

УДК 796.011.3

Функционально-цифровое двоеборье в образовательном процессе студентов нормотипичных, с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью

Сетеяева Наталья Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент

Снигур Марина Евгеньевна, кандидат педагогических наук, доцент

Сургутский государственный педагогический университет, Сургут

Аннотация. В статье рассмотрены перспективы расширения фиджитал-спорта на уровне высших учебных заведений, причем особое внимание уделяется вовлечению студентов, имеющих проблемы со здоровьем или инвалидностью. Показано, как студенческая молодежь воспринимает различия между киберспортом и фиджитал-спортом, а также как они оценивают важность достижений в виртуальных и реальных соревнованиях. Авторами изучены стратегии развития адаптивных и инклюзивных направлений в фиджитал-спорте.

Ключевые слова: функционально-цифровое двоеборье, фиджитал-спорт, фиджитал-технологии, инклюзия, киберспорт, студенты-инвалиды, студенты с ограниченными возможностями здоровья.

Functional-digital duathlon in the educational process of students with normotypical and limited health abilities and disabilities

Setyaeva Natalia Nikolaevna, candidate of pedagogical sciences, associate professor

Snigur Marina Evgenievna, candidate of pedagogical sciences, associate professor

Surgut State Pedagogical University, Surgut

Annotation. This article highlights the prospects for the spread of digital sports at the level of higher education institutions, with special attention being paid to the involvement of students who face health problems or have disabilities. The article examines how students perceive the differences between esports and digital sports, as well as how they assess the importance of achievements in virtual and real competitions. Strategies for the development of adaptive and inclusive areas in digital sports are also being studied.

Keywords: functional and digital duathlon, digital sports, digital technologies, inclusion, esports, disabled students, students with limited health capabilities.

ВВЕДЕНИЕ. В наше время трудно представить жизнь без информационных технологий, которые активно проникают во все сферы деятельности человека, включая образование, медицину и психологию, где компьютерные технологии и программирование играют ключевую роль.

По данным на 2024 год, в России насчитывается около 80 миллионов геймеров, что составляет значительную часть населения страны. Несмотря на экономические и политические трудности, интерес к видеоиграм среди россиян продолжает расти. Это объясняется как доступностью цифровых платформ, так и развитием внутреннего рынка, который поддерживается местными разработчиками и издателями, а также международными партнерами [1].

Спорт также не остается в стороне от этой тенденции. Процесс интеграции информационных технологий в спорт начался с появления киберспорта, а на текущем этапе также развивается фиджитал-спорт, в который вовлекаются как люди с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, так и их здоровые сверстники. Существует выбор между развитием инклюзивных дисциплин и созданием адаптивных видов фиджитал-спорта. Интересно, что инклюзивность в фиджитал-спорте проявляется как во включении лиц с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью и нормотипичных спортсменов, так и в интеграции видов адаптивного спорта, что представляет собой сочетание компьютерных технологий и классических спортивных соревнований [2].

ЦЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЯ заключается в изучении возможностей и перспектив развития фиджитал-спорта среди студенческой молодежи. В рамках исследования был проведен опрос среди студентов Факультета физической культуры и спорта Сургутского государственного педагогического университета. Основные задачи опроса включали: изучение степени участия студентов в различных видах спорта, включая киберспорт и фиджитал-спорт; оценку потенциала для развития адаптивных и инклюзивных форм фиджитал-спорта среди студентов.

МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ. Для осуществления поставленных задач был составлен опрос в Google Формах, который включал несколько вопросов, связанных с потенциалом роста и распространения фиджитал-спорта среди студентов, включая тех, кто имеет инвалидность или другие ограничения.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. В академическом году 2023/2024 на факультете физической культуры и спорта обучается 284 студента по программе бакалавриата в очной форме. Согласно результатам проведенного опроса, участие в нем приняли 150 студентов, что составляет 52,82% от всей учебной группы. Это свидетельствует о том, что более половины студентов факультета выразили свое мнение, что позволяет сделать выводы с высокой степенью достоверности и объективности. Результаты исследования показывают, что 17% студентов уверены в своих знаниях о фиджитал-спорте. Значительная часть респондентов (73%) имеет общее представление о термине, слышали о нем, но не уверены в точности своего понимания.

Ответы на первый вопрос опроса «Занимаетесь ли Вы каким-либо видом спорта?» показали следующие результаты: 58% опрошенных (87 студентов) указали, что не участвуют в спортивных состязаниях, в то время как 42% (63 студента) активно занимаются спортом и участвуют в спортивных мероприятиях.

В большинстве случаев студенты не активно включаются в спортивную деятельность; из занимающихся – вовлечены либо в систематическую физическую активность (фитнес), либо в спорт. Представлены следующие виды спорта (в скобках указано количество занимающихся, некоторые студенты активно занимаются несколькими видами): армрестлинг (2), баскетбол (5), биатлон (1), бодибилдинг (1), волейбол (7), воркаут (2), киберспорт (1), кикбоксинг (1), кроссфит (1), легкая атлетика (5), лыжные гонки (4), парадайвинг (1), пауэрлифтинг (1), плавание (2), полиатлон (1), профессиональные спортивные танцы (7), рукопашный бой (1), сайклинг (1), северное многоборье (1), спортивное ориентирование (2), стрельба (1), стритлифтинг (1), тхэквондо (3), тяжелая атлетика (1), фитнес-технологии (11), футбол (1), шахматы (1).

На вопрос «Видите ли вы разницу между киберспортом и фиджитал-спортом? В чем она заключается?» ответы были разными, но практически нацеленные на верное определение:

- «суть фиджитал в отличие от киберспорта в том, что фиджитал полезней для здоровья, так как происходит выход человека из-за компьютера»;

- «фиджитал спорт представляет собой уникальное сочетание видеоигр и физической активности, в то время как киберспорт фокусируется исключительно на виртуальной составляющей – видеоиграх»;

- «колоссальная разница, киберспорт – это отдельная дисциплина, в то время как фиджитал спорт – это двоеборье, сочетающее схожие, но всё же разные дисциплины»;

- «киберспорт – это компьютерные игры, а фиджитал – совокупность и комбинация обычного спорта с киберспортом»;

- «в фиджитал спорте участники не только соревнуются в виртуальном пространстве, но и выполняют реальные спортивные задачи, что требует от них физической подготовки, в отличие от киберспорта, где основное внимание уделяется мастерству управления игровыми устройствами и стратегическому мышлению в рамках видеоигры»;

- «в фиджитал-спорте присутствует физическая активность»;

- «в киберспорте движения идут не от игрока, а от персонажа, за которого он играет, в фиджитал-спорте человек занимается активностью в реальной жизни и с помощью онлайн-технологий»;

- «фиджитал связан напрямую со спортом, подвижностью, двигательной активностью»;

- «в отличие от киберспорта, фиджитал-спорт требует развитых физических навыков, таких как гибкость, выносливость, ловкость, быстрая реакция и отличная память — эти качества играют ключевую роль в успешном участии в фиджитал-дисциплинах, где физическая подготовка идет рука об руку с использованием цифровых технологий»;

- «фиджитал представляет собой сочетание традиционных спортивных элементов с игровым процессом, объединяя физическую активность и цифровые технологии в единое целое»;

- «фиджитал-игры представляют собой интеграцию физического и виртуального спорта в единое целое. В отличие от киберспорта, где участники могут оставаться неподвижными, управляя игрой при помощи джойстика, мыши или клавиатуры, фиджитал-спорт требует активного участия в реальных спортивных действиях, совмещая физическую активность с элементами игрового процесса в виртуальной среде» и др.

Далее, оценивая ответы на вопрос: «В чем же популярность и уникальность фиджитал-спорта?», студенты ответили:

- «популярность среди молодежи»;

- «массовость»;

- «виртуальная реальность более сложна, чем киберспорт»;

- «из-за её новизны»;

- «сфера, в которой могут развиваться все»;

- «он интересный»;

- «что-то новое, интересное, современное и молодежное, новые технологии и увлечения»;

- «этот подход привлекает внимание многих, включая как мальчиков, так и девочек, так как способствует улучшению реакции, развитию стратегического мышления и командного взаимодействия. Он также помогает в формировании социальных навыков, так как игроки имеют возможность общаться с другими членами команды и заводить новые знакомства. Кроме того, такой формат игр может стать

способом расслабиться и отвлечься от повседневных забот, что способствует снижению уровня стресса и улучшению настроения»;

- «все любят игры»;
- «направленность на здоровый образ жизни и приобщение к спорту»;
- «привлечение людей, любящих компьютерные игры, к занятиям спортом»;
- «приближение к информационным технологиям»;
- «это инновационное усовершенствование традиционного спорта, которое также привлекает интерес молодого поколения» и др.

Среди студентов были и те, кто не согласен с включением фиджитал-спорта в нашу действительность: «по-моему, это способ развлечения для спортсменов, выступающих в определённом виде спорта, просто забава. Не считаю это отдельной дисциплиной, заслуживающей внимания».

На вопрос «Какие перспективы развития адаптивного фиджитал-спорта и инклюзивного фиджитал-спорта вы видите?» интересны следующие ответы:

- «люди с ОВЗ смогут развивать свои таланты»;
- «любой спорт, в который можно включить данных людей, имеет очень большие перспективы и возможности»;
- «глобальные перспективы: многие люди, не имеющие возможности играть в традиционный спорт, действительно хотят развиваться в направлениях, доступных им, поэтому считаю развитие фиджитал-спорта очень перспективным»;
- «масштабирование, привлечение лиц с инвалидностью разных категорий, групп и возрастов»;
- «люди с ОВЗ и инвалидностью могут участвовать в данном виде спорта и так же, как другие, претендовать на победные места, если совмещать адаптивные виды спорта (бочка, керлинг) и видеоигры»;
- «позволяет привлекать людей с ОВЗ и инвалидностью к определённым видам спорта»;
- «на мой взгляд, им будет даже проще, и они почти на уровне с обычными людьми будут соревноваться» и др.

На вопрос «Следили ли вы за новостями, присутствовали ли на «Играх будущего» в Казани?» всего 20,7% ответили, что следили за играми.

ВЫВОДЫ. Фиджитал-спорт занимает особое место в современном спортивном мире. Он возник на пересечении традиционного спорта и динамично развивающегося киберспорта, успешно сочетая элементы обоих направлений. С самого начала его развития в России фиджитал-спорт получил значительную поддержку со стороны государства, что способствовало его быстрому распространению и признанию как нового и перспективного вида спортивной активности, который сочетает физические нагрузки с виртуальными игровыми элементами. Эта поддержка обеспечила ему множество преимуществ при сравнительно малом числе недостатков, которые в основном связаны с проблемами, характерными для новых видов спорта, такими как вызовы быстрого роста.

Фиджитал-спорт открыт для различных категорий участников, включая людей с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов и здоровых спортсменов. Он охватывает разнообразные дисциплины – от традиционных видов спорта до адаптивных. Также этот вид спорта предлагает возможности для специалистов

из различных сфер, способствуя созданию новых рабочих мест в современных профессиях. По мере его развития, подобно киберспорту, фиджитал-спорт будет способствовать появлению новых специальностей, что делает его будущее и перспективы особенно захватывающими и полными возможностей.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Мухаметгалиев С. И. Фиджитал спорт в образовании как синергия физической активности и цифровых технологий // Скиф. 2023. № 11 (87). С. 501–505.
2. Седов И. А., Красильникова Ю. С., Трусова Д. С., Антонова В. В. Фиджитал-игры как интегрирование спорта и киберспорта внутри соревновательных дисциплин // Ученые записки университета Лесгафта. 2023. № 3 (217). С. 411–415.

REFERENCES

1. Mukhametgaliev S. I. (2023), "Digital sport in education as a synergy of physical activity and digital technologies", *Skif*, № 11 (87), pp. 501–505.
2. Sedov I. A., Krasilnikova Y. S., Trusova D. S., Antonova V. V. (2023), "Digital games as the integration of sports and esports within competitive disciplines", *Scientific notes of Lesgafi University*, No. 3 (217), pp. 411–415.

Информация об авторах:

Сетьева Н.Н., доцент кафедры теории и методики физического воспитания, nsetyaeva@yandex.ru , <https://orcid.org/0000-0003-0181-3647>

Снигур М.Н., доцент кафедры теории и методики физического воспитания, m.snigur2011@yandex.ru , <https://orcid.org/0000-0003-2806-1801>

Поступила в редакцию 25.06.2024.

Принята к публикации 20.07.2024.