УДК 796.08 DOI: 10.36028/2308-8826-2024-12-S1-181-186

СОСТОЯНИЕ И ПРИОРИТЕТНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ СТУДЕНЧЕСКОГО ФИДЖИТАЛ-СПОРТА

Р.В. Артемьев

ФГБОУ ВО «Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма», Казань, Россия

Аннотация

Цель исследования. Проанализировать состояние развития студенческого Фиджитал-спорта и приоритетные направления его развития.

Методы и организация исследования. В рамках исследования нами было проведено анкетирование 1000 студентов, а также опрос специалистов по развитию физической культуры и спорта (ФКиС), в частности, киберспорта и Фиджитал-спорта в высших и специальных учебных заведениях Республики Татарстан. Обработка полученных данных анкетирования и опроса проводилась с помощью компьютерной программы Microsoft Office Excel 2007.

Результаты исследования и их обсуждение. Проведенное исследование позволило установить, что 79% опрошенных студентов играют в компьютерные игры с различной периодичностью, что свидетельствует о высокой популярности игровой культуры среди данной аудитории. Интерес к Фиджитал-спорту проявляют 51% опрошенных, 55% считают, что Фиджитал-спорт важен для развития современной молодежи, 77% отмечают свое положительное отношение к внедрению Фиджитал-спорта как официального вида спорта в учебные заведения, при этом интерес к участию в студенческих турнирах по Фиджитал-дисциплинам проявляют 85%.

Анализ опроса специалистов показал, что учебные заведения стремятся поддерживать заинтересованность студентов в развитии Фиджитал-спорта. Так, 57% готовы предоставлять необходимое финансирование, 35% опрошенных отметили, что на базе уже существующего в их учебном заведении киберспортивного клуба созданы условия для развития Фиджитал-спорта.

Наряду с растущим интересом студентов к Фиджитал-спорту средний балл оценки уровня оснащенности учебных заведений для подготовки спортсменов по Фиджитал-дисциплинам составил 3,8 балла из 5, указывая на недостаточное материально-техническое обеспечение. Кроме того, средний балл оценки кадрового обеспечения составил 3,6 балла из 5, что указывает на нехватку квалифицированных кадров для развития Фиджитал-спорта в вузах и ССУЗах РТ.

Заключение. Результаты проведенного исследования дают основание утверждать, что в настоящее время рынок Фиджитал-спорта находится на пике своей популярности среди молодежи, в том числе студентов. В настоящее время в вузах и ССУЗах РТ отмечается высокая готовность к организации тренировочного и соревновательного процесса, однако все это сдерживают такие факторы, как нехватка специалистов, в том числе судей, низкое материально-техническое оснащение, скептицизм специалистов к сфере онлайн-спорта, риски негативного отзыва общественности, недостаточность знания и опыта в организации подготовки и проведения мероприятий по Фиджитал-спорту.

Ключевые слова: Фиджитал-спорт, студенчество, студенческий спорт, спорт, физическая культура, киберспорт, виртуальная реальность.

STATE AND PRIORITY DIRECTIONS FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENT PHYGITAL-SPORTS

R.V. Artemiev, e-mail: Ruslan.a96@bk.ru, ORCID: 0000-0003-0965-3203
Volga Region State University of Physical Culture, Sports and Tourism, Kazan, Russia

Abstract

The purpose: to analyze the state of development of student Phygital-sports and priority directions for its development.

Methods and organization of research. Within the study, a survey of 1000 students and experts in the development of physical education and sports, particularly E-sports and student Phygital-sports in higher and special educational institutions of the Republic of Tatarstan, was conducted. Data processing was done using Microsoft Office

Excel 2007. The obtained data were converted into percentages using the formula: X = n * 100% / N, where n is the specific amount, N is the total amount of the determined indicator, and x is the determined percentage.
The results of the research and their discussion. The research revealed that 79% of surveyed students play computer games with varying frequency, indicating the high popularity of gaming culture among this audience. 51% of respondents express interest in Phygital-sports, while 55% believe that Phygital-sports are important for the development of modern youth. 77% express positive attitude towards integrating E-sports as an official sport in educational institutions. Additionally, 85% show interest in participating in student tournaments in Phygital-sports. Analysis of expert surveys showed that educational institutions strive to support students' interest in the development of Phygital-sports. 57% are willing to provide necessary funding, while 35% stated that conditions for developing Phygital-sports have been created based on existing cyber sports clubs in their educational institution. Alongside the growing interest of students in Phygital-sports, the average rating of the level of equipment in educational institutions for training athletes in Phygital-sports amounted to 3.8 out of 5, indicating insufficient material and technical support. Moreover, the average rating of personnel support was 3.6 out of 5, indicating a shortage of qualified personnel for the development of Phygital-sports in higher and special educational institutions of the Republic of Tatarstan.
Conclusion. The results of the study provide evidence that the market for Phygital-sports is currently at its peak popularity among youth, including students. There is a high readiness in educational institutions of the Republic of Tatarstan to organize training and competitive processes, but this is hindered by factors such as a lack of specialists, including judges, low material and technical equipment, skepticism among specialists towards online sports, risks of negative public opinion, and insufficient knowledge and experience in organizing training and events in Phygital-sports.
Keywords: Phygital-sports, students, student sports, sports, physical education, e-sports, virtual reality.

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в мире происходят глобальные изменения, связанные прежде всего с развитием информационных технологий [2].

Цифровая культура затронула и сферу физической культуры и спорта, где стала неотъемлемой частью организации спортивного процесса. Благодаря высоким технологиям на стыке двух миров – реального и виртуального, появился новый вид соревнования – Фиджитал-спорт.

Согласно данным, Фиджитал-спорт был официально признан видом спорта только 31 января 2023 года, следовательно, для того чтобы данный вид спорта «закрепился» и развивался, необходимо продвигать его среди различных слоев населения [3,6].

Согласно отчету исследовательской компании Newzoo [7], PricewaterhouseCoopers (PwC) [8], основной аудиторией Фиджитал-спорта являются молодые люди в возрасте от 18 до 34 лет, активно использующие компьютеры и мобильные устройства. Особое внимание, по нашему мнению, следует уделить студентам, так как их доля в общей численности населения России, согласно данным Росстата [4], составляет 8,6%. Кроме того, студенческая аудитория представляет собой активную и динамичную группу, которая обладает высокой степенью технической грамотности и интересом к новым технологиям, в связи с чем она может стать важным катализатором для распространения и продвижения Фиджитал-спорта среди для широкой аудитории [1].

Несмотря на потенциал развития Фиджитал-спорта среди студентов, в настоящее время отсутствует единое мнение относительно того, в каком направлении следует начинать развитие и на что следует обратить внимание. В связи с этим возникает необходимость в определении состояния и приоритетных направлений развития Фиджитал-спорта среди студентов.

Цель исследования: проанализировать состояние развития студенческого Фиджитал-спорта и приоритетные направления его развития.

МЕТОДЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

С целью оценки современного состояния развития студенческого Фиджитал-спорта, а также выявления приоритетных направлений его развития нами было проведено анкетирование студентов восьми вузов и ССУЗов Республики Татарстан.

Нами была разработана гугл-форма, содержащая паспортную и основную части. Паспортная часть содержала сведения о поле и уровне образования. Основная часть включала 10 вопросов, где необходимо было выбрать один или несколько вариантов ответов.

Суммарно в анкетировании приняли участие 1000 студентов.

Также в ходе исследования нами был проведен опрос специалистов по развитию ФКиС, в частности, киберспорта и Фиджитал-спорта в вузах с ССУЗах РТ с целью оценки ключевых индикаторов, отражающих готовность вузов развивать студенческий Фиджитал-спорт, вести Фиджитал-подготовку, организовывать соревнования различного уровня.

Ключевыми индикаторами выступали такие показатели, как материально-техническое обеспечение, кадровый состав, в том числе судьи; финансовые возможности, уровень поддержки руководством, возможности популяризации Фиджитал-направлений.

В опросе приняли участие 55 представителей вузов и ССУЗов. Опрос проводился оффлайн в рамках собрания членов Республиканского отделения Федерации компьютерного спорта России (ФКС).

Обработка полученных данных анкетирования и опроса проводилась с помощью компьютерной программы Microsoft Office Excel 2007. Полученные данные переводились в процентное соотношение, которое определялось по следующей формуле: X = n * 100% / N, где n – определенное количество, N – общее количество определяемого показателя, x – определяемый процент.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Результаты анкетирования.

На вопрос «Как часто Вы играете в компьютерные игры?» 37% опрошенных ответили, что в среднем играют только по выходным, 24% опрошенных утверждают, что играют ежедневно, 10% отметили, что в среднем играют раз в месяц, 8% отметили, что играют только по вечерам, остальные 21% отметили, что не играют вовсе.

На вопрос «Знакомы ли Вы с понятием «Фиджитал-спорт»?» все 100% опрошенных ответили, что им знакомо это понятие.

На вопрос «Интересуетесь ли Вы Фиджитал-спортом?» 51% опрошенных отметили, что интересуются этим направлением, а 49% отметили, что не интересуются и не следят за Фиджитал-спортом.

На вопрос «Хотели бы Вы попробовать свои силы в Фиджитал-спорте?» 24% опрошенных ответили утвердительно, 48% выбрали вариант «скорее да, чем нет», 10% выбрали вариант «скорее нет, чем да», остальные 18% не хотят принимать участие.

Перед тем как представить результаты ответов респондентов на следующий вопрос, необходимо ввести некоторые понятия.

Шутеры – это жанр компьютерных игр, в которых игрок управляет персонажем, чаще всего от первого или третьего лица, и сосредоточивается на стрельбе и уничтожении соперников (CS 2, Warface и прочее).

MOBA – это жанр компьютерных игр, который характеризуется командными сражениями между двумя или несколькими игровыми командами на виртуальной арене (Dota 2, League of Legends и Heroes of the Storm и прочее).

MMORPG – это жанр компьютерных игр, в которых тысячи игроков могут одновременно играть в виртуальном мире. В MMORPG каждый игрок управляет персонажем, развивает его, выполняет задания, сражается с монстрами и другими игроками, исследует огромные игровые миры (World of Warcraft, Final Fantasy XIV, The Elder Scrolls Online и прочее) [9,10].

Перейдем к самим результатам. Отвечая на вопрос «Какие игры Вы предпочитаете?» 24% опрошенных отметили, что предпочитают «шутеры», 23% выбрали игры MOBA, 19% выбрали вариант «мобильные игры», 18% выбрали вариант «файтинг», 7% предпочитают гонки, 6% предпочитают королевские битвы, остальные 3% предпочитают MMORPG.

На вопрос «Заинтересованы ли Вы в участии в студенческих турнирах по Фиджитал-спорту?» 37% опрошенных ответили утвердительно, 48% выбрали вариант «скорее да, чем нет», 10% выбрали вариант «скорее нет, чем да», остальные 5% не хотят принимать участие.

На вопрос «Как Вы считаете, важен ли Фиджитал-спорт для развития современной молодежи?» 55% опрошенных ответили утвердительно, 40% выбрали вариант «скорее да, чем нет», 5% выбрали вариант «скорее нет, чем да».

На вопрос «Хотели бы Вы видеть Фиджитал-спорт в качестве официального вида спорта в Вашем учебном заведении?» 77% опрошенных отметили, что хотели бы видеть Фиджитал-спорт в своем учебном заведении, а 23% не видят такой необходимости.

На вопрос «Какие форматы соревнований в Фиджитал-спорте Вы бы хотели увидеть в Вашем учебном заведении?» 40% ответили, что хотели бы видеть Фиджитал-футбол, 34% – Фиджитал-баскетбол, 54% – Фиджитал-хоккей, Фиджитал-единоборства выбрали 46% опрошенных, Фиджитал+тактический бой (CS:GO) выбрали 27% опрошенных, Фиджитал+DOTA-2 выбрали 38% опрошенных, в Beat Saber хотели бы поиграть 29% опрошенных.

На вопрос «Хотели бы Вы участвовать в организации мероприятий по Фиджитал-спорту в Вашем учебном заведении?» 34% выбрали вариант «да», 57% выбрали вариант «скорее да, чем нет», 9% не хотят принимать участие.

Результаты опроса специалистов по развитию ФКиС, в частности, киберспорта и Фиджитал-спорта в вузах с ССУЗах РТ представлены ниже.

Обобщив ответы специалистов на вопрос «Какую роль Фиджитал-спорт играет в развитии студенческого спорта?», выделили наиболее популярные группы. Специалисты считают, что игры будущего играют важную роль в развитии студенческого спорта и могут помочь улучшить технику, физическую подготовку и тактику игроков – 51%.

Также специалисты отмечают, что Фиджитал-спорт может быть полезным для развития стратегического мышления, концентрации и реакции у студентов, что может помочь им в соревнованиях и в повседневной жизни – 40%. Кроме того, по мнению 66% специалистов, Фиджитал-спорт может быть интересной альтернативой традиционным видам спорта и привлечь больше студентов к занятиям спортом.

На вопрос «Каково ваше отношение к внедрению современных технологий (виртуальной — VR, и дополненной – AR, реальности, игровых платформ, движков и прочего) в студенческий спорт?» мнения разделились: 25% утверждают, что «внедрение современных технологий в студенческий спорт необходимо и полезно», другие 25% скептически относятся к внедрению современных технологий в студенческий спорт, 14% отметили, что пока не имеют определенного мнения по этому вопросу, 36% опрошенных же считают, что не против внедрения современных технологий в студенческий спорт, но считают, что необходимо сохранять баланс между цифровыми и традиционными средствами и методами организации деятельности в области студенческого спорта. Такой подход позволит использовать преимущества современных технологий, не утрачивая уникальности и ценности студенческого спорта, что в перспективе обеспечит его развитие и привлекательность для всех участников.

Результаты анкетирования демонстрируют интерес молодежи к Фиджитал-спорту и подтверждают актуальность его развития.

Обобщив ответы специалистов на вопрос «Оцените по 5-балльной шкале уровень оснащенности Вашего вуза для подготовки спортсменов по Фиджитал-дисциплинам и организации соревнований, где 5 – имеется все необходимое, а 1 – не имеется нужной оснащенности», мы выявили, что средний балл составил 3,8 балла, что говорит нам о том, что в настоящее время не все вузы Республики Татарстан обладают необходимым материально-техническим оснащением для подготовки спортсменов по Фиджитал-дисциплинам.

На вопрос «Готовы ли Вы предоставлять спортсменам доступ к необходимому оборудованию и программному обеспечению для тренировок по Фиджитал-спорту?» мнения также разделились; 54% готовы предоставить все необходимое и даже выделить отдельное время для тренировок спортсменов, 29% отметили, что готовы предоставить, но это не должно мешать основным тренировочным командам, остальные 17% пока скептически относятся к этой идее.

Обобщив ответы специалистов на вопрос «Оцените по 5-балльной шкале уровень кадрового обеспечения (в том числе судей) Вашего учебного заведения для подготовки спортсменов по Фиджитал-дисциплинам и организации соревнований, где 5 – имеются необходимые кадры, а 1 – требуется переквалификация», мы выявили, что средний балл составил 3,6 балла, что говорит о том, что в настоящее время не все учебные заведения обладают необходимыми кадрами для подготовки спортсменов по Фиджитал-дисциплинам и проведению соревнований.

На вопрос «Готовы ли Вы выделять финансовые средства на подготовку студентов к соревнованиям по Фиджитал-спорту?» 57% ответили, что готовы предоставить необходимое финансирование, но необходимо провести тестовые варианты, чтобы оценить перспективность этого направления. Остальные 43% воздержались от ответа.

Ответы специалистов на вопрос «Какие меры

Вы предпринимаете для развития студенческого Фиджитал-спорта в Вашем учебном заведении?» показали, что в настоящее время в высших и специальных учебных заведениях Республики Татарстан ведется работа по развитию Фиджитал-спорта. Так, 35% опрошенных отметили, что на базе уже существующего в их учебном заведении киберспортивного клуба созданы условия для развития данного направления. К таким условиям относятся: закупка оборудования (PlayStation, VR), программного обеспечения и лицензированных игр. Кроме того, все учебные заведения поддерживают участие их студентов в турнирах по Фиджитал-дисциплинам. Так, осенью 2023 года все команды приняли участие в тестовом межвузовском турнире на базе ПовГУФКСиТ.

Обобщив мнения специалистов по вопросу «Готовы ли Вы организовывать соревнования по Фиджитал-спорту?», мы пришли к выводу о том, что большинство, конечно, готовы, однако у них нет (или не хватает) возможностей (знаний и навыков проведения соревнований по Фиджитал-дисциплинам, материально-технического оснащения). Другие считают, что пока не готовы, но они хотели бы попробовать свои силы в тестовых вариантах на территории других вузов и ССУЗов. Таким образом, для того чтобы обобщить и наглядно продемонстрировать полученные в ходе анкетирования и опроса результаты, отражающие текущее состояние развития студенческого Фиджитал-спорта в Республике Татарстан, была составлена таблица SWOT-анализа.

Таблица 1 – SWOT-анализ текущего состояния развития студенческого Фиджитал-спорта в Республике Татарстан
Table 1 – SWOT-analysis of the current state of development of student Phygital-sports in the Republic of Tatarstan

Сильные стороны **Strengths**	**Слабые стороны** **Weak sides**
1. Увлекательный и интересный формат, который позволяет привлечь внимание молодой аудитории. 2. Возможность использования новейших технологий и инновационных подходов. 3. Высокий потенциал прибыли и доходности благодаря популярности игровой индустрии.	1. Необходимость в большом количестве времени и усилий на организацию подготовки. 2. Риск недостаточного знания и опыта в организации подготовки и проведения мероприятий по Фиджитал-спорту; 3. Слабо развитая база знаний, курсов и учебных материалов, которые могут помочь студентам освоить навыки различных игр.
Возможности **Possibilities**	**Угрозы** **Risks**
1. Возможность сотрудничества со студенческими сообществами, что может привести к расширению аудитории и повышению популярности студенческого спорта. 2. Возможность внедрения новых технологий и подходов, которые позволят усовершенствовать тренировочный учебный процесс. 3. Новые рынки и возможности для монетизации игр, такие как различные платформы и мобильные устройства. 4. Возможность участия в соревнованиях и конкурсах, которые помогут продвинуть студенческий клуб.	1. Быстрое развитие технологий и появление новых конкурентов в игровой индустрии. 2. Негативное влияние на здоровье и социальную адаптацию молодежи, вызванное играми. 3. Вероятность негативного отзыва со стороны общественности и критики в связи с содержанием игр или их эффектами на аудиторию.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. В настоящее время ранок Фиджитал-спорта находится на пике своей популярности среди молодежи, в том числе студентов.
2. В настоящее время в вузах и ССУЗах РТ отмечается высокая готовность к организации тренировочного и соревновательного процесса, однако все это сдерживают следующие факторы:

– нехватка специалистов, в том числе судей;
– недостаточное материально-техническое оснащение;
– скептицизм специалистов к сфере онлайн-спорта;
– риски негативного отзыва общественности;
– недостаточность знаний и опыта в организации подготовки и проведении мероприятий по Фиджитал-спорту.

Полученные результаты исследования могут быть использованы для дальнейшей разработки эффективной программы, которая будет способствовать расширению участия студентов в данной области и созданию благоприятной среды для их развития и достижений

ЛИТЕРАТУРА

1. Голубева, Г. Н. Анализ социокультурных факторов привлечения студентов к занятиям киберспортом / Г. Н. Голубева, Р. В. Артемьев // Наука и спорт: современные тенденции. – 2022. – Т. 10, № 4. – С. 120-125.
2. Кузнецова, Т. А. Фиджитал-игры: эволюция спорта и развитие нового продукта в России / Т. А. Кузнецова // Человек. Социум. Общество. – 2023. – № S4. – С. 234-238.
3. Соловьева, Е. Д. Основные виды фиджитал-спорта в рамках подготовки к Играм Будущего-2024 / Е. Д. Соловьева, И. Ф. Ибрагимов // Тенденции развития науки и образования. – 2023. – № 98-9. – С. 144-146. – DOI 10.18411/trnio-06-2023-505.
4. Федеральная служба государственной статистики . – Официальный сайт. – URL: https://rosstat.gov.ru/ (Дата обращения 21.02.2024). - Текст : электронный.
5. Федерация компьютерного спорта: официальный сайт: Режим доступа: https://resf.ru/?ysclid=lt5f2rjl2h698630987. (Дата обращения : 11.02.2024). - Текст : электронный.
6. Фиджитал-игры как интегрирование спорта и киберспорта внутри соревновательных дисциплин / И. А. Седов, Ю. С. Красильникова, Д. С. Трусова, В. В. Антонова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2023. – № 3(217). – С. 411-414. – DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.03.p411-415.
7. Newzoo.- Official site. – URL: https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-and-gaming-market-report-2021-light-at-the-end-of-the-tunnel/ (Accessed 21.02.2024). - Text : electronic.
8. Esports and Video Games market: website PwC. Access mode: Video games and esports (pwc.ru). (Accessed 21.02.2024). – Text : electronic.
9. Kane, D., Spradley, B. D. Recognizing Esports as a Sport /D.Kane// The Sport Journal. 2022. Access mode: http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport. (Accessed : Accessed 21.02.2024). – Text : electronic.
10. Pankina, V. V. Esports as a phenomenon of the XX century / V. V. Pankina, R. T. Khadieva // Physical culture.Sport. Tourism. Motor recreation. – 2022. – Vol. 1, No. 3. – pp. 34-38.
11. Patrik, C The audience of fans continues to grow: Nielsen website. Access mode: Audience Is Everything™ (nielsen.com). (Accessed: Accessed 02/21/2024). - Text: electronic.
12. Sjöblom, M. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users / M. Sjöblom, J. Hamari // Computers in Human Behavior. – 2022. No. 75. pp. 985-996.

REFERENCES

1. Golubeva, G. N. Analysis of sociocultural factors of attracting students to cybersports / G. N. Golubeva, R. V. Artemyev // Science and sport: current trends. – 2022. – Vol. 10, No. 4. – pp. 120-125.
2. Kuznetsova, T. A. Phygital games: the evolution of sports and the development of a new product in Russia / T. A. Kuznetsova // Man. Society. Society. – 2023. – No. S4. – pp. 234-238.
3. Solovyova, E. D. Main types of Phygital-sports in preparation for the Games of the Future-2024 / E. D. Solovyova, I. F. Ibragimov // Trends in the development of science and education. – 2023. – No. 98-9. – pp. 144-146. – DOI 10.18411/trnio-06-2023-505.
4. Federal State Statistics Service. – Official site. – URL: https://rosstat.gov.ru/ (Date of access: 02/21/2024). – Text: electronic.
5. Computer Sports Federation: official website: Access mode: https://resf.ru/?ysclid=lt5f2rjl2h698630987. (Date of access: 02/11/2024). – Text: electronic.
6. Phygital games as the integration of sports and e-sports within competitive disciplines / I. A. Sedov, Yu. S. Krasilnikova, D. S. Trusova, V. V. Antonova // Scientific notes of the P.F. Lesgaft University – 2023. – No. 3(217). – pp. 411-414. – DOI 10.34835/issn.2308-1961.2023.03.p. 411-415.
7. Newzoo. – Official site. – URL: https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-and-gaming-market-report-2021-light-at-the-end-of-the-tunnel/ (Accessed 02/21/2024). – Text: electronic.
8. Esports and Video Games market: PwC website. Access mode: Video games and esports (pwc.ru). (Accessed 02/21/2024). – Text: electronic.
9. Kane, D., Spradley, B. D. Recognizing Esports as a Sport / D. Kane // The Sport Journal. 2022. Access mode: http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport. (Accessed: Accessed 02/21/2024). – Text: electronic.
10. Pankina, V. V. Esports as a phenomenon of the XX century / V. V. Pankina, R. T. Khadieva // Physical culture.Sport. Tourism. Motor recreation. - 2022. – Vol. 1, No. 3. – pp. 34-38.
11. Patrik, C The audience of fans continues to grow: Nielsen website. Access mode: Audience Is Everything™ (nielsen.com). (Accessed: Accessed 02/21/2024). – Text: electronic.
12. Sjöblom, M. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users / M. Sjöblom, J. Hamari // Computers in Human Behavior. – 2022. No. 75. pp. 985-996.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

Артемьев Руслан Вячеславович (Artemyev Ruslan Vyacheslavovich) – преподаватель кафедры экономики и управления в спорте; Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма; 420010, г. Казань, Деревня Универсиады, д. 35; e-mail: Ruslan.a96@bk.ru; ORCID: 0000-0003-0965-3203.

Поступила в редакцию 10 февраля 2024 г.
Принята к публикации 18 марта 2024 г.

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Артемьев Р.В. Состояние и приоритетные направления развития студенческого Фиджитал спорта / Р.В.Артемьев // Наука и спорт: современные тенденции. – 2024. – Т. 12, № S1 – С. 181-186. DOI: 10.36028/2308-8826-2024-12-S1-181-186

FOR CITATION

Artemyev R.V. State and priority directions for the development of student physical sports. Science and sport: modern trends., 2024, vol. 12, no. S1. – pp. 181-186. DOI: 10.36028/2308-8826-2024-12-S1-181-186