

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В ЭЛЕКТИВНОЙ СРЕДЕ УНИВЕРСИТЕТА

И.В. Манжелей¹, i.v.manzheley@utmn.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5402-9755>

Е.А. Черепов², cherepovea@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8469-9741>

А.В. Матяш¹, stud0000197575@study.utmn.ru, <https://orcid.org/0009-0004-8782-6848>

¹ Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия

² Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия

Аннотация. Цель: изучение отношения студентов к функционально-цифровому двоеборью для выявления благоприятных условий и возможностей развития фиджитал-спорта в элективной среде университета. **Материалы и методы.** Авторами был организован онлайн-опрос студентов по структурированной анкете, состоящей из 6 блоков вопросов. Анкета была сформирована в Яндекс-форме и предоставлена для добровольного прохождения студентам Тюменского государственного университета, Сибирского федерального университета; Южно-Уральского государственного университета и других (случайных) вузов Урала и Сибири. В опросе принял участие 1201 студент в возрасте от 17 до 25 лет. Среди респондентов, добровольно заполнивших анкету, преобладают девушки (70 %). **Результаты.** Среди юношей более осведомленными о функционально-цифровом двоеборье являются студенты СФУ – 77,1 %, студенты других вузов – 62,1 %. Вовлеченность в занятия фиджитал-спортом оказалась низкой: самыми активными в плане вовлеченности в регулярные занятия фиджитал-спортом стали юноши СФУ (5,7 %), других вузов (3,7 %) и ТюмГУ (2,5 %), которые занимаются функционально-цифровым двоеборьем 4 и более раз в неделю. 76 % респондентов считают, что фиджитал-спорт будет широко распространен в будущем. В перспективность развития функционально-цифрового двоеборья не верят в среднем 21,2 % девушек и 18,3 % юношей. 92 % студентов считают использование виртуальной реальности в образовательном процессе вуза эффективным. **Заключение.** Выявлено, что девушки-студентки проявляют большую, чем юноши, сетевую социальную активность, а юноши – незначительно большую, чем девушки, реальную спортивную активность. Юноши больше знают о фиджитал-спорте, больше вовлечены в классический массовый спорт и фиджитал-спорт, нежели девушки. Большинство опрошенных респондентов считают, что фиджитал-спорт будет широко распространен в будущем. Определены основные направления деятельности первого этапа по развитию фиджитал-спорта в элективной среде университета.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, массовый спорт, отношение студентов, вовлеченность, осведомленность, элективная среда физического воспитания

Для цитирования: Манжелей И.В., Черепов Е.А., Матяш А.В. Перспективы развития фиджитал-спорта в элективной среде университета // Человек. Спорт. Медицина. 2024. Т. 24, № 3. С. 115–124. DOI: 10.14529/hsm240314

PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF PHYGITAL SPORTS IN EXTRACURRICULAR UNIVERSITY ACTIVITIES

I.V. Manzheley¹, i.v.manzheley@utmn.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5402-9755>
E.A. Cherepov², cherepovea@susu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8469-9741>
A.V. Matyash¹, stud0000197575@study.utmn.ru, <https://orcid.org/0009-0004-8782-6848>

¹ Tyumen State University, Tyumen, Russia

² South Ural State University, Chelyabinsk, Russia

Abstract. This paper aims to identify the attitudes of university students towards phygital biathlon, along with favorable conditions and opportunities for the development of phygital sports within extracurricular university activities. **Materials and methods.** Employing a structured online questionnaire, this study gathered data from 1201 participants, ranging in age from 17 to 25 years, across various universities in the Urals and Siberia, including Tyumen State University, Siberian Federal University, South Ural State University, etc. Notably, females constituted the majority of respondents (70%). All study participants provided their consent for participation prior to the study. **Results.** Our analysis showed differences in awareness and engagement levels among young males. Notably, SibFU students appeared to be more aware of phygital biathlon (77.1%) compared to students of other universities (62.1%). Engagement levels among university students turned out to be low. Male students from Siberian Federal University (5.7%) were found to be the most active in terms of regular physical activities, with at least 4 or more training sessions per week, compared to Other universities (3.7%) and Tyumen State University (2.5%). Furthermore, the study uncovered a prevailing optimism among respondents concerning the future of phygital sports (76%). However, 21.2% of female students and 18.3% of male students demonstrate a notable skepticism towards the development of phygital biathlon. Additionally, the efficacy of introducing virtual reality into the university curriculum was affirmed by 92% of students. **Conclusion.** Female students exhibit greater participation in online social interactions compared to their male counterparts, whereas males demonstrate greater engagement in offline physical activities. Males possess a deeper understanding of phygital sports and are more actively engaged in both traditional mass sports and phygital activities when compared to females. A significant proportion of the study participants anticipate the widespread adoption of phygital sports in the future. Furthermore, the initial stages of activity aimed at fostering the development of phygital sports within extracurricular university activities have been delineated.

Keywords: phygital sports, mass sports, student attitude, engagement, awareness, extracurricular university activities, physical education

For citation: Manzheley I.V., Cherepov E.A., Matyash A.V. Prospects for the development of phygital sports in extracurricular university activities. *Human. Sport. Medicine*. 2024;24(3):115–124. (In Russ.) DOI: 10.14529/hsm240314

Введение. Согласно Указу Президента Российской Федерации «О национальных целях развития России до 2030 года» доля граждан, систематически занимающихся физической культурой и спортом, должна достичь к 2030 году 70 %. Решение этой задачи осуществляется в рамках национального проекта «Демография» и федерального проекта «Спорт – норма жизни».

В то же время при реализации национального проекта «Цифровая экономика» в Российской Федерации наблюдается широкое распространение цифровых технологий, которые постепенно переводят жизнь людей

в виртуальное пространство, в том числе и в спорте.

Подтверждением тому служит факт признания в 2001 году Россией, первой в мире страной, компьютерного спорта официальным. В 2022 г. Организация развития видеоигровой индустрии совместно с Аналитическим центром НАФИ провели исследование состояния гейминга в России: 60 % россиян с разной степенью регулярности играют в видеоигры, а годовые затраты на индустрию превысили 383 млрд руб. Кроме того, 17 % россиян знакомы с основными тенденциями в киберспорте, а доля тех, кто совсем не знаком

с этим понятием, снизилась относительно показателей 2018 г. с 56 до 10 % [2–4, 6, 10].

Такая тенденция обусловлена активным развитием науки и порождает ряд актуальных вопросов, связанных со снижением биоэнергетического потенциала населения.

Реализация федерального проекта «Спорт – норма жизни» в условиях цифровой трансформации образования актуализировала поиск и разработку новых видов двигательной и цифровой активности для повышения привлекательности спорта в студенческой среде.

Фиджитал-спорт – это новый вид спорта, который официально признан в России 31 января 2023 года и является вариантом трансформации киберспорта, развивающегося в России уже более 30 лет (Е.Н. Скаржинская, Н.В. Масыгина, И.С. Миронов, М.А. Правдов, В.А. Плешаков и др.)

Фиджитал-спорт представляет собой функционально-цифровое двоеборье. Во время соревнований участники демонстрируют свою физическую подготовленность и навыки игры в цифровом пространстве. Интеграция классических видов спорта и их цифровых аналогов позволила создать экосистему со встроенными в нее виртуальным (цифровым) и реальным (предметным) спортивно-игровым пространством, которые эффективно взаимодействуют [8–11].

Фиджитал-центры открывают новые возможности для объединения нескольких форматов активности: тренировок, командных игр, участия в фиджитал-турнирах. Технологические платформы таких центров фиксируют данные физической и цифровой активности в уникальный фиджитал-профиль игрока, где возможно отображать баланс игроков, статистику побед и поражений, а также рейтинг пользователей.

В фиджитал-спорте культивируется 21 дисциплина, каждая из которых относится к одной из пяти категорий: вызов «спорт»; вызов «тактика»; вызов «стратегия»; вызов «технологии»; вызов «скорость».

В студенческой спортивной среде активно развиваются фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, Just Dance, CS + Лазертаг, гонки дронов, битва роботов.

В настоящее время исследованием развития цифровых видов спорта с учетом возможных ожиданий, современной реальности и ближайших перспектив занимаются такие ученые, как М.О. Чарыева, В.А. Леднев, Н.В. Масыги-

на, М.А. Новоселов, В.А. Плешаков, А.В. Попова, Е. Н. Скаржинская, С.Н. Скороходов.

В рамках наших исследований, опирающихся на методологию экопсихологического подхода [5, 7], фиджитал-пространство будет встраиваться в элективную среду физического воспитания, которая насыщена различными физкультурно-спортивными микросредами и электронными ресурсами с учетом физкультурно-спортивных потребностей студентов.

Под элективной средой физического воспитания мы понимаем совокупность благоприятных пространственно-предметных, информационно-технологических и социально-интерактивных условий и возможностей, созданных в образовательном учреждении, для реализации индивидуального физкультурно-образовательного маршрута и самовыражения студента [5].

Построение элективной среды физического воспитания осуществляется через информатизацию и дифференциацию учебного процесса, интеграцию учебной и внеучебной работы, модульное конструирование учебного материала, рейтинговую оценку достижений студентов и организацию различного рода физкультурно-спортивных микросред и практик. Нами было доказано, «что элективная среда физического воспитания должна быть открытой, гибкой, кластерно-сетевой, лично-стно ориентированной, чтобы побуждать студента к поиску собственных результатов учебной и внеучебной деятельности для самовыражения его индивидуальности средствами физической культуры и массового спорта» [5].

Целью данного исследования стало изучение отношения студентов к функционально-цифровому двоеборью для выявления благоприятных условий и возможностей развития фиджитал-спорта в элективной среде университета.

Методология исследования [1] предполагает выявление условий и механизмов вовлечения студентов в занятия фиджитал-спортом.

Методы и организация исследования. В ходе исследования был организован онлайн-опрос студентов по структурированной анкете, состоящей из 6 блоков вопросов. Анкета была сформирована в Яндекс-форме и предоставлена для добровольного прохождения студентам Тюменского государственного университета (ТюмГУ), Сибирского федерального университета (СФУ); Южно-Уральского государственного университета (ЮУрГУ)

и других (случайных) вузов Урала и Сибири (ДрВ).

Результаты исследований и их обсуждение. В опросе принял участие 1201 студент в возрасте от 17 до 25 лет (табл. 1). Среди респондентов, добровольно заполнивших анкеты, преобладают девушки (70 %). Анализ результатов исследования показал, что возраст студентов и уровень образования (бакалавриат, магистратура) не влияют на их осведомленность и интерес к новым видам функционально-цифрового спорта.

По результатам опроса активная игровая практика в онлайн-пространстве выявлена у 55,2 % юношей ТюмГУ, у 67,1 % юношей

СФУ, 59 % юношей ЮУрГУ и 82,8 % юношей других вузов, которые с удовольствием проводят время за спортивными онлайн-играми. В то время как средний показатель включенности в онлайн-игры у девушек по этим же вузам составил 20 % (рис. 1).

У девушек наблюдается более низкая, чем у юношей, осведомленность о явлении фиджитал-спорта. Так, 75,6 % студенток ТюмГУ, 81 % ЮУрГУ и 51,1 % девушек СФУ не знают, что такое фиджитал-спорт, в то время как у юношей этот показатель равен 62,6 % – ТюмГУ, 61,1 % – ЮУрГУ, 22,9 % – СФУ; 37,9 % – другие вузы (рис. 2).

Стоит отметить, что среди юношей более

**Таблица 1
Table 1**

**Характеристика выборки участников онлайн-опроса
Characteristics of online survey participants**

| Вуз / University | Анкет от общего кол-ва (%) % of the sample | Пол / Sex | Количество респондентов Number of respondents | |
|---------------------|---|-------------------|--|------|
| | | | N | % |
| ТюмГУ / UTMN | 50,4 | Юноши / Males | 163 | 13,6 |
| | | Девушки / Females | 442 | 36,8 |
| СФУ / SFU | 25 | Юноши / Males | 70 | 5,8 |
| | | Девушки / Females | 231 | 19,2 |
| ЮурГУ / SUSU | 17,6 | Юноши / Males | 95 | 7,9 |
| | | Девушки / Females | 116 | 9,7 |
| Другие вузы / Other | 7 | Юноши / Males | 29 | 2,4 |
| | | Девушки / Females | 55 | 4,6 |
| Всего / Total | 100 | | 1201 | 100 |

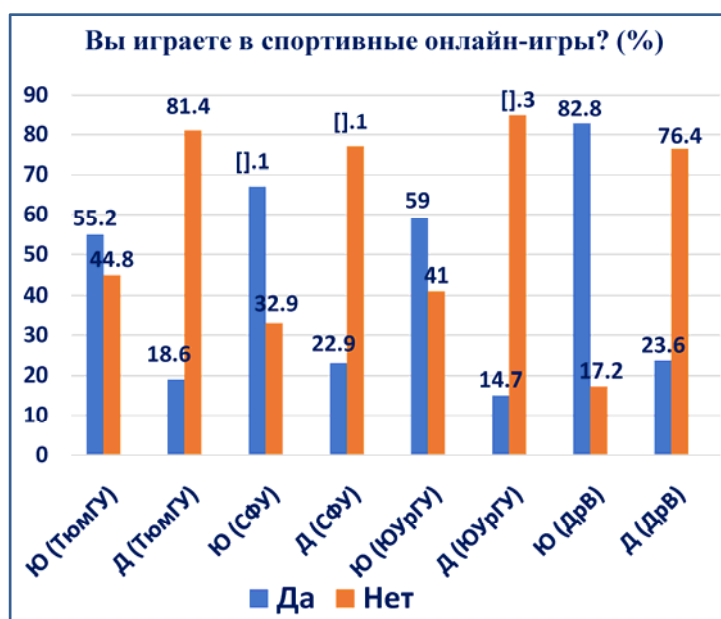


Рис. 1. Вовлеченность студентов в спортивные онлайн-игры (%):
Ю – юноши; Д – девушки

Fig. 1. Student engagement in online sports games (%): Ю – males; Д – females

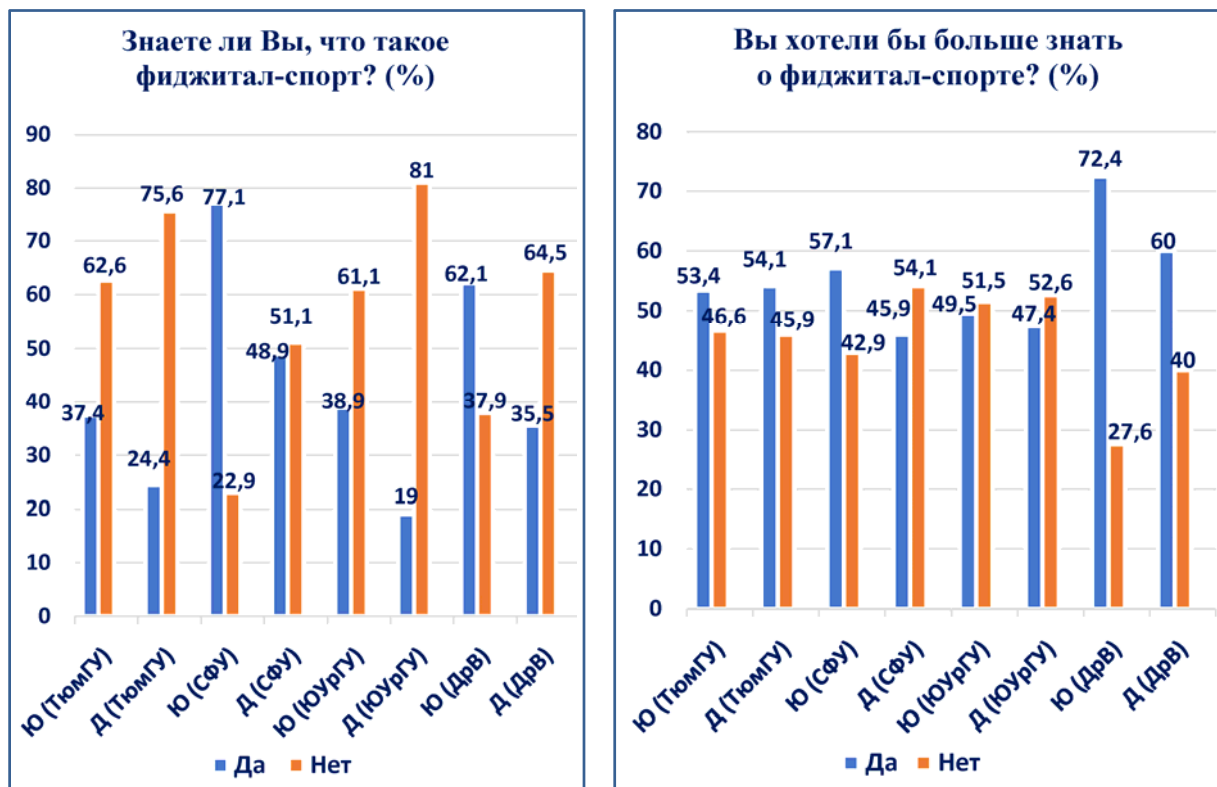


Рис. 2. Осведомленность студентов о фиджитал-спорте (%)
Fig. 2. Student awareness of phigital sports (%)

осведомленными о функционально-цифровом двоеборье являются студенты СФУ – 77,1 % и студенты других вузов – 62,1 %.

Причем 55 % юношей и 51 % девушек от общего количества хотели бы больше узнать о функционально-цифровом двоеборье (см. рис. 2).

Изучение вовлеченности студентов в массовый спорт показало, что 21 % юношей и 11 % девушек занимаются спортом 4 и более раз в неделю (рис. 3), 31 % юношей и 22 % девушек занимаются спортом 2–3 раза в неделю, а 19 % юношей и 28 % девушек занимаются спортом периодически. Следовательно, более половины юношей (52 %) и 33 % девушек занимаются спортом на регулярной основе. Самыми активными среди юношей стали студенты СФУ, 30 % из числа которых занимаются массовым спортом более 4 раз в неделю, и ЮУрГУ, где 28,4 % вовлечены в занятия массовым спортом более 4 раз в неделю. Стоит отметить, что 18 % юношей и 23 % девушек находят занятия спортом полезными, но не находят для них времени.

Вовлеченность в занятия фиджитал-спортом оказалась ожидаемо низкой (рис. 4). Самыми активными в плане вовлеченности в

регулярные занятия фиджитал-спортом стали юноши СФУ (5,7 %), других вузов (3,7 %) и ТюмГУ (2,5 %), которые занимаются функционально-цифровым двоеборьем 4 и более раз в неделю.

Всего 6 % юношей, а также 2 % девушек занимаются фиджитал-спортом 2 и более раз в неделю. Около 5 % студентов занимаются фиджитал-спортом периодически. При этом 57 % юношей и 70 % девушек фиджитал-спорт не интересует.

В то же время 76 % респондентов считают, что фиджитал-спорт будет широко распространен в будущем. Однако в перспективность развития функционально-цифрового двоеборья не верят в среднем 21,2 % девушек и 18,3 % юношей (рис. 5).

Изучение бюджета свободного времени студентов показало, что вне зависимости от пола и вуза большая часть опрошенных респондентов обладает свободным временем в объеме 3–4 часа в день. Следовательно, время для занятий фиджитал-спортом студенты при желании могут найти.

По мнению студентов, рациональными мероприятиями, которые будут способствовать развитию фиджитал-спорта, являются:



Рис. 3. Вовлеченность студентов в массовый спорт: МС – массовый спорт
Fig. 3. Student engagement in mass sports: MC – mass sport

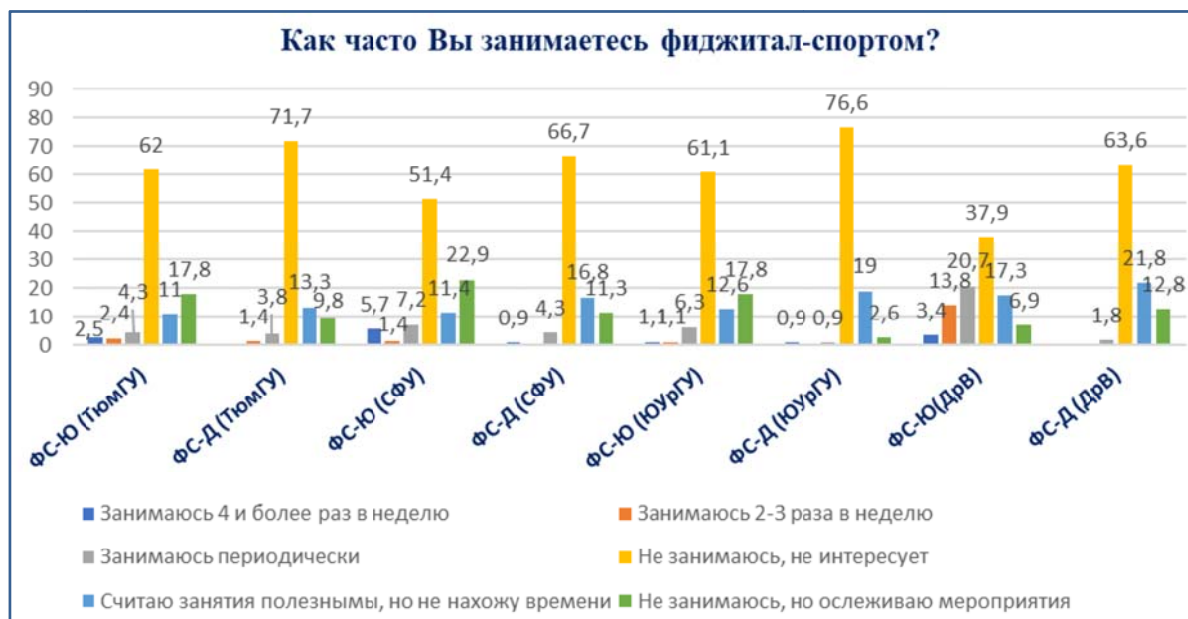


Рис. 4. Вовлеченность студентов в фиджитал-спорт: ФС – фиджитал-спорт
Fig. 4. Student engagement in phygital sports: FC – phygital sport

реклама в средствах массовой информации; возведение и эксплуатация фиджитал-центров; активное развитие и проведение физкультурно-спортивных мероприятий, направленных на популяризацию здорового образа жизни.

Анализ последнего блока анкеты, составленного при помощи метода «незаконченного

предложения», показал, что 92 % студентов считают использование виртуальной реальности в образовательном процессе вуза эффективным по следующим причинам:

- VR может быть полезен в образовательном процессе как некая интерактивная форма показа учебных материалов, которую можно

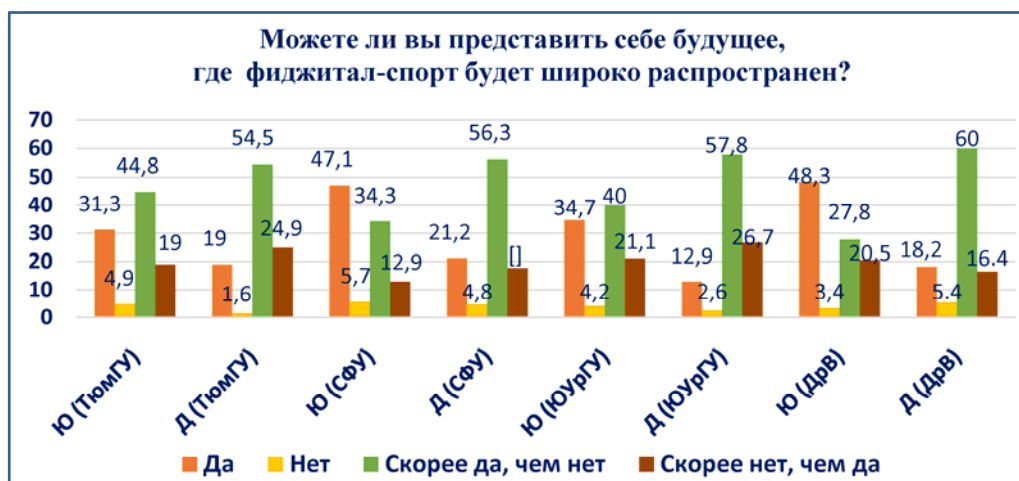


Рис. 5. Мнение студентов относительно будущего фиджитал-спорта (%)
Fig. 5. Student opinions about the future of phygital sports (%)

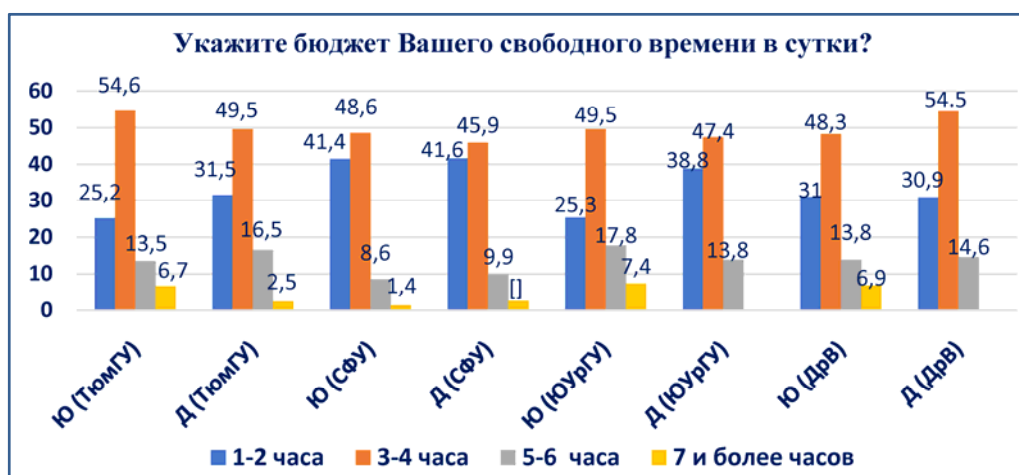


Рис. 6. Бюджет свободного времени студентов (%)
Fig. 6. Student leisure time (%)

будет использовать не только в учебных аудиториях, но и в дистанционном и гибридном форматах;

- использование виртуальной и дополненной реальности позволяет разрабатывать стратегии и программировать новые модели, которые в дальнейшем могут улучшить качество жизни людей;

- введение инноваций в образовательный процесс может способствовать вовлеченности студенческой аудитории в представленную информацию и, как следствие, приобретению новых компетенций в диджитал- и фиджитал-пространстве;

- в рамках гуманистического подхода может способствовать развитию и проявлению творческих способностей студентов в процессе самостоятельной и командной работы;

- виртуальная и дополненная реальность могут способствовать улучшению инфраструктуры инклюзивного образования.

Заключение. В рамках социально-педагогического исследования получены данные о том, что девушки проявляют большую добровольную сетевую социальную активность, а юноши более, нежели девушки, вовлечены в онлайн-игры, а также в различные виды классического и фиджитал-спорта. Среди студентов выявлена недостаточная осведомленности о функционально-цифровом двоеборье и высокая заинтересованность в получении новой информации о фиджитал-индустрии. Большая часть студентов уверены в отношении широкого распространения фиджитал-спорта в будущем, а наличие у студентов свободного времени гипотетически предполагает возможность его использования на освоение новых

видов функционально-цифрового двоеборья как уникальных интегративных компетенций и опыта.

Полученная информация позволила нам определить перспективы развития фиджитал-спорта в элективной среде физического воспитания университета.

На первом этапе мы активно работаем в следующих направлениях деятельности: координируем усилия по развитию функционально-цифрового двоеборья с городской Федерацией фиджитал-спорта и вузами региона; активизируем информационное продвижение и поддержку фиджитал-спорта через создание медиаконтента, отвечающего критериям гипертекстовости, поликодовости, креативности

в условиях онлайн-коммуникаций; создаем в университете сначала фиджитал-пространство, а затем фиджитал-центр; разрабатываем рабочие программы по элективным курсам «Фиджитал-футбол», «Фиджитал-баскетбол», «Just Dance» и вводим в учебный процесс указанные элективные курсы; организуем в среде университета сеть спортивно-массовых мероприятий по культивируемым видам спорта; создаем сборные команды вуза и организуем тренировочный процесс по видам фиджитал-спорта; организуем работу научной группы по изучению особенностей процесса подготовки спортсменов в культивируемых вузом видах функционально-цифрового спорта.

Список литературы

1. Загвязинский, В.И. *Общая панорама педагогического исследования по проблемам физической культуры и спорта* / В.И. Загвязинский, И.В. Манжелей // *Теория и практика физ. культуры*. – 2016. – № 3. – С. 3–5.
2. Леднев, В.А. *Развитие фиджитал спорта: стратегия, коммерциализация* / В.А. Леднев, М.О. Чарыева // *Новые подходы – 2022: сб. науч. трудов по результатам II Всерос. науч.-практ. конф. Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физ. воспитания в образоват. организациях высш. образования, М., 12–13 сент. 2022 г.* – М.: Рос. гос. ун-т им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2022. – С. 32–35.
3. Лопатников, Д.А. *Игры будущего – драйвер трансформации международного спортивного движения* / Д.А. Лопатников // *Молодежная политика: история, теория, практика: сб. науч.-метод. материалов VI Межвуз. науч.-практ. конф.* – М., 2022. – С. 148–152.
4. Манжелей, И.В. *Построение методологии педагогического исследования проблемы подготовки студентов в фиджитал-футболе* / И.В. Манжелей, А.В. Матяш // *Физ. культура: воспитание, образование, тренировка*. – 2023. – № 5. – С. 65.
5. Манжелей, И.В. *Элективная среда физического воспитания студентов* / И.В. Манжелей, С.Н. Чернякова // *Ученые записки ун-та им. П.Ф. Лесгафта*. – 2016. – № 6 (136). – С. 99–104.
6. Масягина, Н.В. *Международные соревнования на основе цифровых технологий как условие трансформации подготовки кадров для индустрии спорта* / Н.В. Масягина, В.А. Плешаков, Е.Н. Скаржинская // *Физ. культура: воспитание, образование, тренировка*. – 2022. – № 4. – С. 2–4.
7. Миронов, И.С. *Киберспорт в студенческой среде: проблемы и перспективы развития* / И.С. Миронов, М.А. Правдов, Г.Н. Митрофанова // *Ученые записки ун-та им. П.Ф. Лесгафта*. – 2019. – № 1 (167). – С. 208–212.
8. Новоселов, М.А. *Актуальные вопросы развития фиджитал-спорта* / М.А. Новоселов // *Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы развития: материалы Всерос. науч.-практ. конф., М., 08 дек. 2022 г. / под ред. М.А. Новоселова*. – М.: Рос. ун-т спорта “ГЦОЛИФК”, 2022. – С. 119–122.
9. Попова, А.В. *Фиджитал-спорт как фактор привлечения студенческой молодежи в сферу физической культуры и спорта* / А.В. Попова // *Тенденции развития физической культуры и спорта в современных социально-экономических условиях: сб. докл. XVI Междунар. науч.-практ. конф.* – М.: Изд-во Моск. гос. строит. ун-та. – 2023. – С. 273–275.
10. Плешаков, В.А. *Интегративные возможности киберсоциализации и социализации в фиджитал-спорте* / В.А. Плешаков // *Новые подходы-2022: сб. науч. трудов по результатам II Всерос. науч.-практ. конф. Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физ. воспитания в образоват. организациях высш. образования, М., 12–13 сент. 2022 г.* – М.: Рос. гос. ун-т им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2022. – С. 35–39.

11. Скороходов, С.Н. Специфика и тенденции цифровой трансформации студенческого спорта / С.Н. Скороходов // Новые подходы-2022: сб. науч. трудов по результатам II Всерос. науч.-практ. конф. Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физ. воспитания в образоват. организациях высш. образования, М., 12–13 сент. 2022 г. – М.: Рос. гос. ун-т им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2022. – С. 50–53.

References

1. Zagvyazinsky V.I., Manzheley I.V. [General Panorama of Pedagogical Research on the Problems of Physical Culture and Sports]. *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury* [Theory and Practice of Physical Culture], 2016, no. 3, pp. 3–5. (in Russ.)

2. Lednev V.A., Charyeva M.O. [Development of Physical Sports. Strategy, Commercialization]. *Novyye podkhody – 2022: sbornik nauchnykh trudov po rezul'tatam II Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii Minobrnauki Rossii po voprosam formirovaniya novykh podkhodov k proyektirovaniyu fizicheskogo vospitaniya v obrazovatel'nykh organizatsiyakh vysshego obrazovaniya* [New Approaches – 2022. A Collection of Scientific Papers Based on the Results of the II All-Russian Scientific and Practical Conference of the Ministry of Education and Science of Russia on the Formation of New Approaches to the Design of Physical Education in Educational Organizations of Higher Education], 2022, pp. 32–35. (in Russ.)

3. Lopatnikov D.A. [Games of the Future – a Driver of Transformation of the International Sports Movement]. *Sbornik nauchno-metodicheskikh materialov VI Mezhvuzovskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Collection of Scientific and Methodological Materials of the VI Interuniversity Scientific and Practical Conference], 2022, pp. 148–152. (in Russ.)

4. Manzheley I.V., Matyash A.V. [Constructing a Methodology for Pedagogical Research on the Problem of Training Students in Physical Football]. *Fizicheskaya kul'tura: vospitaniye, obrazovaniye, trenirovka* [Physical Culture. Education, Training], 2023, no. 5, p. 65. (in Russ.)

5. Manzheley I.V., Chernyakova S.N. [Elective Environment for Physical Education of Students]. *Uchenyye zapiski universiteta im. P.F. Lesgafta* [Scientific Notes of the University P.F. Lesgaft], 2016, no. 6 (136), pp. 99–104. (in Russ.)

6. Masyagina N.V., Pleshakov V.A., Skarzhinskaya E.N. [International Competitions Based on Digital Technologies as a Condition for Transforming Personnel Training for the Sports Industry]. *Fizicheskaya kul'tura: vospitaniye, obrazovaniye, trenirovka* [Physical Culture. Education, Training], 2022, no. 4, pp. 2–4. (in Russ.)

7. Mironov I.S., Pravdov M.A., Mitrofanova G.N. [E-sports in the Student Environment. Problems and Development Prospects]. *Uchenyye zapiski universiteta im. P.F. Lesgafta* [Scientific Notes of the University P.F. Lesgaft], 2019, no. 1 (167), pp. 208–212. (in Russ.)

8. Novoselov M.A. [Current Issues in the Development of Physical Sports]. *Komp'yuternyy sport (kibersport): problemy i perspektivy razvitiya: Materialy Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Computer Sports (E-sports). Problems and Development Prospects. Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference], 2022, pp. 119–122. (in Russ.)

9. Popova A.V. [Fidgetal Sport as a Factor in Attracting Students into the Field of Physical Culture and Sports]. *Tendentsii razvitiya fizicheskoy kul'tury i sporta v sovremennykh sotsial'no-ekonomicheskikh usloviyakh: Sbornik dokladov XVI Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Trends in the Development of Physical Culture and Sports in Modern Socio-Economic Conditions: Collection of Reports of the XVI International Scientific and Practical Conference], 2023, pp. 273–275. (in Russ.)

10. Pleshakov V.A. [Integrative Possibilities of Cybersocialization and Socialization in Physical Sports]. *Novyye podkhody – 2022: sbornik nauchnykh trudov po rezul'tatam II Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii Minobrnauki Rossii po voprosam formirovaniya novykh podkhodov k proyektirovaniyu fizicheskogo vospitaniya v obrazovatel'nykh organizatsiyakh vysshego obrazovaniya* [New Approaches – 2022. A Collection of Scientific Papers Based on the Results of the II All-Russian Scientific and Practical Conference of the Ministry of Education and Science of Russia on the Formation of New Approaches to the Design of Physical Education in Educational Organizations of Higher Education], 2022, pp. 35–39. (in Russ.)

11. Skorokhodov S.N. [Specifics and Trends in the Digital Transformation of Student Sports]. *Novyye podkhody – 2022: sbornik nauchnykh trudov po rezul'tatam II Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii Minobrnauki Rossii po voprosam formirovaniya novykh podkhodov k proyektirovaniyu fizicheskogo vospitaniya v obrazovatel'nykh organizatsiyakh vysshego obrazovaniya* [New Approaches – 2022. A Collection of Scientific Papers Based on the Results of the II All-Russian Scientific and Practical Conference of the Ministry of Education and Science of Russia on the Formation of New Approaches to the Design of Physical Education in Educational Organizations of Higher Education], 2022, pp. 50–53. (in Russ.)

Информация об авторах

Манжелей Ирина Владимировна, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры технологий физкультурно-спортивной деятельности, Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия.

Черепов Евгений Александрович, доктор педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой физического воспитания и здоровья, Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия.

Матяш Анатолий Валерьевич, аспирант кафедры технологий физкультурно-спортивной деятельности, Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия.

Information about the authors

Irina V. Manzheley, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Department of Technologies of Physical Education and Sports Activities, Tyumen State University, Tyumen, Russia.

Evgeny A. Cherepov, Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Physical Education and Health, South Ural State University, Chelyabinsk, Russia.

Anatoly V. Matyash, Postgraduate Student, Department of Technologies of Physical Education and Sports Activities, Tyumen State University, Tyumen, Russia.

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 07.03.2024

The article was submitted 07.03.2024