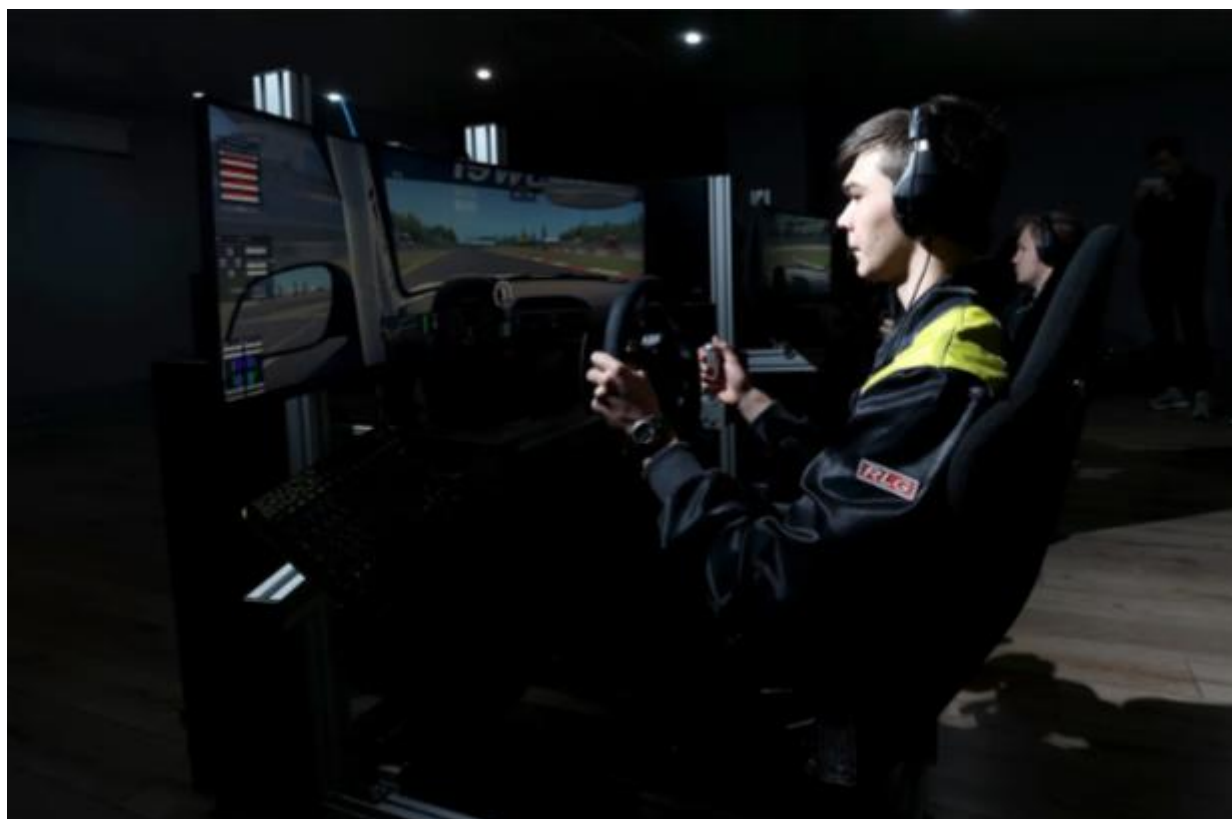
Гурбансейидова Дурсун

Преподаватель, Кафедра физкультуры и теории спорта, Туркменский
государственный институт физической культуры и спорта
г. Ашхабад Туркменистан

Что такое фиджитал-спорт

Фиджитал — новый вид спорта, который сочетает традиционные дисциплины с виртуальными состязаниями.

Название направления произошло от двух английских слов: physical и digital, то есть «физический» и «цифровой». Это своеобразное двоеборье: участники соревнуются в видеоигре и ее реальном аналоге. Например, в симуляторе футбола и на площадке для настоящего мини-футбола.



Какие дисциплины есть в фиджитал-спорте

Определить конечное число дисциплин в фиджитал-спорте невозможно. Во-первых, это молодое направление: оно все еще развивается, а правила формируются в процессе. Во-вторых, организаторы турниров выбирают любые виды спорта или киберспорта и комбинируют их с аналогами в цифровом или реальном мире. Поэтому на крупных турнирах регулярно встречаются новые дисциплины.

Какие-то виды фиджитал-спорта уже сформировались: соревнования по ним проводятся регулярно, в них участвуют известные коллективы, а федерация закрепила официальные правила. Для других идеальный формат еще не найден и меняется от турнира к турниру.

Спорт. Этой категорией проще всего объяснить весь концепт фиджитал-спорта. А еще здесь самый очевидный формат соревнований. К категории «Спорт» относятся все дисциплины, основанные на реальных видах спорта: футболе, хоккее, автогонках, единоборствах, скейтбординге — чем угодно. Главное — подобрать каждому виртуальный симулятор или достаточно близкий аналог среди видеоигр.

Как правило, в таких дисциплинах спортсмены соревнуются друг против друга — в командах или один на один — сначала за компьютером или приставкой, а затем на физической площадке, трассе или ринге. Например, фиджитал-футболисты играют матч в EA Sports FC, а потом переходят на мини-футбольное поле и в формате «5 на 5» продолжают с того же счета.

В хоккее и баскетболе правила похожи, различается только количество человек в команде и детали физического этапа. А вот в смешанных единоборствах вместо реалистичного симулятора ММА участники соревнуются в файтинге Mortal Kombat — видимо потому, что он более популярен среди киберспортсменов.

Фиджитал-гонки проходят в формате эстафеты: оба «члена экипажа» по очереди проезжают дистанцию в симуляторе и на картинг-трассе. В экстремальных видах спорта вроде скейтбординга и BMX спортсмены выполняют трюки в рампе, а затем повторяют их в видеоигре.

Это только часть видов фиджитал-спорта, наиболее распространенных спустя год после появления направления. Некоторые центры готовят спортсменов и в других дисциплинах, например в теннисе, регби и флаг-футболе. Но турниры по ним пока либо вообще не проводят, либо только на местном уровне.



Игроки клуба «Ак Барс» во время группового этапа турнира по фиджитал-хоккею на Играх будущего. Фотография: Нафис Сиразетдинов

Тактика. В основе этой категории — не классические дисциплины, а киберспорт. Если точнее — многопользовательские шутеры. Участники соревнуются в одной из игр: Counter-Strike 2, Warface, Standoff 2 или любой другой на выбор организаторов турнира.

В качестве физического этапа выступает командная военно-тактическая игра. Как правило, пейнтболу и страйкболу предпочитают более безопасный лазертаг. В нем используются лазерное оружие и сенсоры, которые фиксируют попадания, поэтому нет риска травмироваться снарядами. Обычно матч проходит в режиме «Захват флага» или «Установка флага».

В отличие от категории «Спорт», в «Тактике» цифровой и физический этапы не всегда одинаково важны для результата. Например, в плей-офф Игр будущего команды играют в лазертаг только в случае ничьей в видеоигре.

Стратегия. Еще одна категория, основанная на киберспорте. Набор игр тоже может меняться: на Играх будущего сюда входят многопользовательский симулятор «Мир танков» и МОБА-игры Dota 2 и мобильная Mobile Legends: Bang Bang.

Найти физический аналог для таких игр непросто. «Миру танков», например, подошел бы танковый биатлон, но это слишком требовательная дисциплина как для участников, так и для организаторов. Комплексные и фантастические МОВА-игры и вовсе сложно представить в реальности. Поэтому в категории «Стратегия» концепт фиджитал-спорта размывается.

Организаторы турниров по-разному решают вопрос физического этапа. Некоторые комбинируют видеоигры со сдачей нормативов ГТО. Это актуально не только для МОВА-игр, но и для тактических шутеров, если на соревнованиях нет оборудования для лазертага.

За год до старта Игр будущего руководитель проекта Игорь Столяров анонсировал, что его команда готовит «физическую реинкарнацию Dota 2» — некую фэнтези-игру с элементами лазертага. Правда, к началу турнира ничего подобного не показали. Вместо этого организаторы предложат несколько соревнований, например футбол, баскетбол и лазертаг, из которых участники сами выберут подходящий им физический этап.

Как и в «Тактике», физический и цифровой этапы могут непропорционально влиять на результат. На Играх будущего основной призовой фонд категории «Стратегия» разыграют в виртуальных соревнованиях. Финалисты каждой дисциплины дополнительно сыграют один фиджитал-финал в выбранном ими виде спорта, победители получают бонусный приз.

Скорость. Здесь команды соревнуются в спидранах — прохождении однопользовательских видеоигр на скорость. Хотя спидран-турниры менее популярны, чем киберспортивные соревнования, направление существует давно. Помимо игровых навыков геймеры используют разные лазейки и ошибки кода на уровнях.

В теории «заспидранить» можно любую игру. Организаторы Игр будущего выбрали девять тайтлов — от Battletoads и Earthworm Jim до Dark Souls 3 и «Шрека 2». Их разделили на три категории: консольные ретро, ретро ПК и современные ПК. Каждой команде из трех человек предстоит пройти все девять игр.

В качестве физического этапа к Играм будущего обещали ввести полосу препятствий. За год реализовать задумку не удалось, поэтому спортсмены будут соревноваться в одной из трех дисциплин на выбор: футболе, лазертаге или ритм-симуляторе. Как и в «Стратегии», физический этап будет только один, финальный. Он не повлияет на результат основного турнира, а победители получат дополнительный приз.

Технологии. Пятый «вызов» Игр будущего не связан ни с фиджитал, ни с киберспортом. Это шоу технологических достижений, дополняющее концепцию мероприятия. Участники выступают в четырех дисциплинах: гонках дронов, битве роботов, спортивном программировании и кибатлетике

Как появился фиджитал-спорт

Фиджитал-спорт в определении Большой российской энциклопедии существует уже давно. Термин включает любые мероприятия, которые совмещают элементы физической активности и виртуального пространства. Под это описание подходят как современные VR-шлемы или консоли с управлением движением, так и, например, световой пистолет NES Zapper 1984 года выпуска .

Сейчас фиджитал-спорт — это прежде всего комбинация физического и киберспортивного этапов. Кто конкретно придумал такой формат — неизвестно. В нескольких материалах утверждается, что появился он органически. Правда, темпы роста индустрии в России и почти полное ее отсутствие в других странах указывают скорее на искусственную природу.

Существует ли фиджитал-спорт в других странах

Организаторы Фиджитал-игр и Игр будущего часто подчеркивают, что турниры — международные. В них и правда участвуют представители разных стран, но тех сложно назвать профессиональными фиджитал-спортсменами. Просто потому, что это направление нигде, кроме России, не развито — по крайней мере пока.

Спортсмены из разных стран. Известные иностранные команды приезжают преимущественно из «дружественных» стран. Например, футбольные «Црвена Звезда» из Сербии и R10 из Бразилии или целый ряд китайских клубов по Dota 2. Есть и представители США или западноевропейских стран, но чаще это независимые спортсмены-одиночки.

Формат турнира максимально дружелюбен для тех, кто не занимается фиджитал-спортом на постоянной основе. Если участникам категории «Спорт» еще важно потренироваться в симуляторах — хотя многие и так увлекаются виртуальной версией своей дисциплины, — то киберспортсменам это вообще не обязательно. Основной призовой фонд все равно разыгрывается в видеоигре, а физический финал — возможность немного увеличить награду.

В некоторых СМИ появились заголовки вроде «Фиджитал-спорт пришел в Африку». На самом деле соревнования проходили все в том же Татарстане — просто среди африканских студентов местных университетов.

Столяров допускал, что одни из следующих Фиджитал-игр действительно могут состояться на другом континенте, но пока жители африканских стран только начинают узнавать о новом виде спорта — благодаря российским посольствам.

При этом турниры по фиджитал-спорту в других странах все же проводятся. Например, в Белграде в декабре 2023 года на школьных соревнованиях по баскетболу финалисты определяли чемпиона еще и в симуляторе NBA. Авторами такой инициативы выступили организаторы Игр будущего. Зато во Вьетнаме в начале 2024 года прошел Фестиваль фиджитал и киберспорта — судя по всему, без поддержки российской стороны.

Международная федерация. В конце 2023 года Столяров сообщил о создании Международной федерации фиджитал-спорта. Он не уточнил, кто учредил организацию, что она собой представляет и какие страны в нее войдут. «Имена озвучивать не стану, скоро сами все узнаете», — добавил руководитель проекта Игр будущего. За два месяца, прошедших с того момента, никаких подробностей о федерации так и не появилось.

В целом, фиджитал можно назвать не просто российским изобретением, но и национальным видом спорта. Даже представители региональных федераций говорят о том, что конкурентов в этой сфере у страны сейчас нет. В англоязычном пространстве направление почти не представлено. А термин хоть и существует, означает совсем другое — взаимодействие технологий и физических объектов в спортивной индустрии. Фиджитал-спорт в Европе — это QR-билеты на стадион и инфографика матчей в дополненной реальности.