

Научная статья
УДК 32
DOI: 10.20323/2658-428X-2025-1-25-56
EDN: LEWOER

Киберспорт как перспективная составляющая концепции политического развития «традиции-инновации» в современной России

Андрей Андреевич Ковалев^{1✉}, Антон Михайлович Дунаев²

¹Кандидат политических наук, доцент кафедры государственного и муниципального управления Северо-Западного института управления Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Санкт-Петербург.

²Аспирант кафедры государственного и муниципального управления Северо-Западного института управления Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Санкт-Петербург

¹kovalev-aa@ranepa.ru✉, <https://orcid.org/0000-0002-7760-5732>

²dunaev-am@ranepa.ru, <https://orcid.org/0009-0005-3744-9148>

Аннотация. Вызовы и угрозы настоящего времени ставят перед современными национальными государствами важнейшую задачу по разработке концепции дальнейшего пути развития как во внешней политике, так и во внутренней. А успешное нахождение жизнеутверждающего ответа на этот вопрос требует от государств проявления воли, решимости, а также умения сочетать свой уникальный опыт с динамикой изменений в современности.

Цель исследования – рассмотреть симбиоз традиций и инноваций в процессе политического развития России и роль киберспорта в этом процессе. Ключевой задачей настоящего исследования является изучение киберспорта как важнейшего компонента, способного успешно активировать концепцию «традиции-инновации» в России в сфере политического развития. Эта концепция представлена как наиболее эффективная и выигрышная для современной России, так как, во-первых, традиции и инновации не являются антагонистами, напротив, они органично дополняют друг друга; во-вторых, сохранение уникальности и самобытности России возможно только с помощью приверженности политики развития в самых передовых сферах настоящего времени (которым и является киберспорт).

Отмечается, что выбранный Россией уникальный путь дальнейшего развития можно назвать традиционно-инновационным. Развитие сферы киберспорта в рамках этой концепции позволяет нашей стране увереннее заявлять о себе на международной арене, а также привлекать киберспортсменов из других государств, повышая тем самым имидж Российской Федерации. Такая стратегия является наиболее выигрышной для России, подвергнувшейся «культуре отмены», но способной вводить свои собственные правила международного взаимодействия.

Ключевые слова: путь развития; идентичность; суверенитет; мягкая сила; имидж государства; общество; игровая индустрия; влияние

Для цитирования: Ковалев А. А., Дунаев А. М. Киберспорт как перспективная составляющая концепции политического развития «традиции-инновации» в современной России // Социально-политические исследования. 2025. № 1 (25). С. 56-69. <http://dx.doi.org/10.20323/2658-428X-2025-1-25-56>.
<https://elibrary.ru/LEWOER>.

Original article

**Esports as a promising component of the concept of political development
“tradition-innovation” in modern Russia**

Andrey A. Kovalev^{1✉}, **Anton M. Dunaev**²

¹Candidate of political sciences, associate professor of the department of public and municipal administration, North-West institute of management, Russian Presidential academy of national economy and public administration, St. Petersburg.

²Postgraduate student of the department of public and municipal administration, North-West institute of management, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, St. Petersburg

¹kovalev-aa@ranepa.ru[✉], <https://orcid.org/0000-0002-7760-5732>

²dunaev-am@ranepa.ru, <https://orcid.org/0009-0005-3744-9148>

Abstract. The challenges and threats of the present time pose to modern nation-states the most important task of developing a concept for further development in both foreign and domestic policy. And the successful finding of a life-affirming answer to this question requires States to show will, determination, as well as the ability to combine their unique experience with the dynamics of changes in modern times.

The purpose of the study is to consider the symbiosis of traditions and innovations in the process of Russia's political development and the role of esports in this process. The key objective of this study is to study esports as an essential component that can successfully activate the concept of “tradition-innovation” in Russia in the field of political development. This concept is presented as the most effective and advantageous for modern Russia, since, firstly, traditions and innovations are not antagonists, on the contrary, they organically complement each other; Secondly, the preservation of Russia's uniqueness and identity is possible only through commitment to a development policy in the most advanced areas of the present time (which is esports).

It is noted that the unique path of further development chosen by Russia can be called traditionally innovative. The development of the field of esports within the framework of this concept allows our country to assert itself more confidently in the international arena, as well as attract esports athletes from other countries, thereby enhancing the image of the Russian Federation. Such a strategy is the most advantageous for Russia, subjected to a “culture of cancellation”, but is able to introduce its own rules of international interaction.

Key words: path of development; identity; sovereignty; soft power; image of the state; society; gaming industry; influence

For citation: Kovalev A. A., Dunaev A. M. Esports as a promising component of the concept of political development “tradition-innovation” in modern Russia. *Social and political researches*. 2025;1(25): 56-69. (In Russ). <http://dx.doi.org/10.20323/2658-428X-2025-1-25-56>. <https://elibrary.ru/LEWOER>.

Введение

В XXI в. перед национальными государствами обозначилась дилемма дальнейшего пути политического развития. Политика вестернизации, преподносившаяся как универсальная модель, дискредитировала себя в западных государствах. Именно поэтому намеченные еще в прошлом столетии направления развития утратили актуальность, а стремительная глобализация высветила ранее незаметную проблему значимости национальной уникальности, суверенитета и следования своему пути.

Современная Россия также встала перед выбором, осознав недалекость отведенной ей западными странами роли игрока в ручном режиме управления. Именно поэтому она сконцентрировалась на возвращении себе роли мировой державы путем разработки и внедрения стратегии, учитывающей прошлый опыт (достижений и ошибок) и ориентированной на современные реалии.

Цель исследования – рассмотреть симбиоз традиций и инноваций в процессе политического развития России и роль киберспорта в этом процессе.

Тема сочетания традиций и инноваций довольно популярна в отечественной науке. Она, так или иначе, раскрывается в трудах О. С. Гилязовой [Гилязова, 2024], А. Б. Гофмана [Гофман, 2008], А. А. Краузе [Краузе, 2018], М. В. Сальникова [Сальников, 2012], П. В. Ушанова [Ушанов, 2023] и других исследователей. Однако проблематика киберспорта в гуманитарной

науке еще недостаточно изучена, знания о ней носят фрагментарный характер, но при этом ее изучение имеет хорошие перспективы. Так, тема киберспорта рассматривается в работах таких исследователей, как А. Д. Пиццо и др. [Pizzo et., 2021], Е. Попковой и др. [Popkova et., 2020], П. В. Черкасова [Черкасова, 2020], Д. Г. Шкаев [Шкаев, 2018] и пр. При этом киберспорт в контексте парадигмы «традиции-инновации» в России в научной литературе еще не рассматривался.

В качестве ключевого методологического подхода был выбран политико-культурный подход. С его помощью, во-первых, была изучена перспективность концепции политического развития современной России, сочетающей в себе традиции и инновации; во-вторых, рассмотрены место и роль киберспорта в этом процессе.

Результаты исследования

Феномен развития всегда занимал важное место на всех уровнях жизнедеятельности (государственном, общественном, частном) и во всех ее сферах (политической, социальной, культурной и т. д.). В научной литературе существует множество подходов к изучению данной проблематики, в рамках настоящего исследования будет рассмотрена концепция «традиции-инновации», раскрывающая сущность политического развития в современной России. Важно отметить, что в науке не сформировалось единого подхода относительно совместимости этих составляющих – традиции и инновации – в едином процессе. Условно можно

разделить исследования данной проблематики на *два подхода*. Согласно *первому подходу*, традиции и инновации выступают как противоположности, антагонисты и не могут быть совмещены в едином процессе и дополнять друг друга (К. Маркс, М. Вебер и пр.). *Во втором подходе*, напротив, отмечается взаимозависимость и взаимообусловленность этих феноменов, их важный совместный вклад в поступательное и стабильное развитие общества и государства (О. Конт, Г. Спенсер и др.) [Богданов, 2018].

В настоящем исследовании авторы придерживаются второго подхода, который все более набирает популярность и оправдывает себя на практике, особенно в реалиях современной России. По справедливому мнению профессора И. С. Семененко, развитие не совсем корректно рассматривать с позиции линейного подхода как переход от требующего пересмотра старого к передовому новому. Этот процесс намного сложнее, и он не столь однозначен. «В анализе и прогнозировании общественных трансформаций широко используются сегодня такие понятия, как циклы, волны и ритмы социально-политической динамики» [Семененко, 2023, с. 49]. В свою очередь, политическое развитие представляет собой динамику политических институтов, которая направлена на обеспечение устойчивости и функциональности политической системы [Руче, 1966], тогда как под традициями следует понимать механизм поддержания преемственности, а под инновациями – нововведения в широком понимании.

В XXI в. инновации стали синонимом развития и прогресса. На таком фоне даже упоминание о традициях нередко ставит в безвыходное положение

общество и государство в вопросах достижения и сохранения баланса между этими на первый взгляд полярными категориями. Такие сложности возникают и в процессе их научной интерпретации, и в ходе практической реализации. Однако подобные сложности не способствуют угасанию интереса к этой теме, напротив, только разжигают его. Оправданным в этом контексте представляется подход А. Б. Гофмана, который писал о наметившейся тенденции «модернизации традиционности» и «традиционализации инноваций» [Гофман, 2010]. При этом важно отметить, что Запад в последние десятилетия переориентировался на антитрадиционалистскую риторику, которая в настоящее время трансформировалась (а точнее – деформировалась) в причудливые и не совсем жизнеспособные в долгосрочной перспективе формы (среди них так называемая культура отмены, популяризация идей постчеловека, гендерная вакханалия и многие другие).

Отдельного внимания заслуживает политика вестернизации как попытка облачить весь незападный мир в эти «доспехи». И зафиксированные по всему миру волны демократизации (демократический транзит) свидетельствуют об успешности таких попыток (для их инициаторов). Однако в настоящее время для подвергшихся такой политике государств очевиден ее разрушительный потенциал для их самобытности и суверенности. Незападные страны осознали, что в результате вестернизации и принудительной демократизации они не стали западными, но и собой они уже не являются. И это пограничное состояние сделало весьма популярными идеи о том, что инновации без традиций нежизнеспособны, а

национальное государство должно развиваться по своему уникальному сценарию без подражаний и слепого копирования. Так настала эпоха «третьего модерна» для незападных государств [Федотова, 2014].

Каждое государство по-своему решило вопрос о соотношении традиций и инновационного развития. Для Китая это социализм с китайской спецификой, для Индии – ориентация на высокотехнологичные секторы с сохранением традиционной культуры, для ОАЭ – цифровое развитие в сочетании с сильной религиозной традицией. Современная Россия также взяла курс на сочетание традиций и инноваций в политическом развитии. Существует множество вариантов достижения поставленной цели. Россия, как и ряд других незападных стран, которые еще пару десятилетий назад априори считались отсталыми, догоняющими, развивающимися только по факту своей «незападности», в настоящее время сосредоточились на поиске своего уникального пути развития.

Итак, в России XXI в. был взят курс на традиционно-инновационное развитие, в котором умело сочетаются традиции (в том числе духовно-нравственные) и инновации. И одним из направлений данного курса являются высокие технологии, а особенно массовая цифровизация. Действительно, российские сервисы по получению услуг в самых разнообразных сферах (от сервиса по доставке еды до получения юридических услуг с использованием электронной подписи) признаны одними из самых доступных и удобных во всем мире [Эксперты назвали ... , 2019]. Наша страна продолжает развиваться в этой сфере, но при этом стремится освоить и новые направле-

ния. Среди них – киберспорт. На первый взгляд может показаться, что эта сфера не пересекается с политическим развитием и с сохранением традиционной направленности этого развития. Однако такая взаимосвязь, безусловно, имеет место в современном политическом процессе.

Киберспорт в настоящее время все явственнее проявляет себя как политический феномен, при этом он используется в мировой и национальной политике и как средство манипуляции и давления, и как способ примирения и урегулирования конфликтов. *Итак, что же собой представляет киберспорт, и какое место он занимает сейчас в традиционно-инновационной политике России?*

Под *киберспортом* следует понимать спортивную дисциплину, которая сосредоточена на проведении соревнований между игроками в видеоиграх. При этом в данном виде спорта на сегодняшний день имеются все характерные для спорта составляющие, среди которых игроки, судьи, площадка для проведения игр, спонсоры, правила проведения игр, профессиональная культура, сами соревнования (турниры), а также лиги [Wattanapisit, 2020]. Становление киберспорта именно как спортивной дисциплины заняло несколько десятилетий, окончательно сложившись уже в XXI в. Одной из первых компьютерных игр считается игра 1952 г. под названием «ОХО» («Крестики-нолики»), создателем которой является Александр Сэнди Дуглас [Heu, 2015]. Эта игра совмещала в себе сразу две важнейшие функции – развлекательную и развивающую (когнитивные способности), благодаря которым с течением времени сложилась целая индустрия компьютерных игр. А увлеченность этой игрой пока-

зывала широкие возможности взаимодействия человека и компьютера.

Далее количество и качество игр возрастали. В 1958 г. популярностью пользовалась игра “Tennis for Two” («Теннис для двоих»). Также поступательному развитию пространства видеоигр способствовало усложнение и усовершенствование компьютеров, на которых шла игра. Так, в 1960 г. компанией Digital Equipment Corporation был выпущен первый миникомпьютер PDP-1 (Programmed Data Processor-1), который был доступен простому обывателю и по цене, и по простоте использования. А уже в 1972 г. был проведен первый турнир по компьютерной игре “Spacewar!” в Стэнфордском университете, который можно считать флагом в развитии и продвижении передовых технологий своего времени. Тем самым уже в этот период среди любителей видеоигр начал развиваться соревновательный интерес, а сами игры стали способом удовлетворения этого интереса.

В первое время подобные турниры носили преимущественно развлекательный характер, однако уже с 1990-х гг. они все более напоминали спортивное состязание. Поэтому начали формироваться и фиксироваться правила проведения таких турниров, у них появилась структура и общепризнанные стандарты. Значимую роль в становлении индустрии видеоигр именно как спортивной дисциплины сыграла компания Twin Galaxies, которая взяла на себя и судейскую роль, и роль фиксатора, и транслятора достижений участников таких соревнований, и функцию разработчика стандартов и правил проведения киберспортивных соревнований [Лескова].

Российский киберспорт начал историю своего становления и развития в 1996 г. с началом работы первого компьютерного клуба «Орки» [Буянова, 2017]. Спустя 7 лет Федерацией киберспорта России (созданной в 2000 г.) были выпущены Правила проведения соревнований по компьютерному спорту [Протокол № 57 от 15 июня 2003 г. ... , 2003], а в 2016 г. киберспорт был признан на официальном уровне спортивной дисциплиной, так как его включили во Всероссийский реестр видов спорта. Такое стремительное развитие киберспорта в России демонстрирует признание его важности и значимости в вопросах его дальнейшего влияния не только на спортивное будущее нашей страны, но и на политическое.

Итак, в современной России наблюдается стремление обеспечить профессиональный подход, который призван развивать киберспорт на национальном уровне. Именно поэтому к решению такой стратегически важной задачи были привлечены российские вузы, которые открывают специализированные кафедры и разрабатывают соответствующие образовательные программы. Среди таких высших учебных заведений стоит отметить Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (Российский университет спорта), Московский политехнический университет, Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС», Казанский федеральный университет. Все эти университеты предоставляют возможность студентам обучаться в сфере киберспорта, развивая навыки органи-

зации и управления киберспортивными проектами, работы с аудиторией, цифрового маркетинга, стратегического менеджмента и прочие.

Такое внимание к киберспорту в современной России демонстрирует сильную заинтересованность государства и общества в развитии этого направления [Воскресенская, 2019]. Причем в киберспорте раскрывается не только спортивный потенциал, но также и политический (как, впрочем, и экономический, и культурный, и правовой, и пр.). Киберспорт как явление настоящего и будущего возникло в жизнь современного государства и общества, а также научного сообщества. Интерес к нему, безусловно, неподдельный, и он только усиливается, тем самым «... накопленные по проблеме киберспорта знания представляются фрагментированными и распределенными между различными областями, такими как психология и образование, медицина и медицинские профессии, нейрология, бизнес и менеджмент, искусство и гуманитарные науки, компьютерные науки» [Поздняков, 2021, с. 176]. А создание качественного междисциплинарного знания еще только предстоит зарубежной и отечественной науке, в том числе и гуманитарной.

Киберспорт уже занял свою нишу и продолжает в ней активно развиваться. При этом его роль в жизни современного государства может варьироваться между нейтральной, позитивной и негативной, все чаще склоняясь к тому или иному полюсу. Так, политическая роль киберспорта сосредотачивается на политическом влиянии и контроле, где в центре находится власть и стремление ею обладать, а в качестве конкретных направлений можно назвать развитие и регулирование сферы кибер-

спорта как элемента молодежной и, в целом, культурной политики, как элемента «мягкой силы», а также в качестве пространства для разрешения межнациональных противоречий (например, за счет этнического разнообразия команд).

Вообще киберспорт – это ресурс государства, но только в том случае, если им можно управлять. При этом киберспортсмен представляет значимую единицу во всей государственной политике. Это особенно актуально для современной России, провозгласившей курс на народосбережение или человекоориентированность. Ведь успешный киберспортсмен – это человек, который обладает уникальными навыками, весьма ценными в условиях информационного противостояния и, в целом, цифровизации жизненного пространства. Итак, среди таких навыков можно выделить высокую скорость реакции, стратегическое мышление, умение в минимальные сроки принимать эффективные решения и предугадывать тактику соперника, также к ним можно отнести ответственность, дисциплинированность, максимальную концентрацию внимания, логическое мышление и ряд других не менее ценных навыков [Панкина, 2016, с. 36]. В свою очередь, киберспортсмен – это идеолог для своей аудитории (нередко весьма широкой), он влияет на настроение своих фанатов и способен задавать актуальную повестку. Иными словами, это человек, который «... выступает в качестве аксиологического ретранслятора внутри профессионального сообщества и за его пределами» [Сасим, 2018, с. 857]. С политической точки зрения популярный геймер может быть для власти и ценностью, и опасностью. Все зависит от его лояльности к политиче-

скому режиму и готовности сотрудничать с ним.

Современная Россия, решив прекратить, наконец, метания последних столетий между Востоком и Западом, осознала свой уникальный путь и активно принялась за его конструирование. Национальные традиции (в том числе духовно-нравственные) и культура, отечественная история, родной язык, патриотизм, национальная идентичность и национальный менталитет стали основой внутренней и внешней политики современной России [Указ Президента от 09.11.2022 г. ... , 2022]. Наше государство осознало свою национальную ценность, признав традиции и инновации основой дальнейшего прогресса и развития в самых разных областях жизнедеятельности. Россия гордится своими традициями, она стремится их защитить и сохранить, однако это не означает начала стагнации и отката далеко назад в своем развитии. Напротив, РФ стремится развиваться именно в тех областях, которые являются в XXI в. наиболее перспективными, среди них и новейшие технологии. Именно поэтому официальная российская власть обратила внимание на сферу киберспорта. Таким образом, защита традиционных ценностей и всего национально ориентированного идет параллельно с поддержанием и развитием киберспорта и всего технологически продвинутого.

Важно отметить, что государство обратило внимание на киберспорт в момент его самостоятельного взлета. Иными словами, зарекомендовавшая себя в качестве продвинутой и успешной эта сфера привлекла внимание государства, которое вызвалось развивать ее в последующем (*Путин поручил IT-компаниям и властям поддер-*

жать киберспорт // Известия. 12.09.2023. URL:

<https://iz.ru/1572695/2023-09-12/putin-poruchil-it-kompaniiam-i-vlastiam-podderzhat-kibersport> (дата обращения: 02.09.2024)). Получается, что путь киберспорта в России представляет собой пример развития снизу (из частного сектора, из народа) и своевременного поддержания сверху (с помощью государственного регулирования и поддержки). Если эта тенденция прочная и с долгосрочной перспективой, то можно отметить первые шаги к формированию открытого диалога между властью и российским народом, а также пример успешного взаимовыгодного сотрудничества (развитая инфраструктура в виде доступного интернета и персональных компьютеров и желание развиваться у российских киберспортсменов). Именно так формируется ответственное и активное гражданское общество, которое сотрудничает с властью, а не боится ее и не презирает. По нашему мнению, такая ситуация может стать неплохой основой для зарождения новой российской традиции, которая закрепит взаимную ответственность общества и государства.

Примечательно, что российский киберспорт не только стремится побеждать, он уже завоевывает громкие победы, которые вызывают национальную гордость. Так, в 2021 г. отечественная команда Team Spirit одержала победу в международном киберспортивном чемпионате The International. Это была важная победа для России, именно поэтому победители получили поздравления от представителей российской власти, среди которых был и Президент РФ В. В. Путин. Эта победа действительно очень важна, особенно в международном пространстве, она вы-

ступила как символ России-победителя, который можно считать серьезным вкладом в поддержание международного имиджа сильной России (а также инвестиционно привлекательной).

Успехи в киберспорте – это возможность для страны заявить о себе на международной арене. И даже если Россию не приглашают на международные соревнования, то она может выступить организатором таких мероприятий, причем на весьма высоком уровне, и тогда приезжать начнут уже в нашу страну. Так создается своеобразный национальный бренд. По нашему мнению, Россия весьма успешно развивается в этом направлении. Так, в начале 2024 г. в Казани прошли открытые Президентом РФ В. В. Путиным Игры Будущего в концепции фиджитал. Благодаря такому формату физический и виртуальный спорт сошлись на единой площадке. Игры Будущего привлекли внимание спортсменов более чем из ста стран со всего мира. Кроме того, что это мероприятие, являющееся ежегодным, пошатнуло принципы и цели изоляции, в которой оказалась современная Россия, оно также позволило нашему государству самостоятельно и весьма успешно развиваться в перспективной во всех отношениях сфере.

В условиях всестороннего противостояния Запада и России, а также активизации его «горячей» фазы (СВО) обеспечение национальной безопасности становится задачей номер один. При этом важно осознавать, что парадигма «традиции-инновации» выступает здесь как наиболее эффективное и оправданное решение. Наиболее успешные киберспортсмены, которые развили в себе все необходимые для успешной карьеры

навыки, становятся весьма полезными в военной сфере, так как физическая сила, меткость, выносливость и прочие нужные для традиционной войны характеристики бойца уступают место основным навыкам геймера (о них говорилось ранее). В свою очередь, директор Межконтинентальной киберспортивной лиги Александр Горбаченко отмечает, что для российских гейм-разработчиков в ближайшем будущем может стать весьма актуальной активная вербовка «контрактников через тематические паблики и игровые комьюнити» [Горбаченко].

Также эксперт обозначил еще одну особенность киберспорта, которая может стать серьезной угрозой российской суверенности и идентичности. Речь идет о попытках искажения истории (особенно это касается истории Великой Отечественной войны) с помощью предвзятых сценариев популярных видеоигр на военную тематику. Такими играми являются, например, “Sniper Elite: Berlin 1945” (2005 г.), “Sniper: Ghost Warrior 3” (2017 г.) и ряд других. Основная сюжетная линия подобных игр строится на миссии уничтожить «плохих русских», а также на построении игры на недостоверных или выдуманных исторических событиях и героях. И если раньше подобный посыл активно эксплуатировался в американских боевиках времен холодной войны, то сейчас (с начала СВО) такая риторика все громче звучит с высоких западных трибун. Для России принципиально важно обеспечить «чистоту истории», защитить свой суверенитет и отстаивать право на собственный путь развития, который не превратит ее в пешку.

Заключение

Таким образом, для современной России, стремящейся защитить и со-

хранить свои традиции, самым эффективным средством достижения этой цели становится успешное развитие в самых передовых областях, среди которых киберспорт. Это позволит нашему государству формировать и проводить независимую внутреннюю и внешнюю политику, оставаясь сильными и востребованными на международной арене и при этом придерживаясь тех принципов развития государства и нации, которые выберет само, а не те, что навязет самопровозглашен-

ный монополист. Такой подход поддерживает в россиянах чувство патриотизма, национальной гордости (за победы на международных соревнованиях и за проведение популярных у зарубежных игроков мероприятий на своей территории), солидарности, сплоченности, а также позволяет национальной идентичности – основе любой нации – трансформироваться, не отставая от прогресса и не позволяя потерять его фундаментальную основу.

Библиографический список

1. Богданов А. В. Проблема соотношения традиции и инновации в трудах зарубежных мыслителей (на примере работ О. Конта, К. Маркса, Г. Спенсера, М. Вебера) // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия «Социология. Политология». 2018. Т. 18, № 3. С. 345-348.
2. Буянова А. В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития / А. В. Буянова, В. Козилина // Социально-политические науки. 2017. № 5. С. 77-80.
3. Воскресенская Е. В. Тенденции развития киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации / Е. В. Воскресенская, А. Н. Лойко // Colloquium-Journal. 2019. № 12-9 (36). С. 31-33. DOI: 10.24411/2520-6990-2019-10358.
4. Гилязова О. С. Традиционные российские ценности: понятие, назначение, достоинства и ограничения // Социально-политические исследования. 2024. № 2 (23). С. 27-45. DOI: 10.20323/2658-428X-2024-2-23-27.
5. Горбаченко А. Большая игра: как гейминг все больше становится инструментом госполитики // Forbes. 15.05.2024. URL: <https://www.forbes.ru/mneniya/512411-bol-saa-igra-kak-gejming-vse-bol-se-stanovitsa-instrumentom-gospolitiki> (дата обращения: 02.09.2024).
6. Гофман А. Б. В поисках утраченной идентичности: традиции, традиционализм и национальная идентичность // Вопросы социальной теории. 2010. Т. 4. С. 241-254.
7. Гофман А. Б. Традиции и инновации в современной России: социологический анализ взаимодействия и динамики / под ред. А. Б. Гофмана. Москва : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2008. 543 с.
8. Краузе А. А. Традиции и инновации в исследовании феноменов коллективного и индивидуального // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия № 3. Гуманитарные и общественные науки. 2018. № 2. С. 8-13. DOI: 10.24411/2308-7226-2018-00017.
9. Лескова И. В. Видеоигровая индустрия как объект и способ развития современной культуры / И. В. Лескова, М. В. Пирушкин. URL: Видеоигровая индустрия

стрия как объект и способ развития современной культуры (sfk-mn.ru) (дата обращения: 02.09.2024).

10. 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.

11. 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. DOI: 10.17513/vaael.1856.

12. 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.).

13. Сальников М. В. Традиционализм как политико-правовой феномен: методология познания и исследования // Мир политики и социологии. 2012. № 11. С. 169-179.

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

15. Семененко И. С. Традиция и инновация как концепты политической науки и ориентиры политики развития: диалектика совместимости // Политические исследования. 2023. № 5. С. 45-65. DOI: 10.17976/jpps/2023.05.04.

16. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Официальные сетевые ресурсы Президента России. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 02.09.2024).

17. Ушанов П. В. Русскоязычная блогосфера: традиции и инновации в политической коммуникации // Россия и АТР. 2023. № 4 (122). С. 37-49. DOI: 10.24412/1026-8804-2023-4-37-49.

18. Федотова В. Г. Модернизация и традиция // Знание. Понимание. Умение. 2014. № 2. С. 80-91.

19. Черкасова П. В. Спортивная дипломатия как эффективный инструмент мягкой силы // Русская политология. 2020. № 4 (17). С. 38-44.

20. Шкаев Д. Г. Мифологические аспекты цифровой культуры на примере современной игровой индустрии // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 3: Философия. 2018. № 4. С. 123-128.

21. Эксперты назвали самые востребованные россиянами цифровые госуслуги // Российская газета [сайт]. 13.03.2019. URL: <https://rg.ru/2019/03/13/eksperty-nazvali-samye-vostrebovannyye-rossiianami-cifrovyye-gosuslugi.html> (дата обращения: 01.09.2024).

22. Hey A. J. G., Pápay G. The computing universe: A journey through a revolution. Cambridge: Cambridge university press, 2015. 397 p.

23. Pizzo A. D., Jones G. J., Baker B. J., Funk D. C., Kunkel T. Sensemaking of novelty: the dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization // Sport management review. 2021. No 25 (3). P. 383–405. DOI: 10.1080/14413523.2021.1935609.

24. Popkova E., Alekseev A., Lobova S., Sergi B. The theory of innovation and innovative development. AI scenarios in Russia // Technology in society. 2020. Vol. 63. P. 101390. DOI: 10.1016/j.techsoc.2020.101390.

25. Pye L. W. Aspects of political development. Boston, Toronto: Little, Brown and Co, 1966. 205 p.

26. Wattanapisit A., Wattanapisit S., Wongsiri S. Public health perspectives on e-Sports // Public health reports. 2020. Vol. 135 (3). P. 295-298. DOI: 10.1177/0033354920912718.

Reference list

1. Bogdanov A. V. Problema sootnoshenija tradicii i innovacii v trudah zarubezhnyh myslitelej (na primere rabot O. Konta, K. Marksa, G. Spensera, M. Vebera) = The problem of the correlation of tradition and innovation in the works of foreign thinkers (on the example of the works of Au. Comte, K. Marx, G. Spencer, M. Weber) // Izvestija Saratovskogo universiteta. Novaja serija. Serija «Sociologija. Politologija». 2018. T. 18, № 3. S. 345-348.

2. Bujanova A. V. Kibersport: istorija stanovlenija, sovremennoe sostojanie i perspektivy razvitija = Esports: history of formation, current state and development prospects / A. V. Bujanova, V. Kozilina // Social'no-politicheskie nauki. 2017. № 5. S. 77-80.

3. Voskresenskaja E. V. Tendencii razvitija kibersporta (komp'juternogo sporta) v Rossijskoj Federacii = Trends in the development of e-sports (computer sports) in the Russian Federation / E. V. Voskresenskaja, A. N. Lojko // Colloquium-Journal. 2019. № 12-9 (36). S. 31-33. DOI: 10.24411/2520-6990-2019-10358.

4. Giljazova O. S. Tradicionnye rossijskie cennosti: ponjatie, naznachenie, dostoinstva i ogranichenija = Traditional Russian values: concept, purpose, advantages and limitations // Social'no-politicheskie issledovanija. 2024. № 2 (23). S. 27-45. DOI: 10.20323/2658-428X-2024-2-23-27.

5. Gorbachenko A. Bol'shaja igra: kak gejming vse bol'she stanovitsja instrumentom gospolitiki = Big game: how gaming is increasingly becoming a tool of state policy // Forbes. 15.05.2024. URL: <https://www.forbes.ru/mneniya/512411-bol-saa-igra-kak-gejming-vse-bol-se-stanovitsja-instrumentom-gospolitiki> (data obrashhenija: 02.09.2024).

6. Gofman A. B. V poiskah utrachennoj identichnosti: tradicii, tradicionalizm i nacional'naja identichnost' = In search of a lost identity: tradition, traditionalism and national identity // Voprosy social'noj teorii. 2010. T. 4. C. 241-254.

7. Gofman A. B. Tradicii i innovacii v sovremennoj Rossii: sociologicheskij analiz vzaimodejstvija i dinamiki = Traditions and innovations in modern Russia: sociological analysis of interaction and dynamics / pod red. A. B. Gofmana. Moskva : Rossijskaja politicheskaja jenciklopedija (ROSSPJeN), 2008. 543 s.

8. Krauze A. A. Tradicii i innovacii v issledovanii fenomenov kollektivnogo i individual'nogo = Traditions and innovations in the study of collective and individual phenomena // Vestnik Permskogo gosudarstvennogo gumanitarno-pedagogicheskogo uni-

versiteta. Serija № 3. Gumanitarnye i obshhestvennye nauki. 2018. № 2. S. 8-13. DOI: 10.24411/2308-7226-2018-00017.

9. Leskova I. V. Videoigrovaja industrija kak ob#ekt i sposob razvitija sovremennoj kul'tury = Video game industry as an object and way to develop modern culture / I. V. Leskova, M. V. Pirushkin. URL: Videoigrovaja industrija kak ob#ekt i sposob razvitija sovremennoj kul'tury (sfk-mn.ru) (data obrashhenija: 02.09.2024).

10. Pankina V. V. Kibersport kak fenomen XXI veka = E-sports as a phenomenon of the XXI century / V. V. Pankina, R. T. Hadieva // Fizicheskaja kul'tura. Sport. Turizm. Dvigatel'naja rekreacija. 2016. T. 1. № 3. S. 34-38.

11. Pozdnjakov K. K. Fenomen kibersporta v nauchnyh issledovanijah: bibliometriceskij analiz = The phenomenon of e-sports in scientific research: bibliometric analysis / K. K. Pozdnjakov, N. V. Andreev // Vestnik Altajskoj akademii jekonomiki i prava. 2021. № 9 (chast' 2). S. 173-179. DOI: 10.17513/vaael.1856.

12. Protokol № 57 ot 15 ijunja 2003 g. «Pravila provedenija sorevnovanij po komp'juternomu sportu». Prinjatj FKS Rossii 15 ijunja 2003 g. Utverzhdeny vmeste s priznaniem vida sporta Goskomsportom Rossii (zasedanie 13 nojabrja 2003 g.) = Protocol No. 57 of June 15, 2003 “Rules for conducting computer sports competitions”. Adopted by the FCC of Russia on June 15, 2003. Approved together with the recognition of the sport by the State Sports Committee of Russia (meeting November 13, 2003).

13. Sal'nikov M. V. Tradicionalizm kak politiko-pravovoj fenomen: metodologija poznanija i issledovanija = Traditionalism as a political and legal phenomenon: methodology of cognition and research // Mir politiki i sociologii. 2012. № 11. S. 169-179.

14. Sasim A. V. Social'no-filosofskoe osmyslenie kibesporta kak molodezhnoj subkul'tury v aspekte ordinarnoj i neordinarnoj real'nosti = Socio-philosophical understanding of cybersport as a youth subculture in the aspect of ordinary and extraordinary reality // Missija konfessij. 2018. T. 7. № 7 (34). S. 855-862.

15. Semenenko I. S. Tradicija i innovacija kak koncepty politicheskoi nauki i orientiry politiki razvitija: dialektika sovместimosti = Tradition and innovation as concepts of political science and benchmarks of development policy: dialectics of compatibility // Polis. Politicheskie issledovanija. 2023. № 5. S. 45-65. DOI: 10.17976/jpps/2023.05.04.

16. Ukaz Prezidenta Rossijskoj Federacii ot 09.11.2022 g. № 809 «Ob utverzhdenii Osnov gosudarstvennoj politiki po sohraneniju i ukrepleniju tradicionnyh rossijskih duhovno-nravstvennyh cennostej» // Oficial'nye setevye resursy Prezidenta Rossii = Decree of the President of the Russian Federation of 09.11.2022 No. 809 “On approval of the Fundamentals of State Policy for the Preservation and Strengthening of Traditional Russian Spiritual and Moral Values” // Official Network Resources of the President of Russia. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (data obrashhenija: 02.09.2024).

17. Ushanov P. V. Russkojazychnaja blogosfera: tradicii i innovacii v politicheskoi kommunikacii = Russian-speaking blogosphere: traditions and innovations in political communication // Rossija i ATR. 2023. № 4 (122). S. 37-49. DOI: 10.24412/1026-8804-2023-4-37-49.

18. Fedotova V. G. Modernizacija i tradicija = Modernization and tradition // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2014. № 2. S. 80-91.

19. Cherkasova P. V. Sportivnaja diplomatija kak jeffektivnyj instrument mjagkoj sily = Sports diplomacy as an effective soft power tool // Russkaja politologija. 2020. № 4 (17). S. 38-44.
20. Shkaev D. G. Mifologicheskie aspekty cifrovoj kul'tury na primere sovremennoj igrovoj industrii = Mythological aspects of digital culture on the example of the modern gaming industry // Social'nye i gumanitarnye nauki. Otechestvennaja i zarubezhnaja literatura. Serija 3: Filosofija. 2018. № 4. S. 123-128.
21. Jeksperty nazvali samye vostrebovannye rossijanami cifrovyje gosuslugi = Experts named the most popular digital public services by Russians // Rossijskaja gazeta [sajt]. 13.03.2019. URL: <https://rg.ru/2019/03/13/eksperty-nazvali-samye-vostrebovannye-rossiianami-cifrovyje-gosuslugi.html> (data obrashhenija: 01.09.2024).
22. Hey A. J. G., Pápay G. The computing universe: A journey through a revolution. Cambridge: Cambridge university press, 2015. 397 p.
23. Pizzo A. D., Jones G. J., Baker B. J., Funk D. C., Kunkel T. Sensemaking of novelty: the dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization // Sport management review. 2021. No 25 (3). P. 383–405. DOI: 10.1080/14413523.2021.1935609.
24. Popkova E., Alekseev A., Lobova S., Sergi B. The theory of innovation and innovative development. AI scenarios in Russia // Technology in society. 2020. Vol. 63. P. 101390. DOI: 10.1016/j.techsoc.2020.101390.
25. Pye L. W. Aspects of political development. Boston, Toronto: Little, Brown and Co, 1966. 205 p.
26. Wattanapisit A., Wattanapisit S., Wongsiri S. Public health perspectives on eSports // Public health reports. 2020. Vol. 135 (3). P. 295-298. DOI: 10.1177/0033354920912718.

Статья поступила в редакцию 04.01.2025; одобрена после рецензирования 26.01.2025; принята к публикации 13.02.2025.

The article was submitted on 04.01.2025; approved after reviewing 26.01.2025; accepted for publication on 13.02.2025