

УДК 338.242

СОЗДАНИЕ ИННОВАЦИОННОЙ КОМПАНИИ В ГЕЙМ ИНДУСТРИИ НА ПРИМЕРЕ КИБЕРСПОРТИВНОГО ПРОЕКТА ZOVZEMLICYBER

Балаганский К.Н. (НИУ ИМТО)

Научный руководитель – к.э.н., доцент Силакова Л.В.
(НИУ ИМТО)

Аннотация. Проведен анализ исследований игровой индустрии. Систематизированы подходы к изучению киберспорта. Разработана стратегия создания и продвижения компании в киберспортивной индустрии.

Введение. Мир стремительно меняется, киберспорт и повсеместное увлечение молодёжи компьютерными играми можно считать переходным этапом для подготовки общества к новой цифровой реальности. По данным аналитического агентства New Zoo мировой рынок киберспорта стабильно растёт в среднем на 250 млн. долларов последние 6 лет, а количество геймеров к 2023 году превысит 3 млрд. человек. Процессы киберсоциализации входят практически во все сферы жизнедеятельности современного человека, в том числе в бизнес-процессы.

Систематизировав актуальные исследовательские вопросы из разных областей сформулирована, научная проблема: как построить эффективную инновационную компанию, позволяющую объединить современные методы обучения, способы создания и продвижения высокотехнологичной продукции, разработку и внедрение инновационных стратегий развития.

И. Ф. Зернин разбирает в своих работах мировой и российский опыт развития экосистем инновационного предпринимательства. Е. Скаржинская, считает, что интеллектуальные виды спорта, такие как киберспорт, способны стать интеллектуальным и технологическим базисом информационной экономики. А также эффективной площадкой для развития актуальных научных трендов, таких как нейрофизиология, когнитивные науки, применение искусственного интеллекта.

Среди зарубежных исследований выделяются работы урбаниста Чарльза Лэндри и экономиста Ричарда Флориды. Суть работ Лэндри в необходимости создания креативных городов. Флорида автор теории креативного класса – как главного движущего фактора постиндустриальной экономики. По Лэндри и Флориде, генерировать и привлекать творческих людей – залог успеха в новой действительности. Доктор Джейн Макгонигал доказывает, что геймификация процессов образования способна стать эффективным инструментом решения многих важных проблем современного общества.

На сегодняшний день в сфере образования сложилась нехватка эффективных методик обучения современным направлениям деятельности, формирования навыков XXI века, альтернативных способов обучения и воспитания. Одной из главных задач образования стало нахождение баланса между традиционными ценностями и жизнью в современном информационном обществе. В бизнесе существует не достаточное понимание архитектуры новых бизнес-процессов инновационной экономики.

Основная часть. Проект ZovZemliCyber из Санкт-Петербурга разработал стратегию развития инновационной компании для киберспортивной индустрии, которая позволит системно решать указанные проблемы. В основе данного подхода предлагается использовать обучающую платформу, основанную на геймификации образовательного процесса, применении компьютерного моделирования и виртуальной симуляции.

Для достижения эффективных результатов геймификации необходимо будет использовать компьютерные игры нового типа. Мы предлагаем создать серию развивающих интеллект компьютерных игр, основанных на истории, культуре и традициях коренных народов России. Где главные герои, из произведений народного творчества, в игровой форме

будут помогать изучать детям различные дисциплины, где также будут блоки на развитие интеллекта, смекалки, гибких навыков, креативного мышления.

Новинкой таких игр станет встроенная система мотивации физической активности. Для этого с игрой будет синхронизировано специальное приложение, отслеживающее активность пользователя в течение дня и предлагающее специальные программы с разными видами физических упражнений, за выполнение которых будут начисляться игровые бонусы.

Еще одним инновационным компонентом станет создание и внедрение специальной платформы для диагностики и корректировки психоэмоционального состояния игроков. Мы предлагаем на базе искусственного интеллекта анализировать действия игроков, давать рекомендации по мягкой коррекции поведенческих паттернов и негативных установок, мешающих развитию и проводить эти корректировки в виртуальном игровом пространстве.

Применение указанных методов позволит достигнуть эффективного развития творческих и когнитивных способностей, новых навыков и метакомпетенций обучающихся. А также существенно повысить уровень подготовки киберспортсменов, управленческих кадров новой формации, готовить бизнесменов для новых сфер бизнеса, осваивать профессии будущего. Навыки и знания, полученные благодаря такой подготовке, позволят эффективно развиваться и взаимодействовать молодым людям в новых средах, таких как NFT-маркетплейсы и Метавселенные.

Следующим этапом станет внедрение подобных игр в киберспортивные соревнования. Состязательный эффект способен усилить мотивацию к освоению новых знаний. Подготовка кадров для смежных отраслей гейм индустрии, таких как косплей и стриминг позволит создать сообщество креативных и профессиональных молодых людей для новых отраслей инновационной экономики. Такие сообщества могут стать основой креативных кластеров, генерирующих знания и продукты для новых отраслей. Сами подобные игры нового формата станут продуктом, способным увеличить долю российской game dev индустрии на мировом рынке.

Таким образом в итоге мы получим инновационную компанию в киберспортивной индустрии, способную улучшить показатели цифровой экономики в целом и оказать положительный эффект в сфере технологичного образования и формирования навыков XXI века.

Выводы. Проект ZovZemliCyber в данный момент ведет разработку компьютерной игры, основанной на бурятском эпосе «Гэсэр», где будут внедрены описанные технологии мотивации к занятиям физической активностью и психоэмоциональной коррекции развития геймеров. Главная цель проекта на 2022 год – создание сообщества креативных и счастливых людей. Создан NFT-маркетплейс, для продвижения креативного цифрового искусства. Создана модель обучающих курсов на конкурс для платформы Сбер Образование по продвижению в гейм индустрии, по трем ключевым направлениям развития: киберспорт, косплей и стриминг. Разработано новое направление для киберспорта, совмещающее виртуальные файтинги и настоящие единоборства – «Кибер ММА».

Апробация результатов проведенного исследования проходила в рамках Всероссийской научной конференции «Познание и деятельность: от прошлого к настоящему», ОГПУ, 11.11.2021. И 51-й научной и учебно-методической конференции Университета ИТМО 04.02.2022.

Балаганский К.Н. (автор)

Подпись

Силакова Л.В. (научный руководитель)

Подпись