

Научная статья
УДК 796

ВОЗМОЖНОСТИ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В СПОРТИВНОМ И ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Юлия Сергеевна Жданова¹, Дарья Сергеевна Демидова²

^{1, 2} Уральский государственный лесотехнический университет,
Екатеринбург, Россия

¹ zhdanovaus@m.usfeu.ru

² demidovads@m.usfeu.ru

Аннотация. Рассматриваются вопросы, связанные с быстро развивающимся спортивным направлением – фиджитал-спорт. Рассмотрены основные источники данного направления, структура, принципы и возможности преподавания фиджитал-спорта в вузах. Приведен пример подобного спортивного и военно-патриотического мероприятия в Уральском государственном лесотехническом университете.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, фиджитал-футбол, фиджитал-турнир по CS2 и лазертаг

Для цитирования: Жданова Ю. С., Демидова Д. С. Возможности фиджитал-спорта в спортивном и военно-патриотическом воспитании студенческой молодежи // Цивилизационные перемены в России = Civilizational changes in Russia : материалы XV Всероссийской научно-практической конференции. Екатеринбург : УГЛТУ, 2025. С. 248–253.

Original article

PHYGITAL SPORTS POSSIBILITIES IN SPORTS AND MILITARY-PATRIOTIC EDUCATION OF STUDENT YOUTH

Yulia S. Zhdanova¹, Daria S. Demidova²

^{1, 2} Ural State Forest Engineering University, Ekaterinburg, Russia

¹ zhdanovaus@m.usfeu.ru

² demidovads@m.usfeu.ru

Abstract. The article discusses issues related to the rapidly developing field of phygital sports. It examines the main sources of this field, its structure, principles, and possibilities for application at the universities. The article provides an example of such a sports and military-patriotic event at the Ural State forest engineering university.

Keywords: phygital sports, phygital football, phygital CS2 tournament, and laser tag

For citation: Zhdanova Yu. S., Demidova D. S. (2025) Vozmozhnosti fidgetal-sporta v sportivnom i voenno-patrioticheskem vospitanii studencheskoy molodyozhi [Phygital sports possibilities in sports and military-patriotic education of student youth]. Civilizacionnye peremeny v Rossii [Civilizational changes in Russia] : proceedings of the XV All-Russian Scientific and Practical Conference. Ekaterinburg : USFEU, 2025. P. 248–253. (In Russ).

В настоящее время информационные технологии проникают практически во все жизненные сферы, в том числе и в спорт. Фиджитал-спорт наиболее яркий пример этому явлению. Фиджитал-спорт является новым видом человеческой деятельности, поскольку его основой является симбиоз различных видов традиционного спорта, киберспорта и виртуальной реальности [1]. В соответствии с этим, фиджитал-спорт уже оказывает влияние на появление новых видов профессиональной деятельности, способствует развитию новых технологий и достаточно серьезно меняет представления об учебно-тренировочном процессе начинающих спортсменов.

Прежде всего, расширяются возможности людей участвовать в спортивной деятельности, поскольку данный вид спорта позволяет одновременно: 1) заниматься спортом в традиционном варианте, 2) повышать свои кондиционные качества и развивать двигательные способности, 3) участвовать в соревнованиях (индивидуальных и командных), 4) взаимодействовать с другими участниками и фанатами через онлайн сообщества, повышая мотивацию к данной деятельности, 5) использовать возможности цифровых технологий для совершенствования тренировок.

Важно также и то, что в данном спорте преодолевается смысловой разрыв между реальной и виртуальной действительностью. Поэтому для молодежи имеется возможность сбалансировать свою психическую и физическую активность, развивать креативность и дивергентность мышления, коммуникабельность, с пользой развлекаться, то есть вести активную здоровую жизнь.

В данной публикации рассмотрим структуру, принципы и возможности применения фиджитал-спорта в вузах.

Исторически фиджитал-спорт в России возник с появлением киберспортивных команд в начале века. Постепенно российские спортсмены вышли на уровень мировых первенств. В последнее время государственные структуры активно способствуют созданию условий профессионального роста спортсменов в фиджитал-спорте, что отражается и на студенческом спорте. Фиджитал-спорт оказывает все большее влияние на студенческую молодежь. Во-первых, это влияние носит личностно-развивающий характер, поскольку на его основе происходит формирование таких компетенций, как стратегическое мышление, совершенствуются координационные навыки и навыки

командной работы, что важно и для спорта, и в повседневной жизни [2]. Во-вторых, на базе данной спортивной деятельности формируются новые дружеские и профессиональные сообщества, расширяется круг общения молодежи. В-третьих, для многих открываются профессиональные возможности в виде карьерного роста и заработка. Под вопросом, правда, остается соблюдение баланса у студентов между двигательной активностью, компьютерными играми и освоением учебных дисциплин.

В целом фиджитал-спорт, как и любой вид человеческой деятельности, имеет свои сильные и слабые стороны. Положительно то, что фиджитал-спорт: 1) дает возможность поддерживать себя физически, 2) развивает многие психологические качества, например, сосредоточенность, концентрацию внимания, 3) нивелирует стресс и психическое напряжение, за счет сосредоточения на самой спортивной деятельности, 4) совершенствует мелкую и крупную моторику, 5) развивает стратегическое мышление, скорость реакции, внимание к деталям, 6) формирует коммуникативные навыки и способствует социальной адаптации (а в случае с детьми и молодежью – социализации) за счет участия в командных играх.

Слабыми сторонами фиджитал-спорта можно считать: 1) низкую активность спортсменов высокого уровня традиционных видов спорта в данном виде деятельности, 2) нарушается классический источник формирования и развития спорта (инициатива не от игроков, а от государства), 3) возможно это реакция на отчуждение нашей страны от многих международных соревнований, 4) юридические проблемы, касающиеся авторских прав и лицензий, связанные с логотипами брендов и пр.

Учитывая все вышесказанное, было принято решение начать подготовку к организации первых фиджитал-соревнований в Уральском государственном лесотехническом университете. Изначально разрабатывались положения и регламенты о проведении соревнований:

- 1) «Положение о проведении внутривузовского турнира по фиджитал-футболу среди обучающихся УГЛТУ» (февраль 2025 г.);
- 2) «Положение о проведении фиджитал-турнира «Кубок УГЛТУ по CS2 и лазертаг» (июнь 2025 г.).

Цели проведения данных соревнований:

- популяризация фиджитал-спорта в университете;
- военно-патриотическое воспитание, привлечение молодежи к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- пропаганда здорового образа жизни.

Организаторами выступили кафедра физического воспитания и спорта и спортивный клуб университета.

Соревнования по фиджитал-футболу состоял из двух этапов:

Первый этап Digital (интерактивный футбол). Матчи по интерактивному футболу проводились в соответствии с Правилами интерактивного

футбола в формате 4 на 4 (четыре на четыре): по четыре спортсмена в каждой команде, в каждом тайме принимали участие по два спортсмена от каждой команды. Матч состоял из одной игры между командами, в случае ничейного результата матч считался завершенным.

Второй этап Physical (Мини-футбол). Матчи по мини-футболу проводились в соответствии с Правилами мини-футбола с учетом требований, установленных Техническими правилами. В составе каждой команды в матче принимали участие пять спортсменов, два спортсмена команды являлись запасными.

Победитель матча, состоящего из двух этапов, определялся по сумме забитых мячей на этапах Digital (интерактивный футбол) и Physical (мини-футбол). В случае равенства забитых и пропущенных мячей, победитель определялся проведением серии послематчевых ударов с восьмиметровой отметки в соответствии с Правилами мини-футбола.

Всего в соревнованиях приняли участие шесть команд, где каждая команда сыграла со всеми остальными по круговой системе.

Фиджитал-турнир «Кубок УГЛТУ по CS2 и лазертаг» состоял также из двух этапов. Первый этап Digital этап (CS2) – в киберклубе «Киберпрайд». Второй этап Physical этап (лазертаг) – в спортивном зале УГЛТУ. Участие в двух дисциплинах обязательно.

Необходимо отметить, что фиджитал-турнир «Кубок УГЛТУ по CS2 и лазертаг» проводился впервые в стенах университета при поддержке наших партнеров: Центра военно-патриотического воспитания ВОИН, Федерации лазертага Свердловской области и Центра развития компьютерного спорта КВАЗАР.

Целью данного турнира являлось военно-патриотическое воспитание, привлечение молодежи к регулярным занятиям физической культурой и спортом, популяризация фиджитал-спорта среди учащейся молодежи и выявление сильнейших команд колледжей и университетов Свердловской области.

Судейская бригада состояла из участников центра военно-спортивной подготовки и патриотического воспитания молодежи ВОИН. Необходимо отметить, что центр молодежи ВОИН реализует для школьников и студентов программы по патриотическому воспитанию и военно-спортивной подготовке.

Порядок проведения турнира по CS2 (Digital этап). Онлайн-стадия: команды помещались в одну группу и выявлялись восемь участников. Отборочные туры проходили по швейцарской системе: до трех побед или трех поражений. Лан-стадия: команды случайным образом распределялись в турнирной сетке на две группы по четыре команды в каждой и играли по системе с нижней сеткой: до двух побед или двух поражений. Две лучшие команды каждой группы вышли в полуфинал. Игра проходила в формате 5 на 5 в тех составах, которые были зарегистрированы при подаче заявки на

участие в турнире. Онлайн-стадия проходила на сервисе VSCL. Лан-стадия проходила в киберклубе Киберпрайд на сервисе VSCL.

Второй этап Physical этап (лазертаг). Сценарий игры:

Порядок проведения турнира: команды случайным образом распределялись в турнирной сетке и играли на выбывание после одного поражения в матче за третье место.

Запрещенные способы игры:

– «пылесос» – это ведение огня вслепую при невозможности быть пораженным в ответ. Например, высовывание одного только оружия из-за угла или укрытия, высовывание ствола в щели и небольшие дырки. Отягчающим обстоятельством является неестественный хват оружия, к примеру, хват штурмовой винтовки одной рукой с поворотом кисти для стрельбы за угол.

– «страус» – это ведение прицельного огня по противнику при невозможности быть пораженным в ответ. Например, сокрытие датчиков рукой или любым материалом, мешающим прохождению лучей, сокрытие надетой на голову повязки за укрытием.

Физическое воздействие на противников запрещено. В частности, при близком столкновении с противником запрещены:

- отведение, захват, удержание ствола противника;
- приемы рукопашного боя;
- толчки, плевки, прочие непотребные действия.

Исключением являются ситуации защиты имущества или здоровья игрока.

В заключении отметим следующие основные аспекты рассматриваемой темы.

Во-первых, в настоящем и будущем компьютерные технологии являются неотъемлемой частью нашей жизни. Следовательно, детей и учащуюся молодежь необходимо привлекать к физическим упражнениям с помощью тех же самых компьютерных игр и гаджетов, с которыми они не расстаются. Это могут быть интересные и привлекательные онлайн тренировки, фитнес-программы, игры с помощью мобильных приложений.

Во-вторых, необходим свободный доступ для молодежи к интересным и разнообразным спортивным мероприятиям независимо от уровня подготовленности участников.

В-третьих, опыт проведения фиджитал соревнований в лесотехническом вузе показал, что фиджитал-спорт является эффективным средством для популяризации спортивных и военно-спортивных игр. Фиджитал-турниры военно-спортивного характера являются действенным инструментом развития спортивного движения и военно-патриотического воспитания среди учащейся молодежи. Так, фиджитал-турнир «Кубок УГЛТУ по CS2 и лазертаг» можно рассматривать как новую инновационную форму работы по патриотическому воспитанию учащейся молодежи, подготовке ее к военной службе, воспитанию чувства патриотизма и гражданственности.

Список источников

1. Современные подходы к управлению объектами спортивной инфраструктуры / Ю. О. Иванова, С. П. Антоненко, А. А. Войнова, Д. О. Гетун // Вестник Московского финансово-юридического университета. 2021. № 2. С. 92–100.
2. Аверин А. В., Иванова Ю. О., Яковлев А. В. Рекомендации по развитию индустрии киберспорта в России как одного из способов сохранения и развития человеческого потенциала // Вестник Алтайской академии экономики и права. 2021. № 12–2. С. 223–230.

References

1. Modern approaches to the management of sports infrastructure facilities / Yu. O. Ivanova, S. P. Antonenko, A. A. Voynova, D. O. Getun // Bulletin of the Moscow University of Finance and Law. 2021. № 2. P. 92–100.
2. Averin A. V., Ivanova Yu. O., Yakovlev A. V. Recommendations for the development of the industry esports in Russia as one of the ways to preserve and develop human potential // Bulletin of the Altai Academy of Economics and Law. 2021. № 12-2. P. 223–230.