

единстве с воспитанием духовных и нравственных качеств, характеризующих общественно активную личность: обеспечить на той основе подготовленность каждого члена общества к плодотворной и другим видам деятельности» [5].

Конспективный обзор отечественных и зарубежных постсоветских авторов, определяющих понятие «физическое воспитание», говорит о том, что в его содержании существенно ослаблена гражданско-патриотическая составляющая. Занятия физическими упражнениями в основном сориентированы на выработку у обучающихся двигательных навыков и физических качеств.

Литература.

1. Гащенко, Л.А. *Методологические основания гражданско-патриотической социализации учащейся молодежи* / Л. А. Гащенко // *Вестник ВДУ*. – 2008. - №4. – С.9.

2. Холодов, Ж.К. *Теория и методика физического воспитания и спорта: учеб. Пособие для студ. высш. учебн. завед.* / Ж. К. Холодов, В. С. Кузнецов. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – С.7.

3. *Терминология спорта. Толковый словарь спортивных терминов Т 35* / Сост. Ф. П. Сулов, Д.А. Тышлер. – М.: СпортАкадемия Пресс, 2001. – С. 443.

4. *Спортивная энциклопедия Беларуси* /редкол.: Ю. Л. Сиваков /пред. [и др.]. – Мн.: Бел.Эн., 2005. – 504 с.

УДК 796: 004

ФИДЖИТАЛ-СПОРТ – НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В СПОРТЕ XXI СТОЛЕТИЯ

Гичевский А.В.

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия ветеринарной медицины»,
г. Витебск, Республика Беларусь

Фиджитал — новый вид спорта, который сочетает традиционные дисциплины с виртуальными состязаниями. Название направления произошло от двух английских слов: physical и digital, то есть «физический» и «цифровой». Кто конкретно придумал такой формат — неизвестно. В нескольких материалах утверждается, что появился он органически. Правда, темпы роста индустрии в России и почти полное ее отсутствие в других странах указывают скорее на искусственную природу. Это своеобразное двоеборье: участники соревнуются в видеоигре и ее реальном аналоге. Например, в симуляторе футбола и на площадке для настоящего мини-футбола. Фиджитал появился только в 2022 году, но уже сейчас это самый «богатый» вид спорта в России. Фиджитал-спорт в определении Большой российской энциклопедии существует уже давно. Термин включает любые мероприятия, которые совмещают элементы физической активности и виртуального пространства. Под это описание подходят как современные VR-шлемы или консоли с управлением движением, так и, например, световой пистолет NES Zapper 1984 года выпуска. Что-то похожее на тактическое фиджитал-двоеборье упоминалось еще в 2012 году. Но это был развлекательный сюжет для программы «Галилео». 31 января 2023 года фиджитал признали официальным видом спорта в России [1].

Самые крупные мероприятия по фиджитал - спорту проходили под эгидой всероссийской федерации. С сентября 2022 по октябрь 2023 года в столице Татарстана (Российская Федерация) состоялось десять розыгрышей Фиджитал-игр. На каждом спортсмены соревновались в одной или нескольких дисциплинах. Организаторы постепенно формировали правила, увеличивали масштабы и развивали инфраструктуру — и готовились к предстоящим Играм будущего.

Игры будущего. Они проводились с 19 февраля по 3 марта 2024 год в Казани (Российская Федерация). Проводились соревнования по 21 дисциплине из пяти разных категорий. На игры прибыли спортсмены из 107 стран.

Какие дисциплины есть в фиджитал-спорте. Определить конечное число дисциплин в фиджитал-спорте невозможно. Во-первых, это молодое направление: оно все еще развивается, а правила формируются в процессе. Во-вторых, организаторы турниров выбирают любые виды спорта или киберспорта и комбинируют их с аналогами в цифровом или реальном мире. Поэтому на крупных турнирах регулярно встречаются новые дисциплины.

Какие-то виды фиджитал-спорта уже сформировались: соревнования по ним проводятся регулярно, в них участвуют известные коллективы, а федерация закрепила официальные правила. Для других идеальный формат еще не найден и меняется от турнира к турниру.

Спорт. К категории «Спорт» относятся все дисциплины, основанные на реальных видах спорта: футболе, хоккее, автогонках, единоборствах, скейтбординге — чем угодно. Главное — подобрать каждому виртуальный симулятор или достаточно близкий аналог среди видеоигр. Как правило, в таких дисциплинах спортсмены соревнуются друг против друга — в командах или один на один — сначала за компьютером или приставкой, а затем на физической площадке, трассе или ринге. Например, фиджитал-футболисты играют матч в EA Sports FC, а потом переходят на мини-футбольное поле и в формате «5 на 5» продолжают с того же счета. В хоккее и баскетболе правила похожи, различается только количество человек в команде и детали физического этапа. А вот в смешанных единоборствах вместо реалистичного симулятора ММА участники соревнуются в файтинге Mortal Kombar — видимо потому, что он более популярен среди киберспортсменов.

Фиджитал-гонки проходят в формате эстафеты: оба «члена экипажа» по очереди проезжают дистанцию в симуляторе и на картинг-трассе. В экстремальных видах спорта вроде скейтбординга и BMX спортсмены выполняют трюки в рампе, а затем повторяют их в видеоигре.

Это только часть видов фиджитал-спорта, наиболее распространенных спустя год после появления направления. Некоторые центры готовят спортсменов и в других дисциплинах, например, в теннисе, регби и флаг-футболе. Но турниры по ним пока либо вообще не проводят, либо только на местном уровне.

Необходимо отметить, что организаторы турниров фиджитал-спорта по-разному решают вопрос физического этапа. Некоторые комбинируют видеоигры со сдачей нормативов ГТО. Это актуально не только для МОВА-игр, но и для тактических шутеров, если на соревнованиях нет оборудования для лазертага.

Скорость. Здесь команды соревнуются в спидранах — прохождении однопользовательских видеоигр на скорость. Хотя спидран-турниры менее популярны, чем киберспортивные соревнования, направление существует давно. Помимо игровых навыков геймеры используют разные лазейки и ошибки кода на уровнях.

Существует ли фиджитал-спорт в других странах. Организаторы Фиджитал-игр и Игр будущего часто подчеркивают, что турниры — международные. В них и правда участвуют представители разных стран, но тех сложно назвать профессиональными фиджитал-спортсменами. Просто потому, что это направление нигде, кроме России, не развито — по крайней мере пока. Известные иностранные команды приезжают преимущественно из «дружественных» стран. Например, футбольные «Црвена Звезда» из Сербии и R10 из Бразилии или целый ряд китайских клубов по Dota 2. Есть и представители США или западноевропейских стран, но чаще это независимые спортсмены-одиночки.

Турниры за рубежом. В некоторых СМИ появились заголовки вроде «Фиджитал-спорт пришел в Африку». На самом деле соревнования проходили все в том же Татарстане (Российская Федерация) — просто среди африканских студентов местных университетов. Столяров допускал, что одни из следующих Фиджитал-игр действительно могут состояться

на другом континенте, но пока жители африканских стран только начинают узнавать о новом виде спорта — благодаря российским посольствам.

При этом турниры по фиджитал-спорту в других странах все же проводятся. Например, в Белграде в декабре 2023 года на школьных соревнованиях по баскетболу финалисты определяли чемпиона еще и в симуляторе NBA. Авторами такой инициативы выступили организаторы Игр будущего. Зато во Вьетнаме в начале 2024 года прошел Фестиваль фиджитал и киберспорта — судя по всему, без поддержки российской стороны.

В целом, фиджитал можно назвать не просто российским изобретением, но и национальным видом спорта. Даже представители региональных федераций, в России, говорят о том, что конкурентов в этой сфере у страны сейчас нет. В англоязычном пространстве направление почти не представлено. А термин хоть и существует, означает совсем другое — взаимодействие технологий и физических объектов в спортивной индустрии. Фиджитал-спорт в Европе — это QR-билеты на стадион и инфографика матчей в дополненной реальности [1].

В Беларуси первым мероприятием в данной области стал турнир по Фиджитал Панкратиону в сентябре 2023-го. Тогда организаторы столкнулись с трудностями: не все понимали, к чему готовиться и как все будет происходить. Поэтому оказалось непросто собрать полноценные команды из всех областей и Минска. Тем не менее первый турнир показал, что, спортсмены почувствовали себя причастными к чему-то необычному, значимому. Они стали открывателями этого движения в Беларуси. Всем понравилась атмосфера: участники общались, делали фото, снимали видео. Стоит напомнить, что *панкратион* — это комбинация кулачных боев и борьбы, включающая элементы множества направлений боевых искусств: вавилонский и греческий кулачный бои, борьба египтян, критский бокс.

Как же проходили соревнования. Участников Фиджитал Панкратиона приглашают в специальные кресла. Начинается виртуальная схватка друг с другом (до пяти побед одного спортсмена). Поединок транслируется на большой экран, его комментируют специалисты, победителей объявляет виртуальный голосовой ассистент. По окончании кибербоя ребята экипируются: надевают шлем, щитки, перчатки. Они выходят в октагон, проводят три раунда. Например, можно выиграть киберспортивную часть (5:0), а затем досрочно проиграть удушающим или болевым приемом (0:6) и по сумме баллов выбыть из состязаний.

В Беларуси прорабатывается создание Федерации фиджитал-спорта. Об этом перед церемонией открытия международного высокотехнологичного турнира Игры будущего в Казани (см. выше) журналистам заявил министр спорта и туризма Беларуси Сергей Ковальчук. Сергей Ковальчук убежден, что сама идея соревнований великолепная и правильная [2]:

– Это вовремя. Сегодня стоит задача оторвать детей и молодых людей от компьютера и привлечь к занятиям спортом. Очень хорошая цель. Перспектива у данного проекта очень хорошая.

Фиджитал-спорт набирает все большую популярность в мире. А потому не исключено, что в скором будущем у нас появится Федерация фиджитал-спорта Беларуси, отметил министр:

– Вопрос уже давно обсуждается. Можно сказать, прорабатывается. Подобная федерация, например, недавно появилась в Узбекистане и год назад – в России [2].

Сборная Беларуси на играх будущего была представлена почти 70 спортсменами. Они выступали в нескольких дисциплинах – фиджитал-баскетболе, хоккее и единоборствах, битве роботов и гонке дронов, «Мире танков», спортивном программировании, виртуальной велогонке. Именно в виртуальной велогонке команда Minsk Беларусь: Михаил Шеметов, Анна Терех, Таисия Носкович и Евгений Соболев (522 очка), праздновала победу. В некоторых видах программы наши спортсмены входили в состав мультинациональных команд. Так, например, в хоккее белорусские игроки были задействованы сразу в двух коллективах, попавших на пьедестал. Дмитрий Николаеня и Артем Нестеров стали

серебряными призерами Игр с COSMOS X17, а Нассер Субхи занял третье место с «Ак Барсом».

В турнире по фиджитал-единоборствам наш боец Александр Ковалев занял второе место с Gor Union. Все участники игр отмечают, что они получили колоссальный опыт и море положительных эмоций [1].

Нельзя сказать с уверенностью, какое будущее ждёт фиджитал-спорт. Турниры по фиджитал – спорту и Игры будущего сделали мощную заявку на продвижение этого необычного направления, и прогнозы по этому поводу внушают оптимизм. Тем не менее время покажет, насколько оправданы будут эти прогнозы.

Литература.

1. Поколение– фиджитал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/pokolenie-fidzhital.html>. – Дата доступа: 24.04.2024.

2. Ковальчук на полях турнира «Игры будущего»: прорабатывается создание федерации фиджитал– спорта Беларуси [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/kovalchuk-na-polyakh-turnira-igry-budushchego-prorabatyvaetsya-sozдание-federatsii-fidzhital-sporta-.html>. – Дата доступа: 24.04.2024.

УДК 378.172

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОВЫШЕНИЯ ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ АКТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ

Дзюбалов А.В.

ФГБОУ ВО «Смоленская государственная сельскохозяйственная академия»,
г. Смоленск, Российская Федерация

Решение задач, связанных с повышением уровня здоровья и продолжительности жизни населения неразрывно связано с повышением физкультурно-спортивной активности молодежи, как одного из главных факторов здорового образа жизни. Перед физкультурно-спортивными организациями и образовательными учреждениями в нашей стране поставлена задача обеспечить привлечение к систематическим занятиям физической культурой и спортом до 70% населения к 2030 году. Большое внимание в этой работе уделяется студенческой молодежи, развитию физической культуры и спорта в высших учебных заведениях.

Актуальность нашего исследования определяется прежде всего тем, что в процессе реализации учебных дисциплин по физической культуре и спорту в высших учебных заведениях предполагается формирование у студентов компетенций, которые позволяют поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения социальной и профессиональной деятельности. Также важно чтобы в дальнейшем приобретенные специальные знания и умения были реализованы в систематических занятиях физической культурой и спортом и после окончания вуза, стали неотъемлемой частью здорового образа жизни будущих специалистов.

Физическая культура и спорт в высших учебных заведениях выступают важным средством социального и профессионального становления будущего специалиста, его физического и духовного развития. Их многообразное воздействие на развивающуюся личность имеет особую специфику и не может быть компенсировано никакими другими средствами. Регулярные физические упражнения в значительной степени способствуют развитию тех качеств личности, которые особенно необходимы молодым специалистам. И прежде всего, это хорошее здоровье, высокая умственная и физическая работоспособность, социальная активность, творческое долголетие. На фоне экологических и социальных факторов, негативно воздействующих на организм человека, проблема внедрения