

Секция. СОВРЕМЕННЫЙ СПОРТ КОНЦЕПЦИИ, ТЕХНОЛОГИИ, ПЕРСПЕКТИВЫ

УДК 796.093

ФИДЖИТАЛ-СКЕЙТБОРДИНГ КАК СРЕДА ДЛЯ МЕЖДУНАРОДНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА И ОБМЕНА КУЛЬТУРНЫМИ ЦЕННОСТЯМИ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ НА ПРИМЕРЕ ТУРНИРА «ИГРЫ БУДУЩЕГО»

С.Р. Быкова, К.А. Ковпак, бакалавры

Владивостокский государственный университет
Владивосток, Россия

***Аннотация.** В данной статье рассматриваются международные соревнования как среда для международного сотрудничества и межкультурного обмена среди молодежи на примере международного мультиспортивного турнира «Игры будущего». Авторы подчеркивают важность проведения фиджитал-соревнований для создания международного контакта среди молодежи. Особое внимание уделяется фиджитал-скейтбордингу, как новому виду спорта, активно привлекающего современную молодежь.*

***Ключевые слова:** фиджитал, скейтбординг, молодежь, киберспорт, культурные ценности, международное сотрудничество.*

FIJITAL-SKATEBOARDING AS A MEDIUM FOR INTERNATIONAL COOPERATION AND EXCHANGE OF CULTURAL VALUES AMONG YOUNG PEOPLE ON THE EXAMPLE OF THE "GAMES OF THE FUTURE" TOURNAMENT

***Abstract.** This article examines international competitions as a medium for international cooperation and intercultural exchange among young people on the example of the international multisport tournament "Games of the Future". The authors emphasize the importance of fijital competitions for creating international contact among young people. Special attention is paid to fijital skate-boarding as a new sport that actively attracts modern youth.*

***Keywords:** fijital, skateboarding, youth, cybersport, cultural values, international cooperation.*

Первый международный мультиспортивный турнир «Игры Будущего» прошел в Казани в феврале 2024 года. Программа соревнований объединила 21 инновационную дисциплину в концепции фиджитал [1]. Формат соревнований по фиджитал-дисциплинам подразумевает использование разработок в области геймдев, киберспорта, робототехники, дополненной и виртуальной реальности, информационных технологий и искусственного интеллекта. Каждая из дисциплин представляет комбинацию динамичных видов спорта с наиболее популярными видеоиграми и технологиями.

Международные соревнования являются подходящей средой для различного рода сотрудничества и межкультурного обмена между представителями различных стран, участвующих в соревновании. Именно в данной среде молодежь из разных стран может поделиться информацией о ценностях, принятых в их национальной культуре.

По мнению такого автора, как С.А. Цемкало, культурные ценности – материальные и нематериальные объекты, движимые и недвижимые предметы, вне зависимости от формы собственности, созданные человеком и наполненные им определенным смыслом, имеющие особое значение для общества и последующих поколений, т. е. имеющие культурную значимость [2, с. 3].

Как показал опыт, киберспорт является не только увлечением, но и возможностью общаться с представителями других стран, обладающими разнообразными этническими ценностями. Согласно изученной литературе киберспорт представляет собой спортивные соревнования по видеоиграм. В компьютерных играх есть все, чтобы их можно было считать современным профессио-

нальным спортом: соревновательный аспект, профессиональные игроки, правила соревнований, система чемпионатов, призовые фонды, спонсоры [3, с. 3].

Говоря о фиджитал-спорте, можно сказать, что данный вид спорта представляет собой совокупность физических тренировок и виртуальных тренажеров, использующих следующие передовые технологии: виртуальная и дополненная реальность, а также трекеры движения. В 2023 году фиджитал-спорт был официально включен во Всероссийский реестр видов спорта. Рассматривая вопрос о пользе фиджитал-спорта, В.А. Остапенко и Е.В. Иванова приводят следующие аспекты: популяризация физической культуры и спорта, а также способ привлечь людей, которые увлекаются компьютерными играми, для поднятия физической активности. Помимо этого, авторы учитывают, что данный вид спорта развивает человека как когнитивно, так и физически, поскольку он способствует развитию реакции и улучшению координации движений [4, с. 2].

Согласно статье Р.А. Гильманшина, А.В. Еремина, фиджитал-спорт делится на пять видов, среди них: sport challenge, tactical challenge, battle challenge, speedrun challenge и technical challenge [5, с. 2]. Изучая информацию на официальном сайте международного мультиспортивного турнира «Игры Будущего», можно заметить, что на соревнованиях были задействованы все вышеперечисленные виды:

- в программе категории «Sport challenge» сочетались классические виды спорта и их цифровые аналоги: фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, фиджитал-хоккей, фиджитал-единоборства, фиджитал-гонки и фиджитал-скейтбординг;

- категория «Tactical challenge» сочетает компьютерные шутеры и соревнования на арене лазертаг, и включает в себя 3 дисциплины: Counter-Strike 2 + лазертаг, Warface + лазертаг и Standoff 2 + лазертаг.;

- категория «Battle challenge» включает популярные боевые арены и специально разработанную арену с испытаниями на выносливость и смекалку по двум играм: Mobile Legends: Bang Bang и Dota 2;

- в категории «Speedrun challenge» требуется максимально быстрое прохождение ретро-игр Retro PC, Modern PC и Retro Console;

- категория «Technical challenge» представляет собой соревнования дронов и роботов (в партнерстве с чемпионатом Битва Роботов), которыми будут управлять участники [1].

В данной статье преимущественно рассматривается скейтбординг по причине активного привлечения молодежи в данную субкультуру. Данный вид спорта является относительно новой дисциплиной, поскольку Международный олимпийский комитет признал данный вид спорта олимпийским только в 2016 году [6]. На «Играх будущего» в Казани соревнования проходили следующим образом: сначала спортсмены показывают трюки в скейт-парке, а следом – выполняют их в компьютерной игре [5].

На сегодняшний день фиджитал-скейтбординг является не только спортивной практикой, но и местом, где можно познакомиться с представителями различных стран. Международный мультиспортивный турнир «Игры Будущего» представляет собой масштабное мероприятие, объединяющее молодежь различных стран. Исследование данной темы актуально в контексте развития международного сотрудничества, культурного взаимодействия и межнациональных связей среди молодежи.

Для анализа международных соревнований по фиджитал-скейтбордингу как среды для партнерства и изучения различных особенностей субкультур в разных странах, было проведено социологическое структурированное асинхронное онлайн-интервью, целью которого выступает изучение среды для проведения фиджитал-скейтбординга как спортивной и культурной практики для формирования партнерских связей и межкультурного обмена профессиональным опытом среди молодежи из разных стран на примере участия в турнире «Игры Будущего», а также определить особенности социокультурной адаптации молодых участников и их взаимодействия в международной среде.

Структурированное асинхронное онлайн-интервью – это качественный метод исследования, который проводится через сеть Интернет, при котором участники общаются в разных временных рамках. Интервью ограничивается определенным списком вопросов.

В качестве респондентов были выбраны скейтбордисты, участвующие в турнире «Игры будущего» в Казани в феврале 2024 года. Выбор обусловлен тем, что данные спортсмены имеют богатый опыт участия в мероприятиях как международного, так и киберспортивного характера.

Участникам интервью были заданы вопросы, связанные с межкультурной коммуникацией: как фиджитал-скейтбординг способствует развитию международного сотрудничества среди

молодежи и каковы перспективы развития данного вида спорта в качестве отдельной среды для международного сотрудничества и обмена культурными ценностями. Отдельное место заняли вопросы о сходствах и различиях, которые райдеры заметили у соперников из других стран, а также воспринимаются ими как культурные различия.

Эмпирическая база исследования включает в себя 3 интервью с представителями команд дисциплины «фиджитал-скейтбординг» на первом международном мультиспортивном турнире в концепции фиджитал-спорта «Игры будущего». Респондентами стали:

1. Егор Глухов – участник команды «Troie iz Lartsa», занявшей 10 место на «Играх будущего»; Егор также занял 3 место на чемпионате России по скейтбордингу;

2. Томас Картье – участник французской команды «Red Solution», занявшей 6-е место на «Играх будущего»;

3. Ариан Эстехмами – представитель команды «Lunar Invaders», участниками которой стали райдеры из Ирана, Омана, Бахрейна и Египта, вошел в топ-8 скейтбордистов чемпионата «Grand Skate Tour».

Рассматривая вопрос о развитии международного сотрудничества среди молодежи при помощи фиджитал-скейтбординга, респонденты говорят о том, что все скейтбордисты вне зависимости от страны рождения, национальности, имеют не только схожие ценности, но и образ жизни – именно это и сближает райдеров разных стран. Спортсмен из Франции, Томас, поделился своей мыслью: «Скейтборд – это универсальная культура, вы можете поехать один в страну, которую вы не знаете, но, если вы катаетесь на скейте, вы найдете хороших друзей для своего путешествия, они помогут вам открыть для себя все, что вы хотите – это и есть скейтбординг. Скейтбординг и видеоигры интернациональны!»

Отвечая на вопрос о примере трансграничного взаимодействия в данном виде спорта, Ариан рассказал о богатом опыте межличностного взаимодействия в своей команде, поскольку каждый участник «Lunar Invaders» был представителем разных стран. Представитель российской команды, Егор Глухов, указал: «Есть определенное количество сильных ребят из России, которые могут конкурировать со скейтбордистами из зарубежных стран, но им просто нужно чаще кататься с иностранцами, чтобы не отставать от их уровня катания». Также, он заметил, что все больше иностранных райдеров начинают изучать русский язык, так что понимание и обучение у скейтеров из других стран становится для наших спортсменов проще. Французский скейтер поделился следующим мнением: «Турниры по скейтбордингу – это всегда хороший опыт, потому что мы все скейтбордисты и понимаем друг друга. Скейтборд – это прочная связь между людьми, которые его любят!» Также Томасом было подмечено: «Фиджитал-скейтбординг – это командная работа, поэтому вам придется обмениваться информацией с товарищами по команде. Если вы объедините представителей разных национальностей в одну команду, они будут учиться друг у друга благодаря физическому скейтбордингу». Стоит уточнить, что в день отдыха между соревнованиями скейтбордисты из Турции, Аргентины, Перу, Уганды, Мадагаскара, Ирана и Омана, Австралии и Новой Зеландии поехали вместе в лес прыгать в прорубь.

Помимо этого, спортсменам был задан вопрос о различиях и сходствах, которые они заметили у райдеров из других стран. Конечно, респонденты указывали на то, что всех скейтбордистов объединяет любовь к скейтбордингу и видеоиграм. Томас отметил, что у всех райдеров есть желание развивать фиджитал-скейтбординг, открывать для себя другие страны и других скейтбордистов, и, конечно, как и многие представители уличной культуры, скейтбордисты любят вечеринки. Из различий он отметил видение жизни, то, как иностранцы заботятся о семье, как относятся к скейтбордингу в других странах, и то, как иностранцы тратят деньги. Ариан поделился следующей позицией: «У каждого райдера свой стиль и свой набор трюков, и это чудесно!» Егор, фиджитал-скейтбордист из города Сочи, отметил, что райдеры из других стран уделяют внимание тренировкам в спортивном зале, не только тренировкам на скейте, поэтому они все «очень крепкие».

На вопрос о том, как взаимодействие на турнирах такого плана способствует лучшему пониманию чужих культур, все респонденты ответили, что такие чемпионаты стирают предубеждения, которые можно иметь по отношению к людям из другой страны, потому что именно на них можно понять, что они такие же люди, как и вы, они хотят той же жизни, что и вы. Томас сказал: «Везде есть позитив, вам просто нужно его найти. Если вы слышите негатив о ком-то или где-то, проверьте это сами, прежде чем думать негативно об этом человеке или стране, потому что все думают и видят вещи по-своему».

Были также отмечены и перспективы развития фиджитал-скейтбординга как площадки международного сотрудничества и обмена культурными ценностями. Скейтбордисты отметили, что

соревнования по фиджитал-скейтбордингу такого плана – прекрасная возможность собрать все страны мира, и узнать, какая разная у всех культура. «Это так здорово, что мы можем учиться друг у друга, и это может помочь людям во всем мире лучше узнать и понять друг друга», – поделился Ариан Эстехмами, представитель иранского скейтбординга. Французский райдер также предложил проводить такие соревнования каждый год в разных странах мира, а еще, смешивать национальности в каждой команде.

Результаты проведенного исследования отражают факт того, что международные чемпионаты по типу «Игры Будущего» – отличная среда для межкультурной коммуникации и обмена профессиональным опытом по всему миру. Несмотря на разные национальности, райдеров со всего мира соединяет любовь к скейтбордингу и видеоиграм. Во время соревнований скейтбордисты многому учатся друг у друга, но самое главное – развеивают стереотипы о других странах.

В заключение стоит уточнить, что фиджитал-скейтбординг, как среда для международного сотрудничества и обмена культурными ценностями среди молодежи, имеет огромный потенциал. Проведение турнира «Игры будущего» стало ярким примером того, как подобные мероприятия могут объединять людей разных стран и возрастов, создавать возможности для общения, обмена опытом и знаниями, а также способствовать развитию межкультурного диалога.

1. Игры будущего в концепции фиджитал – Текст: электронный. – URL: <https://gofuture.games/> (дата обращения: 18.03.2024)

2. Цемкало С.А. К проблеме соотношения понятий "ценности" и "культурные ценности" в научной литературе // Вестник Луганского государственного педагогического университета. Серия 1. Педагогические науки. Образование. – 2022. – Т. 84, № 2. – С. 22–27.

3. Дедловская М.В. Файзрахманов И.И., Матусевич С.С. Современное понятие киберспорта как социальнокультурного явления и возможности привлечения к физической культуре // Интеграция наук. – 2016. – № 2(2). – С. 39–41.

4. Остапенко В.А., Иванова Е.В. Инновационные технологии в физической культуре и спорте: фиджитал-спорт // Стратегии развития и совершенствования науки и образования в новой реальности: Материалы XXVI Всероссийской научно-практической конференции, Краснодар, 06 ноября 2023 года. – Краснодар: ООО "Параграф", 2023. – С. 89–91.

5. Гильманшин Р.А., Еремин А.В. Фиджитал спорт как новая ступень развития спорта в России // Актуальные вопросы современного образования: Сборник статей IV Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 29 июня 2023 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. – С. 25–29.

6. Чемпионат. – Текст: электронный. – URL: <https://www.championat.com> (дата обращения: 18.03.2024).