

ИНТЕГРАЦИЯ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СТУДЕНЧЕСКОГО СООБЩЕСТВА

INTEGRATION OF FIGITAL SPORTS FROM THE STUDENT COMMUNITY POINT OF VIEW

Лаптев Никита Евгеньевич

Laptev Nikita Evgenyevich

Лаптева Анна Владиславовна

Lapteva Anna Vladislavovna

Рязанский государственный медицинский
университет

Ryazan State Medical University

E-mail: apodicktey@mail.ru

Резюме

Фиджитал-спорт - это новое слово в развитии физической культуры, фиджитал находится на грани между киберспортом и традиционными видами спорта. Данный вид спорта молниеносно развивается в последние несколько лет, уже проводятся крупные всероссийские события, где сотни тысяч людей наблюдают за спортсменами в новой области. Развитие фиджитал-спорта в ВУЗах страны, его своевременная интеграция способствует мотивированию студентов заниматься физической культурой, особенно киберспортсменов, чья деятельность тесно сопряжена с гиподинамией. Для решения вопроса внедрения фиджитал-спорта в рамки образовательной программы необходимо иметь обратную связь от представителей студенческого сообщества, для этого в настоящей работе решено было провести опрос среди студентов для определения студенческой точки зрения на фиджитал-спорт. Ключевыми моментами интеграции данного вида спорта в практику студенты считают: 1) достаточное современное оборудование, которое безошибочно предоставляет возможность спортсменам тренироваться для выступления на каких-либо событиях - 96% студентов, считают это первостепенным вопросом, 2) 84% студентов поддержало идею систематического унифицированного подхода к интеграции, 3) 78% высказалось за необходимость проведения регулярных занятий, тренировок, 4) в достижении цели наиболее важным моментом, считают 72% студентов, является активная позиция студенческого спортивного клуба и преподавательского состава, 5) мотивацию 62% поднимает идея о принадлежности к крупному стремительно развивающемуся проекту. Таким образом, программа интеграции фиджитал-спорта будет выстраиваться по ряду ключевых аспектов, выделенных студентами - будущими спортсменами.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, интеграция, ВУЗ, киберспорт, физическая культура.

Summary

Fijital sport is a new word in the development of physical culture, fijital is on the border between cybersports and traditional sports. This type of sport has been developing lightning fast in the last few years, large nationwide events have already been held, where hundreds of thousands of people watch athletes in the new field. The development of fijital-sports in the country's universities, its timely integration helps motivate students to engage in physical education, especially cyber athletes, whose activities are closely associated with hypodynamia. In order to address the issue of integrating fijital sport into the framework of the educational program, it is necessary to have feedback from the representatives of the student community, for this purpose in this paper it was decided to conduct a survey among students to determine the student point of view on fijital sport. The key points of integration of this sport into practice students consider: 1) sufficient modern equipment, which unmistakably provides an opportunity for athletes to train to perform at any events - 96% of students, consider this a primary issue, 2) 84% of students supported the idea of a systematic unified approach to integration, 3) 78% were in favor of the need for regular classes, trainings, 4) in achieving the goal the most important point, according to 72% of students, is the active position of the student community. Thus, the program of integration of fijital-sport will be built on a number of key aspects highlighted by students - future sportsmen.

Key words: digital sports, integration, university, cyber sports, physical education.

Библиографическая ссылка на статью

Лаптев Н.Е., Лаптева А.В. Интеграция фиджитал-спорта с точки зрения студенческого сообщества // Innova. - 2024. - Т.10 № 1. - С. 26-30.

References to the article

Laptev N.E., Lapteva A.V. Integration of figital sports from the student community point of view // Innova. - 2024. - T.10 No. 1. - P.26-30.

Фиджитал-спорт происходит от английского phygital sport, где physical – физический и digital – цифровой, что означает цифро-физический спорт. Новое перспективное

направление спорта и информационных технологий в 21 веке.

Фиджитал-спорт уже успел стать признанным видом спорта, в том числе и из-за

большой поддержки государства. Данный вид спорта совмещает в себе развлекательную характеристику киберспорта, спорта построенного вокруг того, что спортсмен профессионально играет в компьютерные или телефонные игры, и традиционных элементов физической активности [1].

Часто фиджитал спортивные мероприятия означают постепенное участие сначала в технологических баталиях, а после в привычном спорте. Однако иногда встречаются соревнования, в которых спортсмены могут соревноваться в реальном времени на цифровом поле с использованием различных датчиков, технологий, отслеживающих движения, трекеров, аппаратуры виртуальной реальности, так называемые VR-

технологии или VR-пространство, а также аппаратуры дополненной реальности AR (рис. 1). Отличие составляет то, что AR не заменяет реальный мир полным погружением в цифровую среду, а лишь дополняет новыми несуществующими в физическом мире искусственно синтезированными элементами, что способствует тому, что фиджитал-мероприятие еще больше похоже на классический спорт. Благодаря данному решению возможно совмещение одновременно картины реального соревнования и технологической баталии - данное зрелище может распространяться на несколько экранов, что представляется интересным и высоко востребованным для зрителей.

Виртуальная реальность (VR) включает в себя виртуальные среды, которые являются цифровыми и полностью отделены от физической среды. Эти среды активно используются в обучении, играх и демонстрациях.

Дополненная реальность (AR) включает в себя реальную среду с окружением из цифровых элементов. Изображения в режиме реального времени получают с помощью камеры, цифровые элементы накладываются поверх реальной среды. Применение то же, а также добавляется применение в работе.

Смешанная реальность (MR) состоит из аспектов виртуальной и реальной среды. Виртуальные объекты транспонируются в реальную среду с возможностью видоизменяться под действием факторов реальной среды, например, действия пользователя. Это главное отличие от дополненной реальности. Наиболее широкий спектр применения.

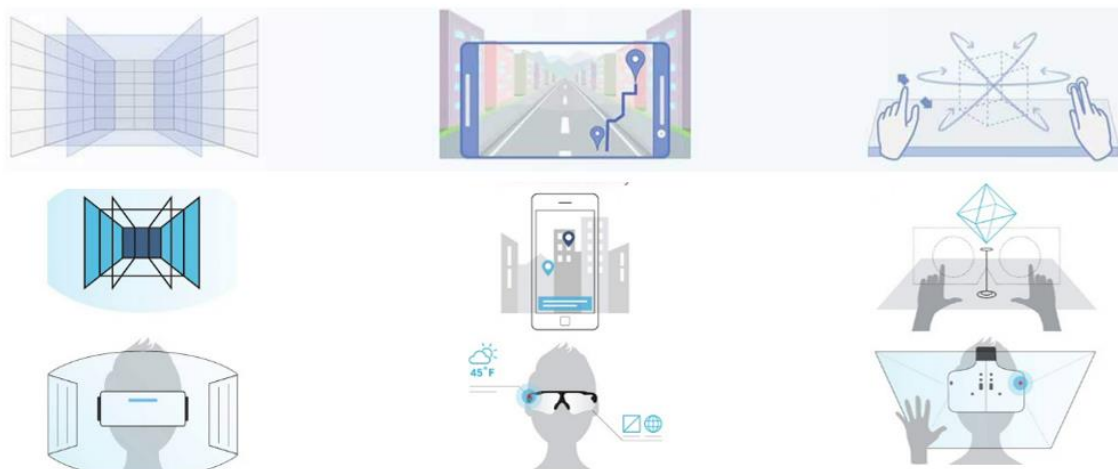


Рисунок 1. Виртуальная (VR), дополненная (AR), смешанная реальность (MR). Сравнительная характеристика.

Данные технологии не новы, еще давно появились первые VR-устройства, так, например, одна из самых первых систем VR для игр была представлена миру на выставке Computer Graphics в 1990 году. Первый из двух устройств представлял собой шлем с двумя LCD-дисплеями с разрешением 90 килопикселей на каждый глаз, вторым устройством был целый аркадный автомат, в котором игрок с помощью руля мог взаимодействовать с виртуальным гоночным болидом, и для того времени это было невообразимо красочно и невообразимо дорого

[2].

Впоследствии данная аппаратура развивалась, появлялись новые технологии, и таким образом на сегодняшний день на рынке представлена масса решений, некоторые из которых себе может позволить любой. На текущий момент для осуществления фиджитал потребностей на рынке представлены различные VR и AR станции, шлемы VR и очки AR, пульты и джойстики управления, sensitive gloves, ограничители пространства для обозначения границ VR пространства, поля для игры - и это

все даже без упоминания новейших мощных персональных компьютеров и флагманских смартфонов, без технического обеспечения процесса современных игр. Все эти технологии обеспечивают возможность полной интеграции игрока и зрителя в фиджитал-спорт [3].

Данное направление успело завоевать сердца любителей как и спорта, так и киберспорта, данное решение объединяет обе стороны в одном проекте под названием фиджитал-игры. Все применяемые технологии развили понимание слежки в реальном времени, перенесли традиционный взгляд с возможности просмотра игры с общих камер на просмотр от первого лица (также этому поспособствовало развитие AR, VR технологий, из-за чего стала возможна передача изображения с шлема или очков на экран для показа.

Также возможен просмотр личных физических показателей, параметров социального взаимодействия по данным, считываемых благодаря трекерам и датчикам. Оценка показателей полезна как и спортсмену, так и тренеру, болельщикам. Новый принцип оценки игры фиджитал-спортсмена может складываться из просмотра и оценки подобных параметров.

Просмотр фиджитал-спорта также представлен в различных вариациях, обычные зрители могут присутствовать на играх в живую, offline, просматривать игру спортсменов как со стороны, так и от первого лица с помощью передачи на экраны личных камер. Также присутствует возможность подключения сервиса для постоянного присоединения пользователя в режиме online в режиме стриминга, постоянного показа. При этом возможна коммуникация зрителей между собой, с организующей стороной. Данная особенность делает фиджитал-спорт уникальным в плане покрываемости, так как участие пользователя возможно из любой точки мира, что несомненно помогает стереть различные географические барьеры [4].

Таким образом, очевидно, что фиджитал-спорт обладает рядом преимуществ перед классическим спортом, отвечая современным требованиям, вкусу и моде, привлекая как можно больше аудитории, и соответствуя предпочтениям молодежи и подрастающих поколений. Также он обладает преимуществами перед киберспортом, так как содержит элементы классического спорта, привлекая его болельщиков, и включает в себя элементы двигательной активности, что является серьезным недостатком киберспорта. В связи с

этим данное направление так интересно как рядовому зрителю и спортсмену, так и государству.

Государственная поддержка данного направления, всероссийская и международная направленность, соответствие современным вкусам и требованиям как раз и обеспечивают такую популярность данному направлению. Также об этом можно судить по тому факту, что в ноябре 2022 г. в России образовалась Всероссийская федерация фиджитал-спорта (ВФФС) – общественная организация, которая ставит своей целью развитие, продвижение и организацию фиджитал спорта. Первый турнир по фиджитал-спорту уже прошёл в Казани в 2022 г. Он состоял из 4 дисциплин: фиджитал-футбола, - баскетбола, популярной игры «Beat Saber» и гонок с участием дронов. Это все итог бешеной популярности фиджитал-спорта.

Однако, кроме очевидной перспективности индустриального развития данного направления, следует сказать и о учебной направленности данного явления. Фиджитал-спорт объединил две противоборствующие стороны: традиционных спортсменов и киберспортсменов, две часто непримиримые друг с другом программы внеучебной деятельности в образовательных организациях высшего профиля. Разногласия между спортсменами небеспочвенны, многие любители традиционного спорта осуждают киберспорт за существование “спорта” в названии дисциплины, хотя ничего физического в нем не осталось. Фиджитал-спорт решит эту проблему, так как в нем соединены все положительные стороны от обеих дисциплин.

Однако до сих пор, не смотря на все преимущества фиджитал-спорта, остается неразрешенной проблема актуализации и организации фиджитал-спорта в образовательные организации высшего образования. Частично это связано с новизной данного направления, нестандартностью оборудования для обеспечения спортсменов, отсутствия большого количества мероприятий (однако с течением времени последняя проблема решится сама собой). Тот вопрос, которым можно заниматься уже сейчас - это актуализация и популяризация фиджитал-спорта, как среди студентов, так среди и преподавательского состава, начальствующего состава.

Цель исследования: актуализация проблемы мотивированности обучающихся по медицинскому профилю в общеобразовательных учреждениях высшего образования на примере

Рязанского государственного медицинского университета в рамках проекта по созданию системы приоритетов для мотивирования обучающихся и изучению точек внедрения фиджитал-спорта в местное спортивное комьюнити.

Задачи исследования: 1) ознакомиться с успешными кейсами внедрения фиджитал-спорта других медицинских ВУЗов, 2) создать и распространить анкетированную форму для оценки знаний студентов о фиджитал-культуре, а также для оценки их замотивированности относительно нового направления, 3) на основе ответов анкетных форм, а также успешных кейсов внедрения фиджитал-спорта, и общей тенденции к нововведению по всей стране составить систему приоритетов для мотивирования обучающихся.

Материалы и методы: были проанализированы успешные кейсы внедрения фиджитал-спорта на примере Первого Московского государственного медицинского университета имени И. М. Сеченова и Российского национального исследовательского медицинского университета имени Н. И. Пирогова, была составлена авторская анкетная форма, содержащая 7 вопросов по общим вопросам фиджитал-спорта и 6 специализированных вопросов, касающихся индивидуальной особенности отношения к внедрению фиджитал-культуры в рамки внеобразовательного процесса.

На вопросы мог быть дан как развернутый ответ для самовыражения обучающегося, так и краткий для ответа на вопросы рода: "Как вы относитесь к ...", "Как вы оцениваете ..." на что респондент мог дать ответ: "Отлично", "Хорошо", "Удовлетворительно", "Неудовлетворительно". Было опрошено 194 студента различных факультетов, курсов. По данным ответов, по данным, полученным после изучения кейсов, а также общей тенденции к развитию фиджитал-культуры была построена система приоритетов для мотивирования обучающихся заниматься фиджитал-спортом.

Результаты исследования. На примере Первого Московского государственного медицинского университета имени И. М. Сеченова можно убедиться в необходимости создания комфортной и доступной среды для интеграции фиджитал-спорта в рядовую практику и в массовый студенческий спорт на постоянной основе. Создание эффективной технической базы сильно влияет на стремление студентов заниматься неизвестным направлением,

например, на базе Сеченовского Университета работает студенческий спортивный клуб, посвященный именно данной тематике, открыт студенческий спортивный стадион, оснащенный в том числе ледовой ареной. При этом на данных инновациях не стоит останавливаться - так было решено о создании Фиджитал академии, перспективной ячейки образования, благодаря которой возможно развитие студенческого движения в этой сфере [5, 6].

Можно провести аналогию с кафедрой Физической культуры/физического воспитания, без работы которой организованного занятия студентами физической культурой было бы невозможно, что стоит сказать и о фиджитал-спорте, который, в теории, включает в себя не несколько видов спорта и несколько видов игр, а все возможные проявления физической активности совместно с играми в виртуальной среде. Данное оборудование и оснащение позволяет студентам оценить характер данного направления, что делает его перспективным в их глазах даже в отсутствие других перспектив, которых очень даже много.

Именно оснащению по подготовке в данном направлении стоит отдать большой акцент, так как технологический компонент сильно влияет как на киберспорт, так и на фиджитал спорт, а именно на удовлетворенность обучающимся его использованием во время подготовки или во время выступления. Также лучшее оснащение, проявляющееся в создании специализированных кафедр, факультетов, или даже академий также дает огромный толчок в изучении студентами фиджитал-культуры (данное направление поддержало 94% опрошенных студентов)

Вторым правилом эффективной интеграции в студенческую среду фиджитал-среду является массовый, регулируемый государством, ВУЗом, финансируемый, охватывающий все факультеты, все формы обучения, все курсы характер. Именно за счет комплексного подхода интеграции достигается достаточная замотивированность студентов (данные аспекты отмечало 84% студентов).

Третьим аспектом обучающиеся (более 78% студентов) выделили необходимость проведения систематических тренингов, семинариев, элективных занятий, лекций как для привлечения начинающих, так и для обучения любителей. Перспективным направлением выделили создание кураторского спортивного состава из наиболее профессионально обученных спортсменов, при этом совместно должен существовать наставник/наставнический

корпус для подготовки спортсменов исключительно по данному направлению, при этом, ввиду специфики различных видов фиджитал-спорта: киберфутбол, киберволейбол, кибердэнс, необходимо разграничение преподавательского корпуса также, как и в традиционном спорте.

Четвертым важным пунктом эффективной политики интеграции фиджитал-спорта является активная позиция студенческого спортивного клуба, преподавателей кафедр, руководителей ВУЗа (72% опрошенных). От позиционирования себя как активная ячейка крупного развивающегося всероссийского или даже международного проекта может меняться отношение новых спортсменов к деятельности клуба (62% опрошенных) - это может проявляться в виде крупных внутривузовских проектов по поддержке начинающих спортсменов, конкурсов между любителями и профессионалами и их активное поощрение. Также необходимо создание и сплочение новых членов клуба вокруг единой идеи, которая может объединить новичков и помочь им в начинании на непростом пути профессионального фиджитал-спортсмена. Такой идеей может быть единая концепция борьбы за честь ВУЗа, сражение за славу команды или определенную награду.

Пятым аспектом многие студенты отмечали возможность монетизации деятельности, поощрительная система в виде постоянного источника заработка за счет побед на финансируемых конкурсах или выступлений перед публикой со сбором пожертвований (отметили 52% опрошенных, однако в статистике эта subgroupa опрошенных больше знала о фиджитал-культуре, чем остальные) - все это несомненно застимулирует студентов заниматься фиджитал-спортом.

Вывод. Фиджитал-культура - это кардинально новое течение в спорте, характеризующее совмещением двух иногда противоборствующих сторон: традиционного спорта и киберспорта. В данном направлении собраны все достижения обеих сторон, в связи с чем пользуется популярностью как у киберспортсменов, так и у традиционных спортсменов. Фиджитал-спорт красочно представляется перед зрителем за счет демонстрации как обычной спортивной игры, так и киберпространства, новейших достижений технологий, VR, AR, удобство пользователей создается за счет показа видеоматериала от первого лица, за счет возможности стриминга

мероприятия. В студенческой среде фиджитал-спорт может быстро занять свою нишу за счет подготовленной среды, основанной на киберспорте, а также за счет готовности студентов пробовать себя в новых направлениях. Фиджитал-спорт должен внедряться в образовательные учреждения на основе многих факторов. Для эффективного внедрения необходима экономическая обеспеченность процесса, закупка современного оборудования, новые пространства для тренировок и выступлений. Необходимо обучение новому направлению как обучающихся, так и преподавательскому составу, повышение квалификации тренеров. Перспективным является система поощрения студентов. Все перечисленные факторы в той или иной мере влияют на замотивированность студентов заниматься в новой среде, что обеспечит ВУЗу высокую конкурентоспособность в новом направлении, а студентам позволит достойно отстаивать честь ВУЗа.

Литература.

1. Галицын С.В., Зиганшин О.З., Попов П.Д., Волошин Г.Р. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне // Ученые записки университета Лесгафта. 2023. - №. 8.
2. Садчикова И.А., Паршкова А.П. Перспективы фиджитал в обучение студентов медиков // Вестник медицинского института «Реавиз»: реабилитация, врач и здоровье. 2023. - №. 2.
3. Тычков А.Ю., Грачев А.В., Алимуратов А.К., Чураков П.П. Исследование особенностей передачи мультимедийной и параметрической информации в среде виртуальной реальности // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Технические науки. – 2020. – № 4. – С. 27-38.
4. Tychkov A. Yu., Ageykin A.V., Alimuradov A.K. The effect of virtual reality on mental health in the design of automated control systems // IEEE Dynamics of Complex Networks and their Application in Intellectual Robotics. –2020. – №. 29.
5. В Сеченовском Университете открыли Фиджитал академию // Сеченовский Университет. - URL: <https://www.sechenov.ru/pressroom/news/v-sechenovskom-universitete-otkryli-fidzhital-akademiyu/> (дата обращения: 28.01.2024).
6. Фиджитал/киберспорт // РНИМУ им. Н.И. Пирогова. - URL: <https://rsmu.ru/informacija/?eventview=1227&event=29746> (дата обращения: 29.01.2024)