

Секция «Слабый и сильный искусственный интеллект в управленческих практиках»

Использование искусственного интеллекта в государственном управлении в сфере спорта

Научный руководитель – Пушкарь Галина Александровна

Грязнова Екатерина Михайловна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Юридический факультет, Москва, Россия

E-mail: gryaznova.ekaterina@gmail.com

Спорт всегда был неотъемлемой частью общества, поэтому для обеспечения его бесперебойного функционирования требуется наличие административных функций. Государственное управление в спорте – это управление спортивными организациями со стороны правительства или других государственных структур; в спорте оно важно, поскольку включает в себя управление и регулирование спортивной деятельности и организации со стороны правительства. В данной работе хотелось бы рассмотреть использование искусственного интеллекта в государственном управлении в сфере спорта.

Внедрение технологии образование в последние годы стало переломным моментом, и это не в последнюю очередь относится к физической культуре и спорту. В России платформа GosTech недавно запустила информационную систему (ГИС) "Физкультура- спорт" [1], которая должна произвести «революцию» в том, как учащиеся и преподаватели взаимодействуют с физкультурой и спортом, хотя данная система рассчитана в том числе и на субъекты спорта (ст. 5 ФЗ-329) [4].

ГИС "Физкультура Спорт" – это облачная платформа, которая позволяет не только профессиональным спортсменам следить за Единым календарным планом [2], но и учителям и ученикам отслеживать данные о физической активности и здоровье. Система призвана обеспечить комплексный подход к физическому воспитанию и спорту, позволяя учащимся следить за своей физической активностью и здоровьем, а учителям – отслеживать успехи учеников и оценивать их физическую подготовку.

Платформа также имеет социальный компонент, позволяющий учащимся общаться и соревноваться друг с другом. Учащиеся могут создавать команды, участвовать в соревнованиях, бороться за баллы и значки, создавая веселую и увлекательную среду, поощряющую физическую активность и здоровую конкуренцию.

Преимуществом системы является возможность отслеживать и анализировать данные с течением времени. Эти данные могут быть использованы для выявления областей, требующих улучшения, и соответствующей корректировки программ физического воспитания и спорта.

Данная разработка нацелена на развитие не только профессионального, но и массового спорта в стране. Способность платформы предоставлять персонализированную обратную связь, отслеживать и анализировать данные с течением времени, а также способствовать развитию физической культуре. Поскольку технологии продолжают развиваться, мы можем ожидать появления новых разработок, которые используют возможности технологии для преобразования в рассматриваемой области.

Искусственный интеллект (ИИ) и государственное управление в спорте могут быть связаны несколькими способами; и использование ИИ в спортивном менеджменте, и государственном управлении становится все более популярным. ИИ может помочь в сборе и анализе больших объемов данных, что может помочь спортивным организациям улучшить процессы принятия решений, сократить расходы и повысить эффективность работы

[3]. Приведем несколько примеров того, как могут быть связаны ИИ и государственное управление в спорте:

1. Анализ результатов спортсменов: ИИ может использоваться для анализа результатов спортсменов в режиме реального времени, что позволяет тренерам и инструкторам принимать более обоснованные решения о стратегиях тренировок и игр. Например, алгоритмы ИИ могут анализировать движения, положение тела и технику игрока во время игры и предоставлять тренерам обратную связь о том, в каких областях игроку необходимо совершенствоваться.

2. Предотвращение травм: мониторинг движений спортсмена и выявления потенциальных рисков травм. Например, датчики на базе ИИ могут отслеживать движения спортсмена и предоставлять тренерам обратную связь о тех областях, где спортсмен слишком нагружает свое тело, что может помочь предотвратить травмы и продлить карьеру спортсмена.

3. Вовлечение болельщиков: повышение вовлеченности болельщиков, предоставляя им персонализированный опыт. Например, алгоритмы ИИ могут анализировать данные об интересах болельщика, его прошлых покупках и активности в социальных сетях и предоставлять персональные рекомендации по товарам, билетам на игры и другим развлечениям для болельщиков.

4. Оптимизация цен на билеты: помощь спортивным организациям оптимизировать цены на билеты, анализируя данные о поведении болельщиков и моделях покупок. Например, алгоритмы ИИ могут анализировать данные о демографических характеристиках болельщиков, посещаемости игр и ценах на билеты и давать рекомендации спортивным организациям о том, как скорректировать цены на билеты, чтобы максимизировать доходы и посещаемость.

5. Общественное здоровье и безопасность: мониторинг здоровья и безопасности населения на спортивных мероприятиях. Например, камеры на базе ИИ могут обнаруживать потенциальные угрозы безопасности, такие как переполненность или подозрительное поведение, и предупреждать сотрудников службы безопасности в режиме реального времени.

Представляется, что использование искусственного интеллекта в государственном управлении в сфере спорта способно произвести прорыв в работе спортивных организации, обеспечивая более точный анализ данных, повышая вовлеченность болельщиков, улучшая результаты спортсменов и укрепляя здоровье и безопасность населения.

Несмотря на то, что использование искусственного интеллекта (ИИ) в государственном управлении в спорте может дать много преимуществ, существует также ряд трудностей, связанных с этим.

1. Проблемы конфиденциальности данных: ИИ опирается на сбор и анализ больших объемов данных, и это может вызвать озабоченность по поводу конфиденциальности данных. Спортивным организациям необходимо убедиться, что они собирают и используют данные прозрачным и этичным образом, а также соблюдают правила защиты данных.

2. Предвзятость алгоритмов: алгоритмы ИИ беспристрастны лишь настолько, насколько беспристрастны данные, на которых они обучаются. Если данные необъективны, то и алгоритм будет необъективным. Спортивным организациям необходимо убедиться, что используемые ими данные являются репрезентативными и непредвзятыми, а их алгоритмы не увековечивают существующие предрассудки или дискриминацию.

3. Затраты на внедрение: внедрение систем ИИ может быть дорогостоящим, и многие спортивные организации могут не иметь ресурсов для инвестирования в эту технологию. Это может создать разрыв между более крупными и богатыми организациями, которые могут позволить себе ИИ, и более мелкими, менее обеспеченными организациями, которые не могут этого сделать.

4. Отсутствие опыта: ИИ – это сложная и быстро развивающаяся область, и спортивные организации могут не иметь опыта или знания, необходимых для эффективного внедрения и управления системами ИИ. Это может привести к отсутствию понимания того, как работают системы ИИ и как их можно использовать для улучшения спортивного менеджмента и государственного управления.

5. Сопротивление изменениям: наконец, может возникнуть сопротивление изменениям со стороны заинтересованных сторон, которые привыкли к традиционным методам спортивного менеджмента и государственного управления. Это может затруднить внедрение новых технологий и процессов, и может потребовать обширного обучения и подготовки, чтобы заинтересованные стороны были готовы к этому.

В других странах, особенно в Азии, существует несколько платформ и систем, аналогичных ГИС "Физкультура Спорт". Быть может, имеет смысл вдохновиться зарубежным опытом и перенять какие-либо идеи. Например, в Южной Корее существует Национальная спортивная информационная система (NSIS) [6]. Национальная спортивная информационная система (NSIS) – это платформа, разработанная Фондом содействия развитию спорта Кореи для управления в том числе спортивной информацией и статистикой. Она используется для сбора данных о спортсменах, тренерах и спортивных организациях и представляет собой централизованную систему для управления спортом и государственного управления.

Представляется интересным создать мобильное приложение, как, например, сделано в Индии. Мобильное приложение Khelo India5 – это платформа, разработанная Объединённым советом министров Индии для содействия участию и развитию спорта; предоставляет информацию о спортивных событиях и мероприятиях, позволяет пользователям регистрироваться для участия в соревнованиях, тренировочных программах и выявлять таланты среди населения, а также предлагает ресурсы и поддержку для спортсменов и спортивных организации [5, 7].

Платформы работают по одному принципу, они похожи на ГИС "Физкультура Спорт" в том, что они сосредоточены на сборе и управлении данными, связанными со спортом, и предоставляют централизованную систему для управления физической культурой и государственного управления. Все они предназначены для содействия участию в спорте, поддержки развития спортсменов и укрепления здоровья и физической формы населения и, разумеется, разработано с участием государством.

Источники и литература

- 1) Единая информационная площадка по направлению физическая культура и спорт в образовании // URL: <https://еип-фкис.пф/?ysclid=lfryx13lq6958719816>
- 2) Единый календарный план // URL: http://www.minsport.gov.ru/useful_documents.php
- 3) Искусственный интеллект в спорте: Вызовы и возможности под редакцией Дэниела Линка, Бабака Махдави и Джесси Дэвиса.
- 4) Федеральный закон от 04.12.2007 N 329-ФЗ (ред. от 28.02.2023) "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" // "Собрание законодательства РФ", 10.12.2007, N 50, ст. 6242.
- 5) Khelo India// URL: <https://kheloindia.gov.in>
- 6) NSIS // URL: <http://nsis.co.kr/homepage/index.html>
- 7) Paul M. Pedersen, The Routledge Handbook of Sport Communication // под редакцией Пола М. Педерсена и Джанет Финк. 2013. 529 с.