

Секция «Современные социальные трансформации: факторы, условия, результаты»

Фиджитал-игры в системе киберспорта: перспективы для молодежи

Научный руководитель – Егоров Марк Николаевич

Попов Любомир Петрович

Студент (бакалавр)

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Институт языков и культуры народов Северо-Востока РФ, Кафедра Культурология, Якутск, Россия

E-mail: popovlubomir51@gmail.com

Фиджитал-игры – это новое и захватывающее направление в киберспорте, которое станет одним из векторов развития молодежи. Россия принимает первые шаги в этом направлении, однако, соревнования по фиджитал-играм до сих пор остаются редкостью. Фиджитал-игры предлагают уникальный опыт, требуя от игроков физическую активность. Игроки вовлекаются через использование спортивных симуляторов, виртуальных очков или фитнес-браслетов, внося дополнительную физическую составляющую в игровой процесс. Такие игры не только предлагают развлечение, но и способствуют поддержанию активного образа жизни и физической формы. Но, несмотря на официальное признание киберспорта в 2016 г., опытных организаторов и доступных образовательных программ для развития молодежи в этой сфере все же не хватает.

Впервые проект турнира «Игры Будущего» был представлен вице-премьером Д. Чернышенко в сентябре 2021 г. в г. Казани на форуме «Россия – спортивная держава». Современная технологическая эра приносит с собой ряд новых возможностей для игровой индустрии. В г. Казани, одном из самых динамично развивающихся городов России, наблюдается растущий интерес к играм будущего и их влияние на молодежь.

Первый фиджитал-турнир в г. Якутске собрал огромное количество участников – 286 человек со всей республики. Это показывает, что есть заинтересованность и потенциал в развитии фиджитал-игр и киберспорта среди молодежи республики. Однако, как показали результаты социологического исследования, полученные нами в ноябре месяце 2023 г., проведение таких мероприятий в Якутии является редкостью из-за ограниченных условий. В первую очередь, необходимо дать больше возможностей молодежи продемонстрировать свои навыки и умения, получить опыт и мотивацию для работы в этой сфере.

В целях выявления уровня осведомленности молодежи о таких видах спорта как фиджитал-спорт, киберспорт, мы провели социологический опрос среди молодежи Республики Саха (Якутия), где приняли участие 146 респондентов. Большое количество респондентов – это представители мужского пола – 75,2% и представители женского пола – 24,8%. Возраст респондентов составляет: 57,2% – 14-18 лет, 37,2% – 19- 25 лет, и всего 5,5% – 26-35 лет. Для лучшего понимания рассмотрим вопросы.

1.«Считаете ли вы, что киберспорт стоит на одном уровне с обычным спортом?», 65,5% из опрошенных респондентов ответили – «Да», «Нет» – 24,1%, и 10,3% ответили «Затрудняюсь ответить».

2.Вопрос о знании соревнований по киберспорту в России или республике показал, что 72,4% респондентов знакомы с такими соревнованиями, в то время как 19,3% ответили, что не имеют информации о них.

3.«Знаете ли вы про фиджитал-спорт?», 70,5% – «Нет», 21,9% – «Да», остальные 7,5% – «Затрудняюсь ответить».

4.«Были ли вы волонтером в каких-нибудь мероприятиях?» - ответ «Да» дали 66,4% респондентов, и 33,6% ответили «Нет».

5.«Знаете ли вы о проведении соревнований по фиджитал-спорту и киберспорту в России

или в республике?» - большинство респондентов (63%) ответили «Нет», 23,3% ответили «Да», и оставшиеся 13,7% затруднились с ответом.

6. «Знаете ли вы о волонтерских организациях, связанных с фиджитал-спортом и киберспортом?» - на этот вопрос 91,1% респондентов ответили «Нет», и лишь 8,9% ответили «Да».

7. «Хотели бы вы стать волонтером на киберспортивных и фиджитал соревнованиях?» - 56,2% респондентов ответили утвердительно, и 43,8% ответили отрицательно.

Результаты нашего исследования подтверждают остроту проблемы, заключающуюся в том, что в республике недостаточно сильно развиты такие виды спорта как фиджитал-спорт и киберспорт. Социологический опрос показал, что они имеют положительный социальный эффект для молодежи: они привлекают молодых людей в новые виды спорта, дают им дух соперничества, мотивацию на развитие и поддержание активного образа жизни. Как отмечают Ибрагимов И.Ф. и Королева Л.В., в киберспорте, особенно в гонках на симуляторах, это командная работа, а не индивидуальная. Все дело в решении проблем: быстрое выявление проблем и их взаимное преодоление. Есть и научная методология, игрок должен системно мыслить, проверяя различные предположения и наблюдая, что работает. [1, 121].

В целях популяризации и развития фиджитал-спорта и киберспорта в республике, мы предлагаем новый проект «Молодежные фиджитал-игры». Наш проект представляет собой организацию и проведение соревнований среди молодежи, в возрасте от 14 до 35 лет, где они, приняв участие в проекте, смогут улучшить свои игровые навыки, командную работу и получить опыт в организации подобных мероприятий в роли волонтеров. В соревнованиях будут участвовать не менее 200 человек. В рамках проекта с нами будут работать волонтеры в количестве 100 человек, в задачах которых входит регистрация участников, организация турнира по выбранной дисциплине, трансляция матчей. Надо отметить, что работа волонтеров в подобных мероприятиях очень популярна. Так, например, на волонтера «Игры Будущего» в г. Казань было подана около 7000 заявок, что подтверждает большой интерес со стороны молодежи, и говорит о значимости и привлекательности волонтерской деятельности в сфере фиджитал-спорта и киберспорта. В качестве соорганизаторов мы пригласим партнеров – ИТ-центров от технопарка Якутии, которые смогут привлечь молодежь из районов республики, и предоставить необходимое оборудование для организации турниров.

О ходе реализации проекта мы периодически будем освещать на официальных страницах проекта в ВК, на официальном сайте Министерства по делам молодежи.

Крупный открытый турнир по фиджитал-играм, проводимый в рамках реализации проекта и являющийся заключительным мероприятием проекта, позволит молодым людям на практике узнать, что такое фиджитал-игры и получить мотивацию на дальнейшее участие, а также они будут тренироваться для повышения навыков игры и для поддержания активного образа жизни. После реализации проекта лучшие участники турнира будут готовиться к «Играм Будущего» в г. Казань и к другим соревнованиям.

Таким образом, фиджитал-игры представляют огромный потенциал для киберспорта и развития современной молодежи. Они не только способствуют активному образу жизни, но и предоставляют возможность заниматься любимым хобби с целью построить карьеру в индустрии киберспорта. Мы думаем, что поддержка и развитие фиджитал-игр среди молодежи, как новый вектор развития киберспорта, поможет увлечь более широкую аудиторию молодых людей и создать новые возможности для их самореализации в этой индустрии.

Литература

1. Ибрагимов И.Ф., Королева Л.В. Киберспорт в образовании: подготовка учащихся к

фиджитал играм // Тенденции развития науки и образования. – 2023. – С. 119-123.