Актуальность

В современном мире рост информационных технологий идет огромными темпами, а включенность их в повседневную жизнь происходит быстро и органично. Задумайтесь, только за последние 15 лет человечество шагнуло от кнопочных телефонов к мини-компьютерам в кармане, широкополосный доступ в интернет стал доступен в любое время, практически в любом месте. Человечество отвязалось от проводом и перешла в эпоху беспроводных технологий. Объем доступной информации увеличился кратно. Главным ресурсом стало время и внимание человека. Именно за этот ресурс ведут борьбу практически все компании, от частного бизнеса до крупных корпораций. Безусловно все это оставляет отпечаток на образе жизни современного человека. Способность быстро переключатся между задачами, концентрировать внимание на долгое время, при этом сохраняя достаточный уровень физической нагрузки для поддержания здоровья. Множество исследований показывает, что уже сегодня выпускники школ сталкиваются с трудностями при прочтении больших текстов, и даже при просмотре полнометражных фильмов, когнитивные способности падают, слабеет память, кроме того отмечается опасно высокий уровень распространения гиподинамии.

Безусловно, новые вызовы цифровой эпохи ставят перед нами задачи по поиску новых форм работы с учащимися, которые буквально «рождаются со смартфоном в руках». Эти ребята уже не представляют свою жизнь без онлайн-сервисов, поисковых систем, соц.сетей и конечно компьютерных игр. С развитием цифровых технологий индустрия компьютерных игр получила огромный «толчок» в развитии, тысячи студий от крупных международных гигантов до небольших команд разработчиков-энтузиастов ежедневно придумывают игровые миры для приставок, компьютеров, планшетов и смартфонов. И если раньше подобные игры рассматривались к веселый способ скоротать время, то сейчас киберспортивные турниры приковывают внимание миллионов зрителей. Данный факт наталкивает на мысль: «А что если использовать данную форму для решения современных проблем?». Практика давно показала, что показатели у кибер-спортсменов регулярно занимающихся физической культурой и спортом выше, что логично исходит их общего факта о положительном влиянии физических нагрузок на организм человека. Улучшение координации, выносливости, ловкости, общего тонуса благотворно влияет не только на киберспортивные результаты, но и на общее качество жизни человека, его активное долголетие. Таким образом, синтез компьютерный игр и традиционных спортивных игр напрашивается сам собой.

Ответом на этот запрос со стороны общества стал фиджитал-спорт (от англ. Physical и digital). Несмотря на то, что данный вид спорта появился совсем недавно (официально с 2021 года) он уже успел завоевать популярность в нашей стране мире. В г. Казань проходит крупнейший международный турнир по фиджитал спорту - «Игры будущего», а в г. Грозный готовится к проведению детско-юношеский турнир «Техноспорт Первых». Концепция фиджитал-спорта заключается в органичном и логичном синтезе цифровых игр и физической активности и как молодой вид спорта находится в непрерывном развитии и поиске новых форм этого синтеза. На момент написания этой статьи существует несколько дисциплин фиджитал-спорта:

Спортивные игры - игра в цифровой симулятор и реальную спортивную игру.

Единоборства - игра в цифровые файтинги и борьба по правилам смешанных единоборств или самбо.

Шутеры (англ. Shoot - выстрел) - игра в цифровой шутер и лазертаг.

Авто-гонки - игра в гоночный симулятор и соревновательный заезд в картинге.

Спидран (англ. Speed run - скоростной бег) - игра в аркадные игры и прохождение полосы препятствий