МБОУ СШ №2 г. Пошехонье

Тема проекта

**Разработка информационного плаката «Игры будущего»**

**Автор:**

Смирнова Анна,

ученица 9 класса

**Руководитель:**

Дмитриев И.А.,

учитель физической культуры

г. Пошехонье

2025 г.

**Содержание**

[Содержание 2](#_Toc181975004)

[Паспорт проекта 3](#_Toc181975005)

[Ведение 5](#_Toc181975006)

[История игр 6](#_Toc181975007)

[Популярность игр 6](#_Toc181975008)

[Влияние на здоровье человека 6](#_Toc181975009)

[Заключение 7](#_Toc181975010)

# Паспорт проекта

|  |  |
| --- | --- |
| Название проекта  | Разработка информационного плаката «Игры будущего» |
| Руководитель проекта | Дмитриев Игорь Александрович,учитель физической культуры |
| Автор проекта | Смирнова Анна Юрьевна |
| Название, номер учебного учреждения, где выполнялся проект | МБОУ СШ №2 г. Пошехонье |
|  Предметная направленность | Физическая культура |
| Тип проекта попреобладающемувиду деятельности | Информационный |
| Проблема. Актуальность. Новизна работы | **Проблема:** молодой аудитории интересны видеоигры, особенно на фоне роста призовых и успехов российских спортсменов в киберспорте. Представители старшего поколения не понимали такое увлечение, но теперь нашли компромисс: подростки получают возможность реализоваться практически в любой киберспортивной дисциплине, но «в обмен» занимаются еще и спортом.**Актуальность темы** обусловлена тем, что сейчас происходит активное продвижение нового вида спорта в школах и вузах, через популярных артистов и блогеров, в соцсетях. Знакомая многим родителям проблема – чрезмерное увлечение компьютерными играми - получила решение. **Новизна** работы состоит в знакомстве с самым быстроразвивающимся видом спорта в России. |
| Цель работы | Изучение нового направления спортивных состязаний – фиджитал-спорта - и оформление результатов в виде информационного плаката. |
| Задачи проекта | * изучить понятие фиджитал, его историю и направления;
* выяснить возможные способы мотивации на участие в играх будущего;
* изготовить плакат «Фиджитал как спасение здоровья геймеров»
 |
|  Сроки реализации проекта | октябрь - ноябрь 2024 года |
| Используемые технологии  | Мультимедиа |
| Краткое содержание проекта | Раскрываю понятие фиджитала, его историю и направления.  |
| Результат проекта (проектный продукт) | Плакат «Фиджитал как спасение здоровья геймеров» |
| Область применения результата проекта | Учебная (при проведении уроков физической культуры, классных часов) |
| Результативность  | * изучены понятия фиджитал, его история и направление;
* выяснены возможные способы мотивации на участиях в играх будущего
* изготовлен информационный плакат «Фиджитал как спасение здоровья геймеров»
 |
| Основные источники информации |
| 1. <https://m.sport-express.ru/future_games/reviews/igry-buduschego-2024-kogda-i-gde-proydet-mezhdunarodnyy-multisportivnyy-turnir-v-koncepcii-fidzhital-kakie-discipliny-na-sorevnovaniyah-2178420/>2. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Игры\_будущего](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%B1%D1%83%D0%B4%D1%83%D1%89%D0%B5%D0%B3%D0%BE) 3. <https://объясняем.рф/articles/useful/sorevnovaniya_na_styke_mirov_chto_takoe_igry_budushchego/>4. <https://www.bibliongo.ru/chitatelyam/dlya-molodjozhi/294-my-takie-raznye/sport-norma-zhizni/1778-igry-budushchego> |

# Введение

 В будущем игровая индустрия ожидает значительные изменения и развития новых технологий «Игры будущего». Игры будущего – это сочетания компьютерных игр и физических видов спорта. Участники не только играют в свою профильную игру, но еще и соревнуются в физически в определенном виде спорта.

Название направления произошло от двух английских слов: physical и digital, то есть «физический» и «цифровой». Это своеобразное двоеборье: участники соревнуются в видеоигре и ее реальном аналоге. Например, в симуляторе футбола и на площадке для настоящего мини-футбола.

В современном мире появятся множество современных технологий, человек перестанет интересоваться спортом. Я предлагаю решить такую проблему «Играми будущего» в формате фиджитал. Фиджитал - это сочетания цифрового и физического пространств, в том числе и дополнительной виртуальной реальностью.

Цель: изучение нового направления спортивных состязаний – фиджитал-спорта - и оформление результатов в виде информационного плаката.

Задачи:

* изучить понятие фиджитал, его историю и направления;
* выяснить возможные способы мотивации на участие в играх будущего;
* изготовить плакат «Фиджитал как спасение здоровья геймеров».

# История игр

Фиджитал-спорт в определении Большой российской энциклопедии существует уже давно. Термин включает любые мероприятия, которые совмещают элементы физической активности и виртуального пространства. Под это описание подходят как современные VR-шлемы или консоли с управлением движением, так и, например, световой пистолет NES Zapper 1984 года выпуска .

Сейчас фиджитал-спорт — это прежде всего комбинация физического и киберспортивного этапов. Кто конкретно придумал такой формат — неизвестно. В нескольких материалах утверждается, что появился он органически. Правда, темпы роста индустрии в России и почти полное ее отсутствие в других странах указывают скорее на искусственную природу.

Впервые проект турнира «Игры будущего» был представлен вице-премьером Дмитрием Чернышенко в 2021 году на форуме «Россия - спортивная держава» в Казани. Поэтому днем рождения игр принято считать 8 сентября 2021 года. 19 декабря 2022г президент РФ Владимир Путин подписал указ «О проведении Международного мультиспортивного турнира Игру будущего». Талисманом первых «Игр будущего» стала жар- птица Мира. Его создали студенты Татарстана и Санкт - Петербурского университета. По задумке авторов жар- птица Мира – подобие нейросети с сознанием, она состоит из света и является проводником в мир фиджитал- спорта. Создатели хотели отобразить гармоничность - в центре композиции расположен энергетический луч, вокруг которого строится баланс между физическим и цифровым миром . Первые игры произошли в 2024 году города Казани с 21 февраля по 3 марта.

Рисунок 1. Талисман первых «Игр будущего»

Соревнования были поделены на 5 категорий (вызовов): «Спорт», «Тактика», «Стратегия», «Скорость» и «Технологии».

В основной программе в категории «Спорт» сочетались классические виды спорта и их цифровые аналоги: фиджитал-[футбол](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%83%D1%82%D0%B1%D0%BE%D0%BB%22%20%5Co%20%22%D0%A4%D1%83%D1%82%D0%B1%D0%BE%D0%BB), фиджитал-[баскетбол](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D1%81%D0%BA%D0%B5%D1%82%D0%B1%D0%BE%D0%BB), фиджитал-[хоккей](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%BE%D0%BA%D0%BA%D0%B5%D0%B9), фиджитал-[единоборства](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%BE%D0%B5%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0), фиджитал-гонки ([гонки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) и [картинг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B3)) и фиджитал-[скейтбординг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BA%D0%B5%D0%B9%D1%82%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B3).

Категория «Тактика» сочетает компьютерные шутеры и соревнования на арене ([лазертаг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%B7%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D0%B3%22%20%5Co%20%22%D0%9B%D0%B0%D0%B7%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D0%B3)) и включает в себя 3 дисциплины: [Counter-Strike 2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike_2%22%20%5Co%20%22Counter-Strike%202) + лазертаг, [Warface](https://ru.wikipedia.org/wiki/Warface%22%20%5Co%20%22Warface) + лазертаг и [Standoff 2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Standoff_2%22%20%5Co%20%22Standoff%202) + лазертаг.

Категория «Стратегия» включает популярные боевые арены и специально разработанную арену с испытаниями на выносливость и смекалку по двум играм: [Mobile Legends: Bang Bang](https://ru.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends%3A_Bang_Bang%22%20%5Co%20%22Mobile%20Legends%3A%20Bang%20Bang) и [Dota 2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dota_2%22%20%5Co%20%22Dota%202).

В категории «Скорость» требуется максимально быстрое прохождение ретро-игр Retro PC, Modern PC и Retro Console.

Категория «Технологии» представляет собой соревнования [дронов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D0%B8_%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B2) и роботов (в партнёрстве с чемпионатом «[Битва роботов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D1%82%D0%B2%D0%B0_%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B2)»), которыми будут управлять участники.

В расширенную программу вошли [виртуальная](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C) [велогонка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82), кибатлетика, фиджитал-[BMX](https://ru.wikipedia.org/wiki/BMX_%28%D0%B4%D0%B8%D1%81%D1%86%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D0%B0%29), [Just Dance](https://ru.wikipedia.org/wiki/Just_Dance_%28%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%29%22%20%5Co%20%22Just%20Dance%20%28%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%29) и [Beat Saber](https://ru.wikipedia.org/wiki/Beat_Saber%22%20%5Co%20%22Beat%20Saber).

# Развитие фиджитал-спорта в России

В феврале 2023 года заработала Всероссийская федерация фиджитал-спорта. Спустя год по всей стране открылось более 60 филиалов организации.

Руководителями местных отделений часто назначали медийных людей, прежде не связанных с киберспортом, или профессиональных спортсменов из дисциплин, еще не представленных в фиджитал. В апреле 2023 года президентом национальной федерации стал олимпийский чемпион по спортивной гимнастике Никита Нагорный.

**Фиджитал-спорт в вузах**. Одновременно с развитием инфраструктуры фиджитал-спорт внедрялся в систему образования. Известные учебные заведения открыли тематические центры для студентов. Например, Сеченовский университет запустил в Москве Фиджитал-академию для подготовки спортсменов, а петербургский Политех — университетский фиджитал-центр. В последнем можно не только готовиться к соревнованиям, но и получать зачеты по физкультуре.

Остальные вузы тоже не отстают: в десятках заведений по всей стране прошли открытые уроки, на которых студентам рассказывали про фиджитал-спорт и проводили матчи в разных дисциплинах. В конце года вице-премьер анонсировал подготовку учебных фиджитал-направлений, а университет «Синергия» запустил магистерскую программу «Менеджмент в киберспорте и фиджитал-спорте».

# Популярность игр

«Игры будущего 2024» привлекли внимание мировой аудитории, росту интереса способствовал уникальный фиджитал - формат соревнований. с упоминанием Игр Будущего, публикации по этой теме собрали более 411 млн просмотров.

Также, по информации руководителя Игр Будущего Игоря Столярова , трансляции турнира собрали 3,5 млрд просмотров.

На основе анализа мнений пользователей авторы исследования делают вывод, что **популярность фиджитал-игр в будущем будет стабильно расти**.  Успех ждёт те игры, которые смогут предложить захватывающий игровой опыт, сочетающий физические и цифровые элементы.  По словам министра спорта Татарстана Владимира Леонова, в состязание вступят представители 107 стран, а общее число участников составит более 2 тыс человек, представляющих 277 команд.

# Влияние на здоровье человека

Занятия спортом очень важны для нашего организма, особенно в подростковом возрасте. Спорт поддерживает тонус, способствует укреплению мышц.

Игры развивают человека интеллектуально и физически. Также игры могут способствовать возникновению положительных эмоций, снижению стресса. Развивают восприятие, внимание, мышление.

# Проблемы фиджитал-спорта

Несмотря на стремительное развитие и первые успехи, концепция фиджитал-спорта вызывает ряд вопросов.

1. Баланс игр. Прежде всего, непонятно, насколько конкурентными и соревновательными могут быть фиджитал-дисциплины. Проблемы возникают при сопоставлении традиционного вида спорта и его виртуального аналога.

С основными дисциплинами категории «Спорт» — футболом, баскетболом, хоккеем, гонками — все более или менее понятно. Участники напрямую противостоят друг другу и на площадке, и в видеоигре, поэтому сложность зависит в первую очередь от уровня оппонентов. К тому же в этих видах есть проверенные симуляторы, актуальные в киберспорте сами по себе.

Другое дело — скейтбординг и BMX. Это экстремальные виды спорта, которыми сложно заниматься буднично, время от времени. Они требуют серьезного уровня подготовки просто для того, чтобы выполнить несколько базовых трюков. При этом спортсмены соревнуются друг с другом только условно: для набора баллов им нужно выполнить ряд элементов независимо от соперников. Они не могут адаптироваться тактически или рассчитывать на элемент везения.

Еще сложнее ситуация становится, когда спортсмены переходят в виртуальный этап. На приставке им нужно повторить трюк, который они только что выполнили в рампе. Но каким бы реалистичным ни был симулятор, как правило, это требует нажатия пары кнопок — что несравнимо с исполнением элемента в жизни. Да, за это лишь немного увеличивают балл, но тогда возникает вопрос: для чего вообще это нужно?

Еще сложнее ситуация в категории «Стратегия», где уже видеоиграм пришлось искать физический аналог. И если шутерам отлично подошел лазертаг, то в «Мире танков» и MOBA-играх до сих пор оптимального решения нет. Возможно, у федерации все-таки получится реализовать идею с новой военно-тактической игрой и сбалансировать ее с цифровым этапом. Но пока кажется, что обычным киберспортивным турнирам добавили необязательный элемент, чтобы назвать это инновацией.

2. Оборудование и софт. Часть проблем с балансом можно решить созданием новых игр: например, выпустить специальные симуляторы для фиджитал-спорта, которые помогут уравнять физический и цифровой этапы. Но это сложный, долгий и дорогостоящий процесс — и не факт, что в итоге получится идеальный по всем параметрам продукт.

Сейчас на всех турнирах используются в основном популярные во всем мире видеоигровые серии: NBA 2K, EA Sport FC, Mortal Kombat, Counter-Strike, Dota 2. С одной стороны, это логично — так приобщиться к фиджитал-спорту проще и киберспортсменам, и обычным геймерам. К тому же эти игры проверены годами и достаточно сбалансированы для соревновательных дисциплин.

С другой стороны, это накладывает определенные ограничения. Вряд ли разработчики полностью запретят использовать свои игры без согласования на коммерческом турнире, но риск нарушения авторских прав остается. Например, еще до недавнего времени футбольный симулятор EA Sport FC выходил с лицензией ФИФА — одной из федераций, которая ввела санкции против российских спортсменов и команд. Но даже сейчас в игре есть лицензированные стадионы, клубы и игроки.

Кроме того, из России ушли производители консолей, а цифровые магазины закрылись. Купить ту же EA Sport FC все еще можно, но дороже и сложнее.

Та же ситуация с технологическим оборудованием: в стране нет отечественных альтернатив. И если приобрести компьютеры в «дружественных» странах — не проблема, то игровые приставки — это уже «серый» товар. А один из самых популярных шлемов виртуальной реальности производит Meta — компания, деятельность которой признана экстремистской и запрещена на территории РФ.

Проблему в индустрии признают, но пока только на уровне учебных заведений. Об отсутствии отечественного софта говорила заведующая кафедрой киберспорта в «Синергии», а вопрос об обеспечении турниров оборудованием поднимала профессор ВШЭ.

3. Участие государства. Чрезмерно активное продвижение фиджитал-спорта заставляет усомниться в жизнеспособности идеи в целом. Большинство соревновательных видов спорта появились сами по себе: люди придумывали новую игру, она начинала распространяться, и только потом ее признавали видом спорта и начинали поддерживать федерации. И даже киберспорт не сразу стал соревновательным и обзавелся официальными турнирами.

С фиджиталом все наоборот. Сначала чиновники анонсировали турнир, у которого даже не было сформулированного концепта. Затем появилась идея формата, федерация — и только затем на первых турнирах начали тестировать основные положения и правила. Участники и зрители при этом втягиваются постепенно: к началу главного фиджитал-соревнования многим людям все еще приходилось объяснять, что это вообще такое.

Неестественными кажутся и каналы продвижения: ставка делается на подростков, но занимаются развитием индустрии взрослые чиновники, не всегда разбирающиеся в технологиях и интересах молодого поколения. Из-за этого про фиджитал рассказывают государственные политические СМИ, а анонс Игр будущего приходит в виде пуш-уведомления в приложении госуслуг.

4. Аудитория. Не до конца понятно, для кого придумали фиджитал-спорт. Многие инициаторы говорят о привлечении детей и подростков. Но огромные денежные вложения и участие профессиональных спортсменов говорят о том, что Игры будущего должны восприниматься как соревновательный турнир высочайшего уровня.

Очевидно, что за пару лет развития фиджитал-спорта профессионалов именно в этой узкой сфере пока не появилось. В турнирах участвуют либо спортсмены, которые подтянули свой уровень в видеоиграх, либо киберспортсмены, которые готовы попробовать себя в физической активности — в зависимости от дисциплины. И кажется, что никто из них не посвятит себя этому полностью.

На Игры будущего приехали китайские команды по Dota 2 мирового уровня. При этом известные игроки в не менее популярную Counter-Strike — даже из России — отказались от участия. В это же время у них проходят отборочные игры на мейджор, чемпионат мира по CS2. Игроки в Dota 2 тоже вряд ли бы отказались от The International в пользу фиджитал-турнира — даже несмотря на внушительные призовые.

В других дисциплинах тоже есть свои звезды: бывшие игроки КХЛ, призеры Олимпиады, медиафутболисты. Но это либо спортсмены, пик карьеры которых уже прошел, либо те, кто может совмещать участие в Играх будущего с другими важными турнирами. Для большинства известных участников это лишь способ дополнительно проверить себя и заработать деньги.

Будут ли кто-то заниматься фиджитал-спортом профессионально, появятся ли там свои звезды и чемпионы — пока неясно. Есть мнение, что индустрия изначально создана для полупрофессионалов. «Игроки и команды высочайшего уровня вряд ли будут принимать участие в подобном», — заявил представитель Федерации киберспорта России.

Из-за этого под сомнение попадает и развлекательный потенциал фиджитал-спорта. Зачем кому-то смотреть футбольное двоеборье среди полупрофессионалов, если можно включить полноценный матч или киберспортивный турнир с участием лучших геймеров?

# Заключение

«Фиджитал-центр» — это синергия не только спортивных активностей, но и цифровых, когда на одной площадке закладывается совершенно новая, ранее не использованная модель гармоничного развития личности. Это, напомню, одна из национальных целей, которую поставил Президент. Такие центры ломают стереотипы о том, что за компьютерами сидят люди физически не подготовленные. С их появлением ребятам не нужно будет стоять перед выбором: либо быть айтишником и сидеть в темной комнате, либо заниматься спортом — это можно будет гармонично сочетать. И мы видим, что у подрастающего поколения есть потребность развиваться во всех форматах», — отметил Дмитрий Чернышенко.

Цифровые технологии проникают практически во все отрасли нашей жизни. И спорт, естественно, не должен оставаться в стороне. Потому что все современные достижения в спорте тоже связаны во многом с их использованием. Фиджитал, с моей точки зрения, позволит нам решить вопрос удержания молодежи в реальном спорте. Потому что в этом движении заложены, прежде всего, спортивные принципы.

Фиджитал-спорт — молодой, еще не до конца сформировавшийся вид спорта. В чем польза фиджитала?

1. Развитие молодежи. Первый и самый очевидный ответ — здоровье детей и подростков. Это справедливо для любого вида спорта, но особенно актуально в этом случае.

2. Игры будущего — не просто один из немногих турниров, в которых российские спортсмены могут полноценно принять участие. Это крупное международное событие, которое страна принимает у себя в условиях спортивных санкций.

3. Развитие экономики страны. Масштабные мероприятия требуют сложных организационных процессов, а значит, могут обеспечить рабочими местами многих местных жителей. Одновременно с этим в вузах открываются новые направления обучения — индустрию будут развивать молодые профессионалы.

4. Увеличение туристической привлекательности России.

5. Развитие науки и образования. Так как немало внимания и на Играх будущего, и в индустрии в целом уделяется технологиям — не только связанных с видеоиграми. Соревнования проводятся в том числе по несвязанным с фиджиталом спортивному программированию, битвам роботов и гонкам дронов, а на мероприятиях продвигают VR-проекты и другие современные разработки.

Но и в фиджитал спорте есть свои спорные моменты и даже проблемы. Фиджитал-спорт придумали в России в 2022 году — формат разработали специально к Играм будущего, которые анонсировали еще осенью 2021 года. За полтора года фиджитал признали официальным видом спорта, провели более десяти подготовительных турниров под эгидой федерации и создали несколько фиджитал-центров при учебных заведениях.

Активное развитие индустрии обеспечивает серьезная государственная поддержка: в 2023 и 2024 году Минспорта выделило на проведение Игр будущего больше 5 млрд рублей. Кроме того, правительство поддерживает инициативу информационно и помогает привлекать иностранных спортсменов.

Правда, такая поддержка вызывает вопросы о перспективах проекта. Неясно, насколько естественный интерес к новому виду спорта проявляют участники турниров. К тому же между созданием концепции и стартом крупных международных турниров прошло очень мало времени: организаторы не до конца оптимизировали правила, а оборудование и видеоигры используются от ушедших из России компаний.

При этом за рубежом фиджитал-спорт пока практически отсутствует. Немногочисленные турниры, которые проходят в других странах, часто поддерживаются организаторами из России. А о создании в Гонконге Международной федерации фиджитал-спорта известно пока только со слов руководителя Игр будущего.