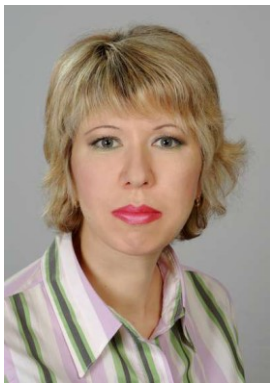
Научная статья
УДК 796/799
DOI: 10.47438/1999-3455_2024_2_259

ПЕРСПЕКТИВЫ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В СТУДЕНЧЕСКОЙ СРЕДЕ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ



Ирина Николаевна Маслова [1], Наталья Васильевна Щербина [2],
Максим Дмитриевич Соболев [3]

Воронежская государственная академия спорта [1, 2, 3]
Воронеж, Россия

[1] Доктор педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики циклических видов спорта
тел.: +7(905)050-79-98, e-mail: irina.grin.97@mail.ru
ORCID 0000-0001-6076-1328
[2] Старший преподаватель кафедры теории и методики циклических видов спорта
тел: +7(904)082-96-91, e-mail: natalka.060481@mail.ru
ORCID 0009-0003-8132-5981
[3]Преподаватель кафедры теории и методики спортивных игр
тел: +7(960)126-88-38, e-mail: m.sobolev94@mail.ru
ORCID 0000-0002-0404-8760

Аннотация. Фиджитал-спорт в сфере физической культуры стал актуальной и перспективной темой развития и продвижения в молодежной среде, при этом объединяя цифровые технологии со спортивной деятельностью. Пройдет немало времени, чтобы данный вид спорта приобрел своих профессиональных участников и аудиторию зрителей. Фиджитал-спорт – новое направление сферы физической культуры и спорта, которое сочетает в себе элементы цифровых технологий и спортивных игр, а также имеет сравнение с киберспортом, который становится все более популярным в современном мире. В статье представлены результаты аналитического обзора научно-методических статей и социологического опроса студентов Воронежской государственной академии спорта. В заключении рассматривается вопрос состояния и перспектив продвижения фиджитал-спорта посредством создания положительной мотивации в студенческой среде к данному направлению и вовлечение молодежной аудитории в тренировочный и соревновательный процесс.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, киберспорт, студенческая молодежь, анкетирование, физическая активность, спорт, перспективы, учебный процесс, спортивный клуб.

Для цитирования: *Маслова И.Н., Щербина Н.В., Соболев М.Д.* К вопросу о планировании подготовки в киберспорте // Культура физическая и здоровье. 2024. № 2. С. 259-262. DOI: 10.47438/1999-3455_2024_2_259.

Введение

Последнее десятилетие нашу жизнь плотно охватил цифровой мир. Наше существование в формате двух измерений – жизненных потребностей и виртуальных действий. Человек воплощает свои желания с помощью цифровых технологий. Мы желаем делать покупки, не выходя из дома, ездить на автомобиле, переведя его в автоматическое управление, стали совершать наименьшее количество физических действий, а спортом занимаемся в виртуальном пространстве. И в один прекрасный момент мы соединили две параллели в единое, казалось бы, не допустимое, целое и получили *фиджитал* (phygital, от англ. physical + digital — физический и цифровой) – это маркетинговый термин, описывающий сочетание цифрового и физического опыта, в том числе и дополнительной виртуальной реальности.

Реальное и виртуальное наиболее лучшим образом нашло себя в физической культуре и спорте. Фиджитал-спорт относится к спорту обычного формата, где команда должна участвовать как в физической, так и в цифровой дисциплине. Оказавшись на стыке предметной и цифровой реальности, мы стали замечать, что подрастающее поколение все больше стало реализовывать себя за счет цифровых технологий. А в мире даже появилась наука «фиджитология», которая исследует деятельность человека в двух направлениях реальности и виртуальности.

Результаты

Цель работы – определить место и выделить перспективы фиджитал-спорта среди интересов студенческой молодежи.

© Маслова И. Н., Щербина Н. В., Соболев М. Д., 2024

Профессор кафедры психологии Московского государственного университета спорта и туризма Владимир Андреевич Плешаков дал оценку фиджитал-спорту, как «спорту будущего в настоящем времени», который набирает большие обороты среди населения.

Цифровой спорт состоит из комбинированного набора классических видов спорта (баскетбол, футбол и т. д.), но использует различные устройства (игровые консоли, виртуальные очки или трекеры активности). Эти устройства позволяют отслеживать результаты участников и создавать новые сценарии виртуальной игры [2, 9]. Всероссийская федерация цифрового спорта разрабатывает и до настоящего времени совершенствует правила и регламентацию соревнований, турниров, устанавливает стандарты безопасности [10]. Количество дисциплин, участвующих в соревнованиях, постепенно увеличивается [6].

Некоторыми исследователями проведена оценка влияния компьютерных игр на общее состояние здоровья человека [1]. Авторы констатируют, что развитие компьютерных видов спорта вносят определенную идею в современные компьютерные технологии, и в то же время позволяет повысить уровень подвижной активности современной молодежи. Другие специалисты отмечают имеющийся опыт проведения соревнований по цифровым видам спорта, но обращают внимание на отсутствие четких регламентов и протоколов, по которым можно систематизировать цифровые турниры [8, 10].

На этапе развития этого направления, по нашему мнению, студенты Воронежской государственной спортивной академии, профессионально занимающиеся выбранными видами спорта, могут формировать команды по различным типам цифровых дисциплин, учитывая введение во внеучебную деятельность занятий компьютерными играми [3, 5, 10].

Чтобы получить интересующие данные, был проведен анализ исследовательских статей и публикаций, а также были опрошены специалисты по цифровому спорту для оценки и понимания основных проблем и предпосылок, связанных с его прогрессом в области физической культуры. Был проведен опрос, в котором приняли участие 223 студента Воронежской государственной академии спорта. Основополагающим компонентом опроса стало выявление мнений о важности развития цифрового спорта в сфере физической культуры, о возможных барьерах на пути его формирования и продвижения, а также индивидуальных предложений по организации и развитию нового направления в академической среде. В результате мы получили объективные данные о личной связи респондентов с цифровым спортом и смогли определить их мнение о степени поддержки ИТ в Академии.

В нашем исследовании задача состояла в том, чтобы определить уровень знаний учащихся о цифровом спорте и оценить степень их интереса к его использованию во внеучебное время. Из общего числа респондентов 79% сообщили, что познакомились с цифровыми играми через мобильные приложения, 12% - из информационного пространства и 9% - из социальных сетей. Но только 11% всех опрошенных респондентов уже активно практикуют это во внеучебных мероприятиях и регулярно следят за событиями, связанными с этой областью.

Таким образом, 53 % участников опроса проявили активное желание протестировать и использовать элементы цифрового спорта вне сессионного времени и в своем тренировочном процессе, что на данном этапе указывает на возможность включения цифрового спорта в педагогический процесс Академии. Малое количество (2 %) респондентов выразили открытое недовольство сочетанием онлайн-игр и физической активности в процессе обучения и выразили сомнения в безопасности этого формата. Участники Академии представители профессионального спорта (26 %) придерживаются мнения, что использование киберигры приведет к снижению уровня профессионального мастерства, может отвлекать от полноценного процесса достижения поставленной цели и совершенствования, так как значительно снизит двигательную активность и тренировочную деятельность.

Большинство респондентов (61 %) считают, что необходимо продвигать студенческий фиджитал-спорт путем создания своей команды академии, формируя ее при занятиях внеаудиторной деятельностью из числа всех желающих студентов. Учебные занятия по видам спорта и фиджитал-дисциплинам возможно объединить и параллельно использовать в рамках процесса обучения по утвержденному расписанию, тем самым внеся разнообразие и современный подход. При наличии успеха в данном направлении деятельности, вероятно создание студенческого фиджитал-клуба, а хорошо подготовленных его игроков возможно в дальнейшем привлекать к участию в соревнованиях между собой и к соревнованиям более высокого уровня.

Для дальнейшего продвижения фиджитал-спорта в сфере физической культуры требуется тщательная разработка методического обеспечения, планов тренировочного процесса, планирование соревновательной деятельности между командами внутри вуза и за его пределами [7, 10-12]. Успешные студенты, с высоким уровнем мастерства по фиджитал-дисциплинам, смогут в дальнейшем перейти в систему наставничества, проводя занятия по обучению во внеаудиторное время [4]. Отдельное внимание нужно уделить материальной и административной поддержке фиджитал-спорта. К материальной стороне относятся финансирование проведения различных турниров, денежное поощрение игроков, предоставление помещений и технического оборудования для тренировок и соревнований, обеспечение врачебного контроля за состоянием здоровья игроков. К административной стороне относится своевременное обеспечение материальной поддержки, формирование нормативно-правовой базы для реализации программ продвижения и становление площадки для реализации собственных целевых показателей академии.

Выводы

Анализ литературных источников и проведенный опрос респондентов Воронежской государственной академии спорта позволили определить потребность во внедрении систематических занятий и разработки программ по организации внеаудиторной деятельности фиджитал-спорта, помогли понять необходимость организации студенческой команды по фиджитал-дисциплинам для и дальнейшего развития и участия в обмене опытом с представителями и командами нового направления. Большинство студентов положительно относятся к нововведениям и заинтересованы реализовывать себя в развивающемся направлении фиджитал-дисциплин. В результате исследования была определена высокая степень заинтересованности студентов академии в популяризации фиджитал-спорта.

Фиджитал-спорт обладает достаточным потенциалом для развития и высокой степенью популярности среди студенческой молодежи. Данное направление может являться началом становления «новых кумиров», которые станут достоянием и национальной гордостью страны. Яркие представители фиджитал-индустрии, через собственные достижения, смогут сформировать понимание

о новых возможностях по построению карьерного роста в сфере фиджитал-направления, что в будущем расширит границы патриотизма в молодежной среде Российской Федерации.

В процессе планомерного внедрения фиджитал-спорта в учебу и быт студенческой молодежи предстоит определить поиск полноценной методики тренировочного процесса с изучением степени влияния нагрузки на организм спортсменов, а также достоверно определить влияние на организм человека гибридных видов спорта в целом для расстановки приоритета опасности и безопасности для населения страны.

Конфликт интересов

Авторы декларируют отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

Библиографический список

1. Галицын, С.В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С.В. Галицын, О.З. Зиганшин, П.Д. Попов [и др.] // Учёные записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2023. – №8 (222). – С. 87–92. DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p87-92. EDN AXPSMI.
2. Гимбелсон Д. Фиджитал-фитнес: новые тренды и возможности для физической активности / Д. Гимбелсон, Б. Райан, М. Смит. – Нью-Йорк: Источник здоровья, 2020.
3. Грязнова, Е.В. Противоречия цифрового высшего образования в информационной культуре современного общества / Е.В. Грязнова // Вестник Мининского университета. – 2023. – Т. 11. №1 (42).- DOI: 10.26795/2307-1281-2023-11-1-12.- EDN: WZYJOJ.
4. Лубышева Л.И. Фиджитал-спорт – инновационный проект развития внеучебной деятельности студентов // Теория и практика физической культуры. 2023. № 7. С. 101. EDN OFGYYF.
5. Мальцева, И.А. Популяризация киберспорта как спортивной дисциплины: медийный аспект // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2022. Т. 1, № 1 (37). С. 89-97. DOI: 10.51965/20767919_2022_1_1_89. EDN UBGSNW.
6. Мансурова, К.Д. Развитие киберспорта в России / К.Д. Мансурова, Н.А. Красулина, А.П. Смирнова // Вестник молодого учёного УГНТУ. 2022. № 2 (18) С. 81-84. EDN: MCFLHF.
7. Маслова, И.Н. К вопросу о планировании подготовки в киберспорте / И.Н. Маслова, М.Д. Соболев, В.Э. Соколов // Культура физическая и здоровье. № 1(89). С. 309-312.
8. Новосёлов, М.А. Организационно-технические аспекты проведения студенческих игр в формате «Игр будущего» / М.А. Новосёлов, Е.Н. Скаржинская // Теория и практика физической культуры. – 2022. – №8. – С. 56. EDN ZOHXYE.
9. Пономарёв, А.М. Развитие киберспорта как отражение процесса цифровизации современного общества / А. М. Пономарёв, И. А. Усенков // Advances in Law Studies. – 2019. – Т. 7, № 4. – С. 31-35. – DOI 10.29039/2409-5087-2019-7-4-31-35. – EDN OWXXFP.
10. Седов, И.А. Продвижение фиджитал-спорта в области физической культуры: сборник трудов конференции / И.А. Седов, А.Д. Щербина // Цифровая трансформация образования: актуальные проблемы, опыт решения: материалы Всеросс. науч.-практ. конф. – Чебоксары: ИД «Среда», 2023. – С. 47-49. – ISBN 978-5-907688-89-6. – DOI 10.31483/r-109183.
11. Соколова, Е.К. Развитие навыков в киберспорте как производство гибридного субъекта / Е. К. Соколова, С. Ю. Шевченко // Этнографическое обозрение. – 2022. – № 6. – С. 61-78. – DOI 10.31857/S0869541522060057. – EDN MRHDKV.
12. Ivanov, V.D. E-sports: development and formation of discipline. Physical Culture. Sport. Tourism. Motor Recreation. 2020. Vol. 5, No. 4. P. 38-42. DOI: 10.24411/2500-0365-2020-15405. EDN GJDVUI.

References

1. Galitsyn S.V., Ziganshin O.Z., Popov P.D. [et al.] (2023) Perspektivy razvitiya fidzhital-sporta na studencheskom urovne [Prospects for the development of digital sports at the student level]. *Scientific notes of the P. F. Lesgaft University*. No. 8 (222), pp. 87-92. (In Russian)
2. Gimbelson D., Ryan B., Smith M. (2020) Fidzhital-fitnes: novye trendy i vozmozhnosti dlya fizicheskoi aktivnosti [Digital fitness: new trends and opportunities for physical activity]. New York, Source of Health publ. (In Russian)
3. Gryaznova E.V. (2023) Protivorechiya tsifrovogo vysshego obrazovaniya v informatsionnoi kul'ture sovremennogo obshchestva [Contradictions of digital higher education in the information culture of modern society]. *Bulletin of the Mininsky University*. Vol. 11. No. 1 (42). (In Russian)
4. Lubysheva L.I. (2023) Fidzhital-sport – innovatsionnyi proekt razvitiya vneuchebnoi deyatel'nosti studentov [Digital-sport – an innovative project for the development of extracurricular activities of students]. *Theory and practice of physical culture*. No. 7. P. 101. (In Russian)
5. Maltseva, I. A. (2022) Populyarizatsiya kibersporta kak sportivnoi distsipliny: mediinyi aspekt [Popularization of esports as a sports discipline: media aspect]. *Bulletin of the V.N. Tatishchev Volga State University*. Vol. 1, No. 1 (37), pp. 89-97. (In Russian)
6. Mansurova K.D., Krasulina N.A., Smirnova A.P. (2022) Razvitie kibersporta v Rossii [The development of esports in Russia]. *The messenger of a young man*. No. 2 (18), pp. 81-84. (In Russian)
7. Maslova I.N., Sobolev M.D., Sokolov V.E. (2024) K voprosu o planirovanii podgotovki v kibersporte [On the issue of planning training in esports]. *Physical culture and health*. No. 1 (89), pp. 309-312. (In Russian)
8. Novoselov M.A., Skarzhinskaya E.N. (2022) Organizatsionno-tekhnicheskie aspekty provedeniya studencheskikh igr v formate "Igr budushchego" [Organizational and technical aspects of holding student games in the format of "Games of the future"]. *Theory and practice of physical culture*. No.8. P. 56. (In Russian)
9. Ponomarev A.M., Usenkov I.A. (2019) Razvitie kibersporta kak otrazhenie protsessa tsifrovizatsii sovremennogo obshchestva [The development of esports as a reflection of the process of digitalization of modern society]. *Advances in Law Studies.* Vol. 7, No. 4, pp. 31-35. (In Russian)

10. Sedov I.A., Shcherbina A.D. (2023) Prodvizhenie fidzhital-sporta v oblasti fizicheskoi kul'tury: sbornik trudov konferentsii [Promotion of digital sports in the field of physical culture: proceedings of the conference]. Tsifrovaya transformatsiya obrazovaniya: aktual'nye problemy, opyt resheniya: materialy Vseross. nauch.-prakt. konf. [*Digital transformation of education: current problems, solution experience: materials of the All-Russian Scientific and practical conference*]. Cheboksary: Publishing house "Wednesday". Pp. 47-49. (In Russian)

11. Sokolova, E.K., Shevchenko, S.Yu. (2022) Razvitie navykov v kibersporte kak proizvodstvo gibridnogo sub"ekta [Development of skills in esports as the production of a hybrid subject]. *Ethnographic review*. No. 6, pp. 61-78. (In Russian)

12. Ivanov, V.D. (2020) E-sports: development and formation of discipline. *Physical Culture. Sport. Tourism. Motor Recreation*. Vol. 5, No. 4, pp. 38-42. (In Russian)

Поступила в редакцию 08.04.2024
Подписана в печать 27.06.2024

Original Article
UDC 796/799
DOI 10.47438/1999-3455_2024_2_259

PROSPECTS OF DIGITAL SPORTS IN THE STUDENT ENVIRONMENT AT THE PRESENT STAGE

Irina N. Maslova [1], Natalia V. Shcherbina [2], Maxim D. Sobolev [3]

Voronezh State Academy of Sports [1, 2, 3]
Voronezh, Russia

[1] Grand PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department of Theory and Methodology of Cyclic Sports
ph.: +7(905)050-79-98, e-mail: irina.grin.97@mail.ru
ORCID 0000-0001-6076-1328
[2] Senior lecturer at the Department of Theory and Methodology of Cyclic Sports
ph.: +7(904)082-96-91, e-mail: natalka.060481@mail.ru
ORCID 0009-0003-8132-5981
[3] Teacher of the Department of Theory and Methodology of Sports Games
ph.: +7(960)126-88-38, e-mail: m.sobolev94@mail.ru
ORCID 0000-0002-0404-8760

Abstract. Digital sports in the field of physical culture has become an urgent and promising topic of development and promotion among young people, while combining digital technologies with sports activities. It will take a long time for this sport to acquire its professional participants and an audience of viewers. Digital sports is a new direction in the field of physical culture and sports, which combines elements of digital technologies and sports games, and also has a comparison with esports, which is becoming increasingly popular in the modern world. The article presents the results of an analytical review of scientific and methodological articles and a sociological survey of students of the Voronezh State Academy of Sports. In conclusion, the issue of the state and prospects of promoting digital sports by creating positive motivation among students in this area and involving the youth audience in the training and competitive process is considered.

Keywords: digital sports, esports, student youth, questionnaires, physical activity, sports, prospects, educational process, sports club

Cite as: Maslova, I. N., Shcherbina, N. V., Sobolev, M. D. (2024) Prospects of digital sports in the student environment at the present stage. Physical Culture and Health. (2), 259-262. (In Russ., abstract in Eng.). doi: 10.47438/1999-3455_2024_2_259.

Received 08.04.2024
Accepted 27.06.2024