

Секция «Исследования в области физической культуры, спорта и безопасности жизнедеятельности»

Цифровой вектор спорта: фиджитал-дисциплины

Караваева Анастасия Павловна

Студент (бакалавр)

Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Саранск,
Россия

E-mail: nastyakar843@gmail.com

Цифровой вектор спорта: фиджитал-дисциплины

Караваева А.П.

Студент

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования «Мордовский государственный педагогический университет имени М.Е. Евсевьева», факультет физической культуры, Саранск, Россия

E-mail: nastyakar843@gmail.com

Современный мир переживает эпоху повсеместной цифровизации, и спортивная сфера активно участвует в этом процессе. В числе передовых идей, набирающих популярность как на международной арене, так и в России, выделяется фиджитал-спорт. Это инновационное направление представляет собой гармоничное слияние цифровых и физических элементов, формируя уникальный симбиоз традиционных спортивных дисциплин, киберспортивных состязаний, передовых научных разработок и новейших технологий.

Понятие «фиджитал» образовано путем объединения английских слов «physical» (означающего физическое, материальное) и «digital» (обозначающего цифровое, виртуальное). Оно призвано характеризовать процессы и явления, происходящие на границе между реальным и виртуальным измерениями. При этом сфера применения данного термина не ограничивается исключительно спортом, но также активно распространяется на области технологий, научных изысканий, образовательных методик и прочего [1, 2].

Идея фиджитал-спорта зародилась в России. В 2021 году заместитель Председателя Правительства РФ Дмитрий Чернышенко представил общественности концепцию международных соревнований под названием «Игры Будущего», посвященных фиджитал-спорту. 19 декабря 2022 года Президент Российской Федерации Владимир Путин утвердил Указ о проведении Международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего» в 2024 году, местом проведения которого была выбрана Казань. 31 января 2023 года фиджитал-спорт получил официальное признание в России, что привело к созданию Всероссийской федерации фиджитал-спорта (ВФФС) [4].

Концепция фиджитал-спорта воплощает собой спортивное будущее, доступное уже сегодня. Она расширяет привычные рамки человеческого опыта, предлагая гибридное функционально-цифровое многоборье. Рассмотрим содержание данной дисциплины. Фиджитал-дисциплины подразделяются на пять основных категорий (или «челленджей»):

1. Спортивные испытания (Sport challenge). Эта категория охватывает состязания, тесно связанные с традиционными спортивными дисциплинами, например, футбол, баскетбол и прочие.

2. Тактические испытания (Tactical challenge). Здесь представлены игры в жанре тактического шутера, такие как CS:GO, Valorant, или же королевские битвы, например, PUBG, Fortnite. В реальной фазе участники демонстрируют свои навыки в страйкболе или лазертаге.

3. Боевые испытания (Battle challenge). К этой группе относятся игры жанра многопользовательской онлайн-боевой арены (МОБА), такие как Dota 2, League of Legends.

Разработчики фиджитал-игр активно исследуют возможности создания инновационных форматов, интегрирующих элементы лазертага и страйкбола.

4. Скоростные испытания (Speedrun challenge). В рамках этой дисциплины участники соревнуются в прохождении классических видеоигр или консольных игр на скорость, например, Super Mario Bros и Chip'n Dale.

5. Технические испытания (Technical challenge). Эта категория включает в себя гонки на VR-дронах и VR-игру Beat Saber, где требуется ритмично разбивать блоки под музыкальное сопровождение [3].

Несмотря на ограниченное число научных работ, посвященных данной тематике, наблюдается устойчивый рост исследовательского интереса к фиджитал-спорту. По итогам проведенного анализа литературы можно констатировать, что фиджитал-спорт, как синергия физической активности и цифровых технологий, является важной инновацией для высшего образования. Его интеграция отвечает стратегическим задачам цифровизации образования и позволяет успешно решать актуальные проблемы студенческой аудитории. Фиджитал-спорт не только стимулирует интерес к регулярным занятиям физической культурой, но и способствует психоэмоциональной разгрузке, а также развивает востребованные в современном мире цифровые и гибридные компетенции. Таким образом, фиджитал-спорт реализует следующие задачи: он служит как средством оздоровления, так и образовательным ресурсом, формирующим междисциплинарные навыки в области VR/AR, анализа данных и коллективной работы.

Литература

1. Бабенко Е.И., Старлычанова М.А. Базовые тренды подготовки спортивных менеджеров в условиях организационных изменений системы образования РФ // Наука и образование: хозяйство и экономика; предпринимательство; право и управление. 2019. №4. С. 51-55.

2. Ефремова Т.А., Михайлов Б.А., Новожилова К.М. Фиджитал-игры – на стыке классического и цифрового спорта // Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Студенческий спорт в современном мире. 26-27 мая 2023 г. СПб: Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. 2023. – С. 299-302.

3. Гильманшин Р.А., Еремин А.В. Фиджитал-спорт как новая ступень развития спорта в России // Сборник статей IV Международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы современного образования». 29 июня 2023 г. Петрозаводск: Новая Наука, 2023. С. 25-29.

4. Мануйленко Н.А., Кривсун С.Н. Развитие фиджитал-спорта в России // Сборник материалов XXXIV Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов, молодых ученых, профессорско-преподавательского состава «Физическая культура, спорт и туризм в высшем образовании». 20 апреля 2023 г. Ростов-н/Д: Ростовский государственный экономический университет «РИНХ». 2023. С. 361-365.