

Ореховская Евгения Владимировна,
кандидат философских наук,
мастер спорта международного класса по пулевой стрельбе

Коряков Аким Алексеевич,
студент КемГУ, 4 курс,
Кемеровский государственный университет

ФИДЖИТАЛ – СПОРТ БУДУЩЕГО

Аннотация: статья посвящена современным тенденциям развития киберспорта, в частности роли развития киберспорта.

Ключевые слова: фиджитал, киберспорт, спортсмены-участники, тактика, стратегия

Классический спорт в современном его понимании имеет довольно богатую историю, насчитывающую примерно 150 лет. За это время он постепенно обрстал большим количеством профессий: спортсмены, судьи, тренеры, организаторы соревнований, комментаторы, врачи, журналисты, спортивные функционеры – как в государственном управлении, так и в различных федерациях и международных организациях. Затем с развитием этой сферы появились психологи, агенты, букмекеры, аналитики, преподаватели и многие другие [1].

Киберспорту, зародившемуся на стыке XX и XXI веков, пришлось нагонять «старшего брата». Но, постепенно перенимая вековой опыт классического спорта, он смог сделать свой вклад в общее дело и привел с собой массу «цифровых» профессий [2].

Киберспорту, зародившемуся на стыке XX и XXI веков, пришлось нагонять «старшего брата». Но, постепенно перенимая вековой опыт классического спорта, он смог сделать свой вклад в общее дело и привел с собой массу «цифровых» профессий.

Сфера фиджитал как совмещение реального и виртуального мира становится все более привлекательной для самых разных направлений человеческой деятельности – спорта, медицины, науки, просвещения и других отраслей.

В мире уже появилась наука фиджитология, которая изучает деятельность человека на стыке пространств предметной и цифровой реальности. В России наиболее ярко эта тенденция объединения реального и виртуального происходит в спорте [4].

Фиджитал-спорт (от англ. physical – физический и digital – цифровой; функционально-цифровой спорт) – вид спортивных и развлекательных мероприятий, в которых сочетаются элементы физической активности и взаимодействие пользователей с виртуальной средой [1].

Спортсмены-участники подвергают своё тело различным нагрузкам и упражняются в реальном мире, будучи подключёнными к цифровой среде. Такое сочетание часто достигается с помощью носимых устройств, датчиков, технологий отслеживания движения (трекеров) и гарнитур виртуальной реальности (VR) [5].

Фиджитал-спорт как «спорт будущего в настоящем» появился в 2022 году, а официально признан 31 января 2023 года. Россия является флагманом развития данного вида спорта и развивается под эгидой проекта «Игры будущего». А уже в феврале–марте 2024 года в Казани пройдет первый чемпионат мира – Игры Будущего. Так что процесс профессионального наполнения будет идти семимильными шагами – в разы быстрее, чем даже у киберспорта [1].

Фиджитал-спорт еще совсем новый вид, поэтому как правило в него переходят спортсмены из других направлений. Определить количество дисциплин в фиджитал-спорте



невозможно по причине того, что это развивающееся направление. Вместе с тем организаторы турниров выбирают любые виды спорта или киберспорта и комбинируют их с аналогами в цифровом или реальном мире [4]. Поэтому на крупных турнирах постоянно встречаются новые дисциплины, например: танцевальный симулятор, VR ритм-симулятор, спортивное программирование, битва роботов, гонка дронов, кибератлетика, шахтбокс, фиджитал-баскетбол, фиджитал-футбол, VR ритм-симулятор. С каждым годом к этому перечню добавляются все новые и новые дисциплины.

В фиджитал спорте выделены несколько «вызовов» (рис.1)

Спорт	<ul style="list-style-type: none">• Дисциплины, основанные на реальных видах спорта: футбол, хоккей, автогонки, единоборства, скейтбординг и т.д.
Тактика	<ul style="list-style-type: none">• В основе лежит киберспорт или многопользовательские шутеры: Counter-strik2, Warface, Standoff2 и т.д.
Стратегия	<ul style="list-style-type: none">• Категория, основанная на киберспорте. Набор игр меняется. Игры: "Мир танков", МОБА-игры Dota 2, Mobile legends: Bang
Скорость	<ul style="list-style-type: none">• Команды соревнуются в спирандах - прохождение однопользовательских игр на скорость
Технология	<ul style="list-style-type: none">• Это шоу технических достижений, дополняющее концепцию мероприятия. Представлены дисциплины: гонки дронов, битва роботов, кибератлетика и др.

Рисунок 1 – Классификация дисциплин фиджитал спорта [3].

Фиджитал-спорт – молодой, еще не до конца сформировавшийся вид спорта, который активно продвигается на государственном уровне, причем не только внутри страны.

В чем же польза фиджитала? Безусловно, это развитие молодежи в плане здоровья. На втором месте – зрительский интерес. Масштаб мероприятий, участие звезд, широкое освещение турниров – все это способствует привлечению зрительского внимания к необычным дисциплинам. В части политики это обусловлено тем, что игры будущего это один из турниров, в котором могут полноценно принять участие. Это крупное международное событие, которое страна принимает у себя в условиях спортивных санкций.

С экономической точки зрения польза фиджитал-спорта в том, что масштабные мероприятия требуют сложных организационных процессов, а значит, могут обеспечить рабочими местами местных жителей. Вместе с тем важно и увеличение туристической привлекательности России. Еще одним немаловажным фактором, доказывающим пользу фиджитал спорта, является продвижение на мероприятиях VR-проектов и других современных российских разработок, что способствует развитию науки и образования.

О массовости фиджитал-спорта говорить еще рано, но то, что он помогает гармонично развивать тело и ум и дает огромные возможности для взаимодействия, кооперации и социализации – это очевидно.



Список литературы:

1. Галицын, С.В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С.В. Галицын // Ученые записки университета имени П.Ф.Лесгафта. -2023.- № 8 (222). –С.87-92. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy-razvitiya-fidzhital-sporta-nastudencheskom-urovne/viewer>
2. Голубник, А. А. Модель развития фиджитал-спорта в университете / А. А. Голубник, О. Ю. Королева // Мир науки. Педагогика и психология. – 2023. – Т. 11. – № 5. – URL: <https://mir-nauki.com/PDF/61PDMN523.pdf>
3. Леднев, В.А. Развитие фиджитал спорта: стратегия, менеджмент и коммерциализация / В.А. Леднев, М.О. Чарыева // Новые подходы – 2022: сборник научных трудов по результатам II Всероссийской научно-практической конференции Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физического воспитания в образовательных организациях высшего образования, Москва, 12–13 сентября 2022 года / Центр инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2022. – С. 32–35
4. Новоселов, М.А. Актуальные вопросы развития фиджитал спорта / М.А. Новоселов // Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы развития: Материалы Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 08 декабря 2022 года / Под редакцией М.А. Новоселова. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский университет спорта «ГЦОЛИФК», 2022. – С. 119–122.
5. Саввина, Н.П. Фиджитал спорт – спорт Будущего / Н.П. Саввина, М.В. Серых // Актуальные проблемы права: Материалы международной научно-практической конференции, посвященной дню Конституции Российской Федерации, Липецк, 16 декабря 2022 года. – Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2023. – С. 142–145.

