

*Седов Иван Александрович*

старший преподаватель

*Щербина Алина Денисовна*

студентка

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный  
педагогический университет им. К. Минина»  
г. Нижний Новгород, Нижегородская область

DOI 10.31483/r-109183

## **ПРОДВИЖЕНИЕ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В ОБЛАСТИ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ**

*Аннотация:* фиджитал-спорт, известный как электронный или киберспорт, становится все более популярным в современном мире. В статье рассматривается вопрос необходимости продвижения фиджитал-спорта в области физической культуры. Проанализированы литературные источники, подтверждающие актуальность фиджитал-спорта в студенческой среде. Проведен опрос среди обучающихся 1–4 курсов факультета физической культуры с целью определения потребности студентов в систематических занятиях фиджитал-спортом. Обоснована необходимость создания киберспортивных клубов на базе факультетов физической культуры как основы для развития внеучебной деятельности студентов.

*Ключевые слова:* фиджитал-спорт, физическая активность, внеучебная деятельность, виды спорта, обучающиеся факультета физической культуры.

*Введение.* Современный мир-это быстро изменяющаяся система, в которой технологии стали неотъемлемой частью человеческой жизни, они проникают во все сферы деятельности, включая физическую культуру и спорт. Одной из новых тенденций стала популяризация фиджитал-спорта – соревнований, которые соединяют в себе элементы физической активности и использование электронных устройств. Фиджитал-спорт представляет собой комбинацию

классических видов спорта (баскетбол, футбол, и так далее), с использованием различных гаджетов, таких как игровые консоли, виртуальные очки или трекеры активности. Эти устройства позволяют отслеживать результаты участников и создавать интерактивные игровые сценарии в виртуальной реальности [1].

Россия первая отнесла фиджитал-спорт к полноценным соревнованиям. Благодаря этому появилась Всероссийская федерация фиджитал-спорта – ключевой орган, отвечающий за развитие и популяризацию данной сферы в России. Федерация активно разрабатывает правила и нормативные документы для проведения турниров, устанавливая стандарты качества и безопасности. Также ее задачей является поддержка молодых талантов, обеспечение им возможности профессионального роста и достижения высоких результатов. Усилиями ВФФС, фиджитал-спорт приобретает все большую популярность в стране. Благодаря Всероссийской федерации фиджитал-спорта в Казани проходят «Игры будущего». Первые соревнования прошли в 21–23 сентября 2022 года по дисциплинам: фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, BeatSaber и гонки дронов. Затем увеличивались дисциплины, входящие в соревнования [2].

В статье С.В. Галицына «Перспективы развития фиджитал – спорта на студенческом уровне» рассматривается влияние компьютерных игр на здоровье человека [5]. Также автор статьи показывает проблемы развития фиджитал-спорта и его влияния на студентов. Автор делает вывод о том, что развитие данного вида спорта очень важно, ведь это способствует внедрению в спорт современных технологий и помогает поднять уровень физической активности среди молодёжи.

Также тему фиджитал-спорта поднимают М.А. Новосёлов и Е.Н. Скаржинская в статье «Организационно-технические аспекты проведения студенческих игр в формате «Игр будущего». Авторы статьи отмечают, что опыт проведения соревнований по фиджитал-спорту есть, однако нет регламентов и протоколов, по которому необходимо проводить систематические турниры [4]. Обучающиеся факультета физической культуры НГПУ им. К. Минина профессионально занимающиеся видами спорта могли бы составить команды по

различным видам фиджитал-дисциплинам, с учетом внедрения занятий по компьютерным играм в условиях секционных занятий [3].

*Целью данного исследования* является анализ и выявление способов продвижения фиджитал-спорта в области физической культуры.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи.

1. Проанализировать литературные источники, посвященные теме фиджитал-спорта.

2. Рассмотреть существующие программы и проекты по продвижению фиджитал-спорта в России.

3. Провести исследования среди обучающихся 1–4 курса факультета физической культуры Мининского университета, чтобы выяснить их представления о фиджитал спорте, интерес к нему и готовность принять участие в подобных соревнованиях.

*Материалы и методы исследования.* Для получения данных был проведен опрос, в котором приняло участие 234 студента физкультурного профиля Мининского университета. Опрос состоял из вопросов, направленных на выявление мнения респондентов о значимости фиджитал-спорта для развития физической культуры, препятствиях для его продвижения, а также предложениях по улучшению ситуации. Была проведена качественная и количественная оценка ответов респондентов, чтобы определить общие тенденции в их мнениях. Кроме того, был проведен анализ содержания научных статей и публикаций для выявления основных проблем и предложений, связанных с продвижением фиджитал-спорта в области физической культуры.

*Результаты исследования и их обсуждения.* На первом этапе исследования главной задачей было определение уровня знакомства студентов с фиджитал-спортом. Большинство респондентов (95%) сообщили о своем знакомстве со спортивными приложениями и играми на мобильных устройствах. Однако только 30% респондентов активно занимаются фиджитал-спортом. Далее был проанализирован уровень заинтересованности респондентов в фиджитал-спорте, как сочетании киберспорта и игровых видов спорта. Почти 60% участников

факультета физической культуры выразили желание использовать такие приложения или игры для тренировок в условиях занятий физической культурой. Это указывает на потенциальную возможность внедрения фиджитал-спорта в область спорта. Однако, некоторые респонденты выразили опасения относительно безопасности массового использования онлайн-игр во время тренировок. Так, 25% участников исследования считают, что использование киберспортивных игр может отвлечь от основной цели – физической активности, несмотря на идею фиджитал-спорта.

Тем не менее, большинство респондентов (57%) считают, что необходимо создание команды по киберспорту на базе факультета физической культуры, программы секционных занятий. Одним из способов продвижения фиджитал-спорта в область физической культуры является создание на базе университетов киберспортивных клубов, включающих свой график соревнований, систематические игры. Студенты, имеющие опыт компьютерных игр по фиджитал-дисциплинам могут стать наставниками и проводить обучающие занятия в условиях секции. Спортивные занятия по видам спорта могут быть реализованы преподавательским составом через учебную программу в процессе занятий по расписанию. Более половины респондентов (55%) отмечают возможность объединения с друзьями или членами семьи для совместной тренировки по видам спорта и компьютерным играм.

Продвижение фиджитал-спорта в области физической культуры является актуальной и перспективной темой. Данное направление позволяет объединить преимущества цифровых технологий с физическими упражнениями, создавая новые возможности для занятий спортом. Фиджитал-спорт становится все более популярным, привлекая как профессиональных спортсменов, так и обычных людей, которые хотят поддерживать свою физическую форму. Создание фиджитал-клубов на базе факультетов физической культуры будет способствовать систематическим занятиям студентов вузов и развития данного направления.

**Список литературы**

1. Гимбелсон Д. Фиджитал-фитнес: новые тренды и возможности для физической активности / Д. Гимбелсон, Б. Райан, М. Смит. – Нью-Йорк: Источник здоровья, 2020.
2. Грязнова Е.В. Противоречия цифрового высшего образования в информационной культуре современного общества / Е.В. Грязнова // Вестник Мининского университета. – 2023. – Т. 11. №1 (42).
3. Лубышева Л.И. Фиджитал-спорт - инновационный проект развития внеучебной деятельности студентов / Л.И. Лубышева // Теория и практика физической культуры. – 2023. – №7. – С. 101. EDN OFGYUF
4. Новоселов М.А. Организационно-технические аспекты проведения студенческих игр в формате «Игр будущего» / М.А. Новоселов, Е.Н. Скаржинская // Теория и практика физической культуры. – 2022. – №8. – С. 56. EDN ZONXYE
5. Галицын С.В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С.В. Галицын, О.З. Зиганшин, П.Д. Попов [и др.] // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2023. – №8 (222). – С. 87–92. DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.08.p87-92. EDN AXPSMI