

УДК 796.011.3

ФИДЖИТАЛ-СПОРТ И ПЕРСПЕКТИВЫ ВВЕДЕНИЯ ЕГО В СТУДЕНЧЕСКУЮ ЖИЗНЬ

Симонова Ирина Михайловна

Уральский государственный университет путей сообщения, Екатеринбург

Аннотация. Информация о фиджитал-спорте в настоящее время все чаще появляется в средствах массовой информации, набирает значительную известность среди студенческой молодежи и полностью изменяет понимание занятий традиционными видами спорта в вузах. Новый формат компьютерных игр в совокупности с занятиями физической культурой и спортом вызывает интерес у студентов, повышает мотивацию к занятиям этим видом двигательной активности. В статье представлены результаты онлайн-исследования, проведенного для выявления осведомленности студентов УрГУПС об этом новом и уже достаточно популярном виде спорта.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, студенты вузов, спорт, двигательная активность.

DIGITAL SPORTS: WHAT IS IT AND THE PROSPECTS OF INTRODUCING IT INTO STUDENT LIFE

Simonova Irina Mikhailovna

Ural State University of Railway Transport, Yekaterinburg

Abstract. Information about digital sports is now increasingly appearing in the media, gaining significant popularity among students and completely changing the understanding of traditional sports in universities. The new format of computer games, combined with physical education and sports, arouses interest among students, increases motivation to engage in this type of motor activity. In the presented work, an online survey was conducted to identify the awareness of USAP students with this new and already quite popular sport among many universities in Russia.

Keywords: digital sports, university students, sports, motor activity.

ВВЕДЕНИЕ. В наше время информационных технологий занятия спортом и физической культурой приобретают новое измерение, включая в себя тесную связь между физической деятельностью и применением современных гаджетов и технологий. Одним из наиболее ярких примеров этого является фиджитал-спорт [1]. Это новый вид спорта, сочетающий элементы киберспорта и традиционного спорта, в отличие от занятий киберспортом, где акцент делается только на виртуальной реальности и компьютерных играх. Фиджитал-спорт – это физическая активность и взаимодействие в цифровом пространстве, совмещающие в себе использование датчиков, носимых устройств физических показателей и применение виртуальной реальности для симуляции реальных спортивных сценариев.

Фиджитал-спорт предлагает широкий спектр возможностей для творчества, инноваций и социализации, позволяя участникам не только соревноваться на физическом уровне, но и взаимодействовать в цифровом пространстве. С учетом растущего интереса к здоровому образу жизни и доступности современных технологий фиджитал-спорт набирает популярность не только среди профессиональных спортсменов, но и среди студентов. Фиджитал-спорт 31 января 2023 г. был признан официальным видом спорта в нашей стране. ВФФС для популяризации фиджитал-спорта уже успела провести несколько крупных событий, называемых «Играми будущего», в 2022 и 2023 году, проходивших в Казани, по следующим дисциплинам: фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, Beat Saber, гонки дронов, фиджитал-гонки, фиджитал-хоккей, фиджитал-единоборства, Speedrun, MLBB,

Dota 2, Warface, CS:GO и Лазертаг. Заинтересованность в инновационном виде спорта среди молодежи очевидна и в подтверждение этому в сентябре 2023 г. на конференции «Фиджитал Science», прошедшей в рамках международного форума «Kazan», с участием десятков российских вузов и около 30 тысяч студентов, почти половина участников (45%) одобрили включение фиджитал-спорта в учебные занятия по физической культуре в их вузах.

Этот новый интересный и перспективный вид спорта подтверждает, что современный человек – это человек гармоничный, развитый физически и интеллектуально, а объединение классических и цифровых видов спорта, развлечений и технологий отвечает запросам молодого поколения [2]. Такая концепция может быть внедрена в студенческую жизнь или учебные программы университетов, оказывая при этом положительное влияние на процесс обучения. Новый вид спортивной деятельности предлагает новый способ вовлечения студентов в занятия спортом, повышая их физическую активность, используя привлекательность и интерактивность цифровых платформ. Например, участники могут сначала играть в виртуальный футбольный матч, а затем участвовать в реальном футбольном матче, при этом общие очки определяют общих победителей [4]. Фиджитал-спорт может стать стимулом для активизации молодежи, особенно для тех, кто увлечен киберспортом. Следующим положительным моментом при занятии этим видом спорта является современный способ преподавания физической культуры и спортивных наук, реализовывая образовательные возможности.

Цифровой аспект позволяет стимулировать различные физические активности и анализировать показатели производительности таким способом, которым не всегда удастся получить результат при занятиях традиционными видами спорта. Кроме того, имеются данные исследований, доказывающие, что гейминг развивает у молодых людей умение ориентироваться в пространстве, способность стратегического планирования, улучшает память и мелкую моторику рук, то есть предоставляет студентам возможности тренировать не только мышцы, но и мозги [3].

Предлагая более интересные спортивные мероприятия с помощью цифровых элементов, фиджитал-спорт может потенциально помочь бороться с физической пассивностью, что является проблемой в контексте увеличения цифровизации и ее влияния на уровень физического здоровья студенческой молодежи. Образуя команды и участвуя в соревнованиях по фиджитал-спорту, студенты могут создать чувство сообщества и командной работы, которая является важной частью университетского опыта, способствуя социальному взаимодействию и совместному обучению.

Наряду с этим, возникает вопрос о полноценной интеграции новоиспеченного вида спорта в образовательные программы или же просто в студенческую жизнь. Большинство университетов России обладают требуемыми условиями для осуществления занятий традиционными видами спорта. Внедрение же цифровой составляющей фиджитал-спорта в некоторых высших учебных заведениях проблематично в связи с отсутствием необходимой для таких занятий материально-технической базы.

МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ. В представленной работе для выявления осведомленности студентов о развитии фиджитал-спорта в нашей стране был разработан и проведен опрос. Исследование проведено в виде бесед и онлайн-опроса студентов для понимания и выявления заинтересованности их в занятиях новым видом спорта, его перспектив, как для будущей популярности, так и внедрения в учебную программу вуза. В исследовании с использованием специально разработанной анкеты приняли участие 173 человека первого и второго курсов Уральского государственного университета путей сообщения различных направлений обучения, девушки и юноши. Опрос проводился с помощью сервиса «Яндекс Формы».

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ. Полученные данные указывают на то, что большинство студентов (66% и 18%) достаточно часто занимаются спортом и лишь немногие (5% и 11%) им пренебрегают (рисунок 1).

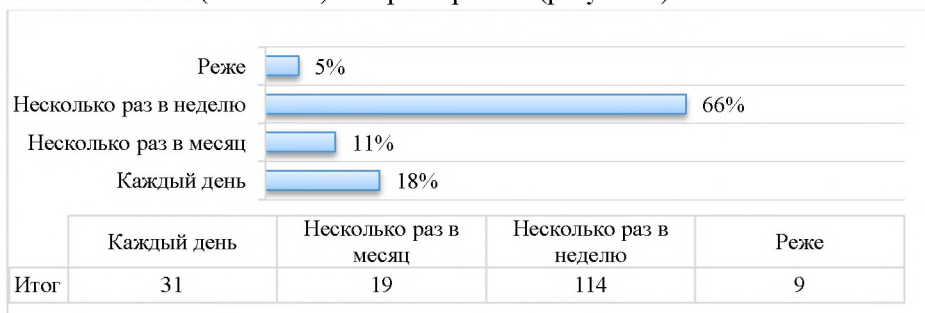


Рисунок 1 – Количество студентов, занимающихся традиционными видами спорта.

Выявлено, что большинство студентов УрГУПС увлекаются компьютерными играми и играют часто (48% и 16%). Другие же (20% и 16%) проявляют к компьютерным играм меньший интерес, тем не менее, это позволяет утверждать, что большинство опрошенных студентов имеют достаточную вовлеченность в это занятие (рисунок 2).

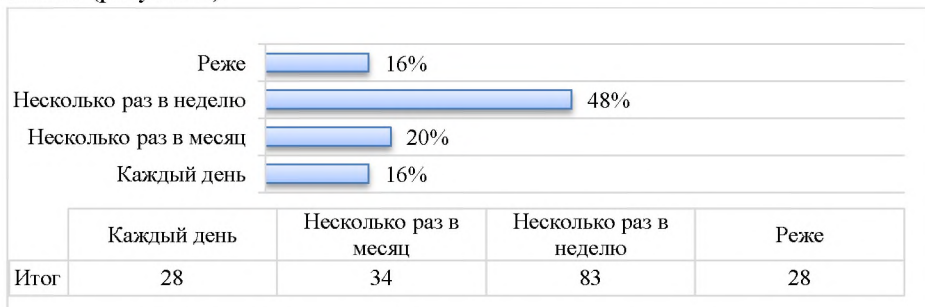


Рисунок 2 – Количество студентов, увлекающихся компьютерными играми.

При анализе полученных данных на вопрос, насколько студенческая молодежь в вузе осведомлена о появлении фиджитал-спорта в вузах нашей страны, выявлено, что лишь половина опрошенных (51%) знает о его существовании. Это объясняется недавним появлением такого вида спорта в России (рисунок 3).

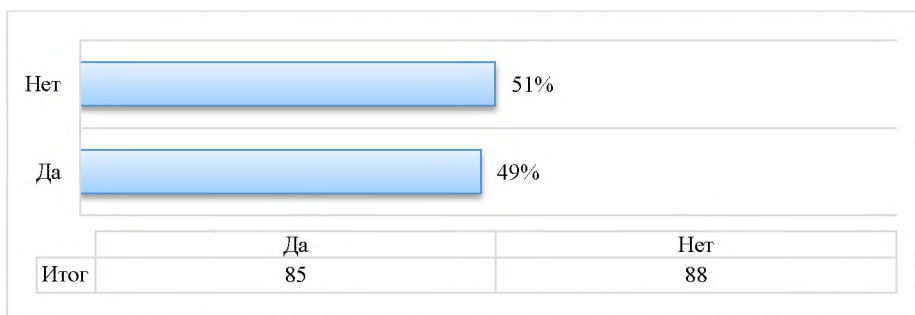


Рисунок 3 – Количество человек, которые знакомы с фиджитал-спортом.

При анализе ответов на вопрос «Будет ли, по Вашему мнению, фиджитал-спорт пользоваться популярностью?» из 173 человек более половины (45% и 27%) считают, что фиджитал-спорт обретет популярность как вид спорта (рисунок 4).

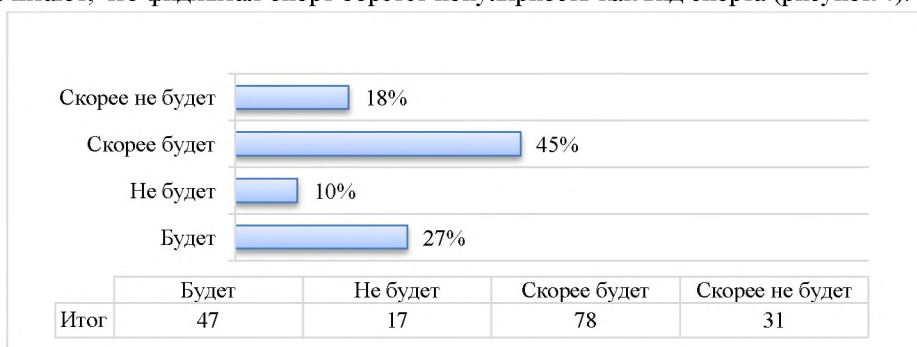


Рисунок 4 – Количество студентов, которые считают, что фиджитал-спорт будет популярным.

Считаем необходимым отметить, что многие студенты УрГУПС, знакомые с этим видом спорта в нашей стране, предпочитают заниматься традиционными видами спорта на занятиях физической культурой в вузе, а в свободное от учебы время иметь возможность попробовать себя в фиджитал-спорте. Разнообразить свою студенческую жизнь и досуг хотели бы большинство студентов (40% и 27%), что в 2 раза больше, чем тех, кто не хотел бы этого – 19% и 14% (рисунок 5).

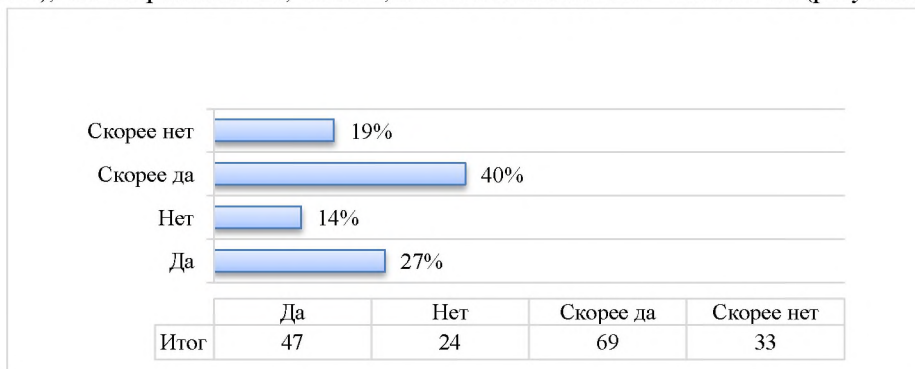


Рисунок 5 – Количество студентов, которые хотят, чтобы фиджитал-спорт был внесен в учебную программу вуза.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Анализ полученных после проведенного опроса данных показал, что студенты УрГУПС в настоящее время посвящают свое свободное время лишь отдельным компонентам фиджитал-спорта, предпочитая заниматься традиционными и популярными видами спорта. Тем не менее, большинство из них считают, что фиджитал-спорт будет популярным и проявляют желание попробовать разнообразить свою жизнь этим видом деятельности. Этот новый и перспективный вид двигательной активности соединяет воедино физические упражнения и цифровые технологии, традиционные спортивные дисциплины с киберспортом, реальный мир с виртуальным миром, открывает широкие горизонты для студенческой аудитории: от улучшения коммуникативных умений до роста профессиональных навыков.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Галицын С. В., Зиганшин О. З., Попов П. Д., Волошин Г. Р. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2023. № 8 (222). С. 87–92.
2. Лубышева Л. И. Фиджитал-спорт – инновационный проект развития внеучебной деятельности студентов // Теория и практика физической культуры. 2023. № 7. С. 101.
3. Мишнева С. Д. Значимость информационных технологий в образовательном процессе // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2021. № 2 (192). С. 206–209.
4. Симонова И. М., Мишнева С. Д. Влияние компьютеров и компьютерных технологий на здоровье студентов вуза // Актуальные проблемы и перспективы развития физического воспитания, спорта, туризма в образовательном пространстве вуза : сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции. 2023. № 3 (251). С. 79–83.

REFERENCES

1. Galitsyn S. V. (2023), "Prospects for the development of physical sports at the student level", *Scientific notes of the University. P.F. Lesgafta*, No. 8, pp. 87–92.
2. Lubyshcheva L. I. (2023), "Fidgetal sport - an innovative project for the development of extracurricular activities of students", *Theory and practice of physical culture*, No. 7, p. 101.
3. Mishneva S. D. (2021), "The importance of information technologies in the educational process", *Scientific notes of the University. P.F. Lesgafta*, No. 2, pp. 206–209.
4. Simonova I. M., Mishneva S. D. (2023), "The influence of computers and computer technologies on the health of university students", *Current problems and prospects for the development of physical education, sports, tourism in the educational space of the university*, No. 3, pp. 79–83.

Поступила в редакцию 28.12.2023.

Принята к публикации 19.01.2024