

**СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ЮРИДИЧЕСКОГО
СОПРОВОЖДЕНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ
(на примере киберспорта России и Беларуси)**

*В.А. Береснева, магистрант 1 курс
Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации
Н.С. Скаржинский, магистрант 1 курса
Вятский государственный университет*

Аннотация. Исследование направлено на изучение нормативно-правового сопровождения реализации социальных проектов в условиях становления цифровой экономики в России и Беларуси. В статье освещены юридические, организационные и технологические аспекты развития киберспорта и обсуждены сценарии реализации совместных социальных проектов. Представлены данные сравнительно-сопоставительного анализа деятельности основных коммуникативных площадок на основе киберспорта. Выявлены перспективные направления совместной проектной деятельности и особенности их юридического сопровождения в цифровой среде.

Ключевые слова: критерии оценки, проектная деятельность, социальные проекты, киберспорт, транспарентность

Процесс интеграционного сотрудничества между странами России и Беларуси в рамках становления Союзного государства требует проработанности разных аспектов взаимодействия, в том числе и юридического сопровождения проектной деятельности. Киберспорт (тождественные понятия компьютерный спорт и электронный спорт) в данной работе является площадкой для изучения актуальных нормативно-правовых аспектов реализации проектной деятельности, как ведущая коммуникационная площадка для молодежи в цифровой среде.

Организации и методы исследования. Анализ документов и научной литературы, а также Интернет-ресурсов по теме исследования. Практический личный опыт реализации социальных киберспортивных проектов в Российской Федерации и изучение юридических аспектов развития киберспорта в Беларуси. Мониторинг основных коммуникационных площадок и проведение сравнительно-сопоставительного анализа. Обобщение полученной информации и формирование положений, выносимых на обсуждение.

Обсуждение полученных данных.

Киберспорт сегодня в России является стратегическим ресурсом отрасли народного хозяйства «физическая культура и спорт» - в Стратегии развития физической культуры и спорта до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2020 года № 3081-р, содействие развитию компьютерного спорта прописано отдельной строкой. По мнению ученых киберспорт являясь средством формирования компетенций цифровой экономики, становится донором для профессий будущего [2 и др.] и инструментом снятия социального напряжения при цифровой трансформации социальных сфер, а также эффективным средством работы с молодежью, в том числе удалено (например, в период пандемии COVID-19) [6 и др.]. При этом исследователи подчеркивают то обстоятельство, что компьютерный спорт слабо структурирован по сравнению с другими видами спорта [5 и др.] и имеет ряд проблем нормативно-правового характера [1 и др.].

Занимающиеся методологическими подходами к оценке инвестиционного потенциала национальной экономики ученые говорят о том, что необходимо совершенствовать критериальный аппарат с целью преодоления субъективности в оценках и на его основе создавать рейтинговые системы оценки разных экономических аспектов [7]. Также исследователи утверждают, что [10, 11 и др.] в области надзора и контроля реализации государственной политики на практике уже реализовываются новые формы, прежде всего на основе применения цифровых технологий. Анализ научной литературы показал, что для оценки и контроля эффективности проектной деятельности наиболее актуализированным критерием является транспарентность [9 и др.]. Данный критерий подходит для оценки социальных проектов в сфере спорта и активного образа жизни [4], в том числе представления культурных ценностей в киберпространстве [8].

В многочисленных научных статьях по киберспорту не найдено исследования и/или обоснования транспарентности или открытости как предмета обсуждения оценки киберспортивных социальных проектов. Но в средствах массовой информации можно найти описание цифровых следов участников киберспортивных мероприятий и их ключевые характеристики. Анализ документов показал, что нормативная база не разработана.

Анализ Интернет-источников показал, что в России и Беларуси есть:

- зарегистрированные общественные организации;
- легитимизация вида спорта «компьютерный спорт»;
- профессиональные киберспортивные команды;
- развитые сети компьютерных клубов;
- системы соревнований (для игроков различного уровня);
- коммуникационные площадки в сети Интернет.

В контексте основной темы нашего исследования - анализ рынка киберспортивных турниров путем сравнения трансляций спортизированных компьютерных игр по критериям: просмотры, подписчики, уровень команд, время проведения игр, география зрителей.

Проведённый опрос показал, что критерий «количество просмотров» является значимым. Углубленный сравнительно-сопоставительный анализ этого параметра и его непосредственных проявлений (количество обсуждений и количество на просмотре).

Положения, выносимые на обсуждение:

- развитие киберспорта в России и Беларуси имеет нелинейно, но есть признаки наличия ведущих инфраструктурных элементов (федерации, легитимизация вида спорта, профессиональные клубы, системы соревнований и компьютерные клубы), однако нет юридического сопровождения доминирующим векторам развития – мобильному киберспорту, проблемам идентификации в цифровой среде, официальному рейтингу киберспортсменов, аттестации комментаторов и аналитиков, пользовательскому соглашению, соответствующего правовой среде Российской Федерации и Республики Беларусь, защите прав потребителя;

- рекомендуется создавать нормативно-правовую оценку реализации киберспортивных социальных проектов на соответствие возраста участников проекта возрастному рейтингу компьютерных игр (соблюдение Федерального закона от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»);

- при утверждении перечня социально значимых проектов на основе киберспорта следует уделять приоритетное внимание продуктам (цифровым сервисам, стриминговым платформам, компьютерным играм и т.д.) отечественных ИТ-компаний и проектам, сочетающим игровые навыки и двигательную активность (формат Игр будущего).

Список использованных источников

1. Гапонов С. В., Шелкоплясова Н. И. Правовое регулирование деятельности киберспортивных организаций // Научные исследования XXI века. 2020. № 1. С. 245–248.

2. Горбаченко А.Ф., Скаржинская Е.Н., Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества // В сборнике: Материалы Научно-практической конференции с международным участием "Управление в сфере науки, образования и технологического развития". 2016. С. 115-119.

3. Ермаков А.В., Проблемы и перспективы развития компьютерного спорта в России на современном этапе // В сборнике: Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. Межрегиональная научно-практическая конференция. Под ред. М.А.Новоселова. Москва, 2020. С. 58-67.

4 Ефимова Н.В., Богдан Е.И., Жешко Е.И., Компьютерные игры в жизни современной молодежи // Современная молодежь и общество. 2020. № 8. С. 35-41. Режим доступа: https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=320227. – Дата доступа: 25.03.2022.

5. Кравченко Д.В., Малинина Т.А., Старжинский В.П., Яшин К.Д. Анализ, референтная модель и методология проектирования открытых кибермероприятий // Big Data and Advanced Analytics. 2020. № 6-2. С. 129-140. Режим доступа: https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=593002. – Дата доступа: 25.03.2022.

6. Летуновский В.В., Изменения в нормативно-правовом регулировании внутреннего государственного финансового контроля. Современное состояние, проблемы // В сборнике: Развитие науки и практики в глобально меняющемся мире в условиях рисков. Сборник материалов Международной научно-практической конференции. Махачкала, 2021. С. 414-421.

7. Мартынов А.В., Развитие новых форм и методов государственного контроля и надзора в условиях цифровой экономики // Законы России: опыт, анализ, практика. 2021. № 11. С. 10-27.