
Е. А. Копылова

Межгосударственное образовательное учреждение высшего образования «Белорусско-Российский университет», Могилев

ИНТЕГРАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ И ИННОВАЦИОННЫХ ВИДОВ СПОРТА, МЕТОДЫ ПРИВЛЕЧЕНИЯ СПОРТСМЕНОВ К ТЕХНОЛОГИЧНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

Аннотация. *Рассматриваются методы привлечения спортсменов из традиционных видов спорта к технологичным дисциплинам. Раскрыт потенциал интеграции технологий как в спортивную, так и профессиональную подготовку студентов, что способствует расширению карьерных возможностей спортсменов, приобретению новых навыков и компетенций.*

Abstract. *Methods of attracting athletes from traditional sports to technological disciplines are considered. The issue unlocks the potential of integrating technology into both sports and professional training for students. It helps athletes to expand their career opportunities, acquires new skills and competencies.*

Ключевые слова: *высшее образование, студенческий спорт, цифровая трансформация, киберспорт, адаптация спортсменов*

Keywords: *higher education, student sports, digital transformation, e-sports, adaptation of athletes*

Современный мир переживает эпоху цифровой трансформации, которая затрагивает все сферы жизни, включая спорт. В высших учебных заведениях начали активно развиваться фиджитал-баскетбол, фиджитал-футбол, фиджитал-хоккей, фиджитал-единоборства, фиджитал-скейтбординг.

Формат соревнований по фиджитал-дисциплинам подразумевает использование разработок в области робототехники, геймдева, киберспорта, дополненной виртуальной реальностью с использованием искусственного интеллекта. Привлечение студентов-спортсменов из традиционных видов спорта к этим направлениям

открывает новые возможности для образовательных учреждений, самих атлетов и спортивной индустрии в целом. Данный процесс требует комплексного подхода, включающего адаптацию учебных программ, развитие инфраструктуры и популяризацию инновационных дисциплин среди студентов. Однако спортсмены из традиционных видов спорта зачастую остаются в стороне от этих инноваций, что связано с недостатком информации, стереотипами и отсутствием инфраструктуры для интеграции.

Россия уже имеет опыт проведения международных соревнований по фиджитал-дисциплинам. В столице Татарстана Казани с 21 февраля по 3 марта 2024 года состоялся первый в истории международный мультиспортивный турнир «Игры будущего». Это масштабное спортивное событие на стыке спорта, науки и технологий, синергия цифровых и классических видов спорта. Международные соревнования прошли по 21 инновационной дисциплине в пяти категориях — спорт, тактика, стратегия, скорость и технологии. Каждая из них олицетворяет концепцию фиджитал (physical и digital), то есть «физический» и «цифровой». Участники соревновались в видеоигре и ее реальном аналоге, проверялись навыки атлетов в двух до сих пор никак не связанных между собой измерениях.

Миссия проекта направлена на объединение молодежи всех стран на стыке классического спорта и киберспорта, создание нового, гармонично развитого человека, который совершенствуется во всех направлениях [3].

Идея соединения киберспорта с классическим спортом отражает приоритеты многополярного мира — это гармония интеллекта и физического совершенства. Фиджитал спорт воспринимается и как возможная альтернатива существующей спортивной системе.

Талисманом турнира стала жар-птица Мира. Ее создали студенты из Татарстана и Санкт-Петербургского государственного университета. Идея авторов состояла в том, что жар-птица Мира — это подобие нейросети с сознанием, она состоит из света и является проводником в мир фиджитал спорта. В центре композиции отображается энергетический луч, который олицетворяет гармонию и баланс между физическим и цифровым миром [2].

Актуальность. В настоящее время возросла популярность киберспорта и технологичных дисциплин среди студенческой молодежи во всем мире. Возникла необходимость адаптации спортсменов, занимающихся традиционными видами спорта, к новым

условиям цифровой эпохи. Использование потенциала технологий способствует улучшению тренировочного процесса, расширению карьерных возможностей студентов-спортсменов, их социализации в эпоху глобализации.

К методам привлечения спортсменов из классических видов спорта к интерактивным дисциплинам можно отнести разработку и внедрение образовательных программ и курсов, включение в учебный процесс дисциплин, связанных с интерактивными видами спорта, таких как основы киберспорта, VR- и AR-технологии в спорте. Например, применение технологий VR и AR в тренировочном процессе в игровых видах спорта позволяют моделировать игровые ситуации, улучшая технику и тактическое мышление игроков. Использование искусственного интеллекта для анализа игровых решений и моделирования тактических схем способствует развитию стратегического мышления у спортсменов.

Студенты приобретают навыки работы с современными технологиями, что может быть полезно не только в спортивной карьере, но и в других профессиональных сферах, таких как ИТ, аналитика, управление данными и цифровой маркетинг.

Для спортсменов из классических видов спорта необходимо преодолеть психологический барьер. Важно осознание значимости нового направления в спорте. Киберспорт и другие интерактивные дисциплины часто воспринимаются как развлекательные, а не спортивные, что требует работы по изменению общественного мнения.

Стимулировать интерес можно через проведение турниров, студенческих лиг и чемпионатов, направленных на вовлечение спортсменов из традиционных видов спорта. Регулярные соревнования помогут повысить престиж технологичных дисциплин и сформировать положительное отношение к ним среди студентов-спортсменов и тренеров [1,4].

Медийная поддержка также играет важную роль: освещение успешных кейсов, интервью с известными спортсменами, которые совмещают традиционные и технологичные виды спорта, поможет сформировать положительный имидж новых дисциплин. Активное освещение технологичных видов спорта в университетских медиа, создание тематического видеоконтента и проведение онлайн-трансляций соревнований помогут привлечь больше студентов к этим дисциплинам.

Для успешной реализации проекта требуется техническая адаптация, время и ресурсы для освоения интерактивных технологий. Сотрудничество с компаниями, занимающимися разработкой спортивных технологий, позволит университетам предоставлять студентам доступ к передовым технологиям, проводить совместные исследования и организовывать стажировки.

Для развития интерактивных дисциплин необходимо формирование нормативной базы и признание данных направлений на государственном уровне.

Между традиционными и инновационными видами спорта существуют как сходства, так и различия.

Одним из ключевых сходств между традиционными и инновационными видами спорта является наличие соревновательного элемента. В обоих случаях спортсмены стремятся к победе, что требует от них максимальной концентрации, дисциплины и мотивации. В традиционных видах спорта, таких как футбол или баскетбол, соревновательный дух проявляется в борьбе за голы, очки, а в инновационных дисциплинах, таких как киберспорт или виртуальные гонки, в выполнении игровых задач или достижении лучшего результата в виртуальной среде. Соревновательный элемент не только стимулирует спортсменов к самосовершенствованию, но и повышает зрелищность, что привлекает болельщиков.

Еще одним важным сходством является необходимость стратегического мышления и командной работы. В традиционных игровых видах спорта успех команды во многом зависит от слаженности действий игроков, их умения предугадывать действия соперника и быстро принимать решения. Аналогично, в инновационных дисциплинах, таких как киберспорт, стратегическое планирование и командная динамика играют ключевую роль. Например, в таких играх, как Dota 2 или League of Legends, победа зависит от того, насколько хорошо команда может координировать свои действия, распределять роли и адаптироваться к изменениям в игре. Таким образом, независимо от формата, спортсмены должны развивать навыки стратегического мышления и умение работать в команде.

Высокий уровень концентрации и стрессоустойчивости являются важным фактором объединения. И в традиционных, и в инновационных видах спорта спортсмены сталкиваются с высоким уровнем стресса, особенно во время соревнований. В традиционных дисциплинах, таких как теннис или легкая атлетика, спортсмены

должны сохранять хладнокровие в критических моментах, например, при подаче или финишном рывке. В инновационных видах спорта, таких как киберспорт, стрессовые ситуации возникают, когда игроки оказываются в сложных игровых условиях, требующих быстрого принятия решений. Способность сохранять концентрацию и управлять своими эмоциями в таких ситуациях является важным качеством для успеха в любом виде спорта.

Одним из ключевых различий между традиционными и инновационными видами спорта является акцент на физическую активность в первом случае и когнитивную нагрузку во втором. Традиционные виды спорта, такие как футбол, плавание или легкая атлетика, требуют от спортсменов высокой физической подготовки, включая скорость и координацию движений, выносливость и силу. Например, футболист должен быть способен пробегать большие расстояния, сохраняя при этом точность передач и ударов. В то же время инновационные виды спорта, такие как киберспорт или виртуальные симуляции, делают упор на развитие когнитивных способностей: скорость реакции, стратегическое мышление, многозадачность и умение быстро анализировать информацию. Например, киберспортсмен должен одновременно следить за несколькими элементами игры, предугадывать действия соперника и принимать решения за доли секунды.

Значимое различие заключается в степени зависимости от технологий и оборудования. Традиционные виды спорта, как правило, используют меньшее количество технологий — в основном электронные системы судейства. В то же время инновационные виды спорта полностью зависят от технологий: компьютеры, VR-шлемы, игровые контроллеры и специализированное программное обеспечение являются неотъемлемой частью тренировок и соревнований. Без этих технологий проведение соревнований в инновационных дисциплинах невозможно [5].

Требования к подготовке и тренировкам также существенно различаются. В традиционных видах спорта тренировки направлены на развитие физических качеств: силы, скорости, выносливости, гибкости и координации. В инновационных видах спорта тренировки сосредоточены на развитии когнитивных навыков: реакции, памяти, стратегического мышления и многозадачности. Кроме того, тренировки в инновационных дисциплинах часто включают работу с технологиями, такими как симуляторы или

VR-тренажеры, что требует от спортсменов дополнительных технических навыков.

Таким образом, привлечение спортсменов из традиционных видов спорта к интерактивным дисциплинам открывает перспективы для развития студенческого спорта в университетах. Это способствует интеграции технологий в спортивную подготовку, расширению карьерных возможностей спортсменов и созданию новой спортивной экосистемы, объединяющей физические и цифровые элементы. Для успешной реализации данного процесса требуется комплексный подход, включающий образовательные инициативы, развитие инфраструктуры, изменение общественного восприятия и поддержку со стороны государственных и частных организаций. В долгосрочной перспективе технологичные виды спорта могут стать неотъемлемой частью в системе высшего образования, способствуя инновациям, а успешная интеграция спортсменов в новые дисциплины может стать драйвером для дальнейшего развития спорта в условиях цифровой эпохи.

Список источников

1. Галицын, С. В. Перспективы развития фиджитал-спорта на студенческом уровне / С. В. Галицын, О. З. Зиганшин, П. Д. Попов, П. Д. Волошин // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. — 2023. — № 8 (222). — С. 87–92.
2. Кожаров, Н. С. Анализ выступления белорусских спортсменов на фиджитал играх в Казани / Н. С. Кожаров, Е. А. Копылова // 60-я студенческая научно-техническая конференция Белорусско-Российского университета / М-во образования Респ. Беларусь, М-во образования и науки Рос. Федерации, Белорус. — Рос. ун-т, редкол.: М. Е. Лустенков (гл. ред.) [и др.]. — Могилев, 2024. — С. 90–92.
3. Копылова, Е. А. Фиджитал спорт — спорт будущего / Е. А. Копылова // Актуальные вопросы общей и профессионально-прикладной физической подготовки в учебных заведениях: сб. материалов III Междун. заоч. науч.-практ. конф. — Минск: УГЗ МЧС, 2024. — С. 133–137.
4. 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.

5. 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.