

Секция «Современные социальные трансформации: факторы, условия, результаты»

**Интеграция фиджитал спорта и киберспорта в образовательный процесс:
возможности и перспективы.**

Научный руководитель – Егоров Марк Николаевич

Попов Любомир Петрович

Студент (бакалавр)

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Институт языков и культуры народов Северо-Востока РФ, Кафедра Культурология, Якутск, Россия

E-mail: popovlubomir51@gmail.com

Фиджитал-игры – это новое направление в киберспорте, которое станет новой возможностью молодежи попасть в спорт. Россия принимает первые шаги в этом направлении, однако, соревнования по фиджитал-играм до сих пор проводятся редко. Фиджитал-игры предлагают уникальный опыт, требуя от игроков физическую активность. Учащиеся вовлекаются через использование спортивных симуляторов, виртуальных очков внося дополнительную физическую составляющую в игровой процесс, что положительно окажется на молодежь. Такие игры не только предлагают развлечение, но и способствуют поддержанию активного образа жизни и физической формы.

Впервые проект турнира «Игры Будущего» был представлен вице-премьером Д. Чернышенко в сентябре 2021 г. в г. Казани на форуме «Россия – спортивная держава». Современная технологическая эра приносит с собой ряд новых возможностей для игровой индустрии. В г. Казани, одном из самых динамично развивающихся городов России, наблюдается растущий интерес к играм будущего и их влияние на молодежь.

В целях выявления осведомленности молодежи о таких видах спорта как фиджитал спорт и киберспорт, мы провели социологический опрос среди учащихся ВУЗов, СПО, где приняли участие 146 респондентов. Большое количество респондентов – это представители мужского пола – 75,2% и представители женского пола – 24,8%. Возраст респондентов составляет: 57,2% – 14-18 лет, 37,2% – 19- 25 лет, и всего 5,5% – 26-35 лет. Для лучшего понимания рассмотрим вопросы.

Таблица №1

- 1.«Считаете ли вы, что киберспорт стоит на одном уровне с обычным спортом?», 65,5% из опрошенных респондентов ответили – «Да», «Нет» – 24,1%, и 10,3% ответили «Затрудняюсь ответить». Большинство согласно, что киберспорт стоит на одном уровне с обычным спортом.
- 2.«Знаете ли вы про фиджитал-спорт?», 70,5% – «Нет», 21,9% – «Да», остальные 7,5% – «Затрудняюсь ответить». Молодые люди еще не знают про фиджитал-спорт, так как он проводился всего раз в республике
- 3.«Знаете ли вы о проведении соревнований по фиджитал-спорту и киберспорту в России?» - большинство респондентов (63%) ответили «Нет», 23,3% ответили «Да», и оставшиеся 13,7% затруднились с ответом.

Существует множество студенческих лиг по киберспорту для студентов ВУЗов и СПО, которые проводятся ежегодно и способствуют развитию киберспорта среди этой аудитории. Однако существует нехватка подобных соревнований для школьников разных возрастов. Социальные противоречия заключаются в восприятии киберспорта как не совсем

полюсценного вида спорта, что связано с сидячим образом жизни и длительным временем, проведенным за компьютером. Это может негативно сказаться на здоровье учащихся.

Если бы в образовательных учреждениях проводились занятия по фиджитал спорту с участием специалистов и тренеров, то фиджитал спорт развивался бы среди молодежи. Внеучебные спортивные занятия помогают учащимся снять стресс от учебы и поддерживать здоровый образ жизни.

Из-за компьютерных игр возникают социальные противоречия, что из-за них ухудшается успеваемость и здоровье учащихся. Но в фиджитал-играх есть физическая активность, что представляет более полезные игры. Что даст новые возможности для молодежи и понизит социальные противоречия. Результаты исследования подтверждают остроту проблемы, заключающуюся в том, что в республике недостаточно сильно развиты такие виды спорта как фиджитал спорт и киберспорт.

Социологический опрос показал, что они имеют положительный социальный эффект для молодежи: они привлекают молодых людей в новые виды спорта, дают им дух соперничества, мотивацию на развитие и поддержание активного образа жизни. Как отмечают Ибрагимов И.Ф. и Королева Л.В., в киберспорте, особенно в гонках на симуляторах, это командная работа, а не индивидуальная. Все дело в решении проблем: быстрое выявление проблем и их взаимное преодоление. Есть и научная методология, игрок должен системно мыслить, проверяя различные предположения и наблюдая, что работает. [1, 121].

В целях популяризации и развития фиджитал спорта и киберспорта, мы предлагаем проект турнир «Молодежные фиджитал-игры». Наш проект представляет собой организацию и проведение соревнований среди учащихся школ, ВУЗов, СПО, где они, приняв участие в проекте, смогут улучшить свои игровые навыки, командную работу и продвигать фиджитал спорт в своих образовательных учреждениях. В рамках проекта с нами будут работать волонтеры в количестве 100 человек, в задачах которых входит регистрация участников, организация турнира по выбранной дисциплине, трансляция матчей. Надо отметить, что работа волонтеров в подобных мероприятиях очень популярна. Так, например, на волонтера «Игры Будущего» в г. Казань было подана около 7000 заявок, что подтверждает большой интерес со стороны молодежи, и говорит о значимости и привлекательности волонтерской деятельности в сфере фиджитал спорта и киберспорта. В качестве партнеров мы пригласим – Всероссийскую Федерацию фиджитал спорта.

Турнир по фиджитал-играм учащихся школ, ВУЗов и СПО, проводимый в рамках реализации проекта, позволит молодым людям на практике узнать, что такое фиджитал-игры и получить мотивацию на дальнейшее участие, а также они будут тренироваться для повышения навыков игры и для поддержания активного образа жизни. После реализации проекта лучшие участники турнира будут участвовать в «Играх Будущего» и в других соревнованиях.

Таким образом, интеграция фиджитал спорта и киберспорта в образовательный процесс представляют новые возможности для развития молодежи. Они способствуют активному образу жизни, и предоставляют возможность заниматься любимым хобби с целью построить карьеру в индустрии киберспорта. Мы думаем, что поддержка и развитие фиджитал спорта среди учащихся школ, ВУЗов, СПО, как новые возможности имеет большие перспективы, поможет увлечь более широкую аудиторию молодых людей.

Источники и литература

- 1) Ибрагимов И.Ф., Королева Л.В. Киберспорт в образовании: подготовка учащихся к фиджитал играм // Тенденции развития науки и образования. – 2023. – С. 119-123.

Иллюстрации

Таблица №1

№	Вопрос	Да	Нет	Не знаю	Затрудняюсь ответить
1.	Считаете ли вы, что киберспорт стоит на одном уровне с обычным спортом?	95 (65,5%)	35 (24,1%)		15 (10,3%)
2.	Знаете ли вы про <u>фиджитал</u> спорт?	32 (21,9%)	103 (70,5%)		11 (7,5%)
3.	Знаете ли вы соревнования по <u>фиджитал</u> спорту в России?	34 (23,3%)	92 (63%)		20 (13,7%)

Рис. : Таблица №1