



«АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И ТУРИЗМА»

Материалы XII Всероссийской научно-практической
конференции молодых ученых, аспирантов,
магистрантов и студентов высших и средних учебных
заведений с международным участием

Казань, 5 апреля 2024 года

Том 1. Секции 1-6

Жукова А.Д. ЛИНГВОКУЛЬТОРОЛОГИЯ И ПОДГОТОВКА СПЕЦИАЛИСТОВ В СФЕРЕ СПОРТА ..	566
Заһретдинова А.И. ТАТАРСТАН ВОЛЕЙБОЛ СПОРТ КОММЕНТАТОРЛАРЫ СӨЙЛӘМЕНЕЦ ЛЕКСИК-СЕМАНТИК ҮЗЕНЧӘЛЕКЛӘРЕ	568
Кандрабаева В.Э. ЛИНГВОКУЛЬТУРНАЯ СПЕЦИФИКА СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (НА ПРИМЕРЕ ФИДЖИТАЛ ИГР)	571
Малькова Н.Г. РУССКИЙ ЖЕСТОВЫЙ ЯЗЫК КАК ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В ПОДГОТОВКЕ БАКАЛАВРОВ ПО АДАПТИВНОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ	574
Мишина С.В. ВЛИЯНИЕ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ НА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ В СТРЕЛКОВОМ СПОРТЕ	577
Мукимова Г.Ф. РОБЕРТ МИҢНУЛЛИН ШИГЪРИЯТЕНДӘ МИЛЛИ МОТИВЛАР	580
Мухаметгалиев А.Т. ЛЕКСИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ СПОРТИВНОГО КОММЕНТАРИЯ	583
Романова К.А. МЕТОДИКИ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ В КОНТЕКСТЕ ИЗУЧЕНИЯ ЯЗЫКОВ В СПОРТИВНОМ ВУЗЕ	586
Садыкова В.Р. СПОРТ ТӨРЕ БУЛАРАК ГОЛЬФ ҮСЕШЕ ҺӘМ УЕН АЛЫМНАРЫ	589
Саликаев В.Л. РЕЧЕВАЯ КУЛЬТУРА СТУДЕНТА	592
Серкова А.А. СПОСОБЫ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРМИНОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ГИМНАСТИКЕ	594
Старков А.А. КРИТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА МИРОВОЗЗРЕНИЯ ТАТАРСКОГО ПОЭТА ГАБДУЛЛЫ ТУКАЯ В ИССЛЕДОВАНИИ НЕМЕЦКОГО УЧЕНОГО-ТЮРКОЛОГА МИХАЭЛЯ ФРИДЕРИХА	597
Трапезникова А.Д. РОЛЬ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ ТРЕНЕРСКИХ КАДРОВ В ПЛАВАНИИ	601
Фаезова А.И. ВЛИЯНИЕ ЯЗЫКОВЫХ БАРЬЕРОВ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ	603
Шайхуллина Э.Ф. КАЗАН УРАМНАРЫНДА МИФОЛОГИК ҺӘМ ӘДӘБИ ОБРАЗЛАР	606
Шамилова И.И. ТАТАРСТАНДА ЭКОЛОГИК ТУРИЗМ	609
Шарифуллин И.С. СПЕЦИФИКА ХОККЕЙНОЙ ТЕРМИНОСИСТЕМЫ ВО ФРАНЦУЗСКОМ, АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ	612
Юнусова Э.Ф. ХӘЗЕРГЕ ШИГЪРИЯТТӘ ӘХЛАКЫЙ ҺӘМ ФИЗИК ТӘРБИЯ ТЕМАСЫ (РОБЕРТ МИҢНУЛЛИН ИҖАТЫ МИСАЛЫНДА)	615

ЛИНГВОКУЛЬТУРНАЯ СПЕЦИФИКА СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (НА ПРИМЕРЕ ФИДЖИТАЛ ИГР)

Кандрабаева В.Э.

студент гр. 22105

Научный руководитель – к.п.н., доцент Галавова Г.В.

Поволжский государственный университет

физической культуры, спорта и туризма

Казань, Россия

Актуальность. В современном мире сфера спорта активно развивается и является одной из главных областей человеческой деятельности, которая включает в себя общественно-политические, финансовые и экономические аспекты. Из-за возникновения новых спортивных изменений в языке появляются новые слова, словосочетания и термины, которые характеризуют данную сферу. Тем самым данный процесс обогащает лингвистические системы языков и образует большой пласт новой лексики в каждом из них.

Цель исследования. Проанализировать влияние современных технологий на проведение тренировочного и образовательного процесса, показать, как развивается цифровизация и с какой скоростью движется технический прогресс в языке.

В современной лингвистической науке понятие «фиджитал» является одним из ключевых. Это обуславливает его принципиальную важность и широту употребления и как следствие отсутствие некоего терминологически единого содержания. Так, термин «фиджитал» впервые появился в 2022 году. Однако его разработка и включение в понятийный аппарат лингвистической науки началось недавно.

Современный мир невозможно представить без применения цифровых технологий, которые все больше и больше охватывают процессы образования и спортивную подготовку. Развитие информационных технологий дало мощный толчок для реализации потенциала спортсменов, спорт стал развиваться, появилась открытая база знаний, которая раньше была недоступной. Учебные заведения и тренерский состав проводили обучение по установленным методическим материалам, которые не обновлялись десятилетиями, также результаты обучения имели низкие показатели. В тренировочный процесс игровых, командных и индивидуальных видов спорта было заложено применение современных цифровых технологий. В нашей стране из-за особенностей политико-экономических факторов, современные цифровые технологии получили развитие лишь в первом десятилетии XXI века. В результате, которого спортсмены имели низкие спортивные показатели, тренеры не имели достаточных знаний в вопросе новых мировых достижений в подготовке спортсмена, имея только устаревшие методики подготовки и обрывочные данные о мировых тенденциях и исследованиях в области физической культуры и спорта. В процессе подготовки, спортсмены из-за низкого информационного и финансового состояния, не могли анализировать заранее конкурентов, были ориентированы, на результаты предыдущих соревнований, не имея возможности в режиме реального времени следить за спортивными событиями, оценивать и анализировать их.

С появлением цифровизации, термин, который подразумевает повсеместное внедрение современных и прорывных технологий в различные процессы жизнедеятельности человека, проблема начала решаться. Суть данного процесса в том, чтобы внести в жизнь новые устройства, новые технологии для кардинальных изменений во всех сферах жизнедеятельности общества. Они помогают нам быть эффективными, продуктивными, создают новые возможности для образования, развития физических качеств, также информационные технологии помогают не отставать от прогресса и идти с ним вместе.

Самыми распространенными цифровыми технологиями, применяемыми в спорте, являются: датчики и носимые устройства, такие как акселерометры, гироскопы и пульсометры, могут быть использованы для отслеживания различных физических параметров (скорость, ускорение, пульс и другие). Данные помогают тренерам и

спортсменам анализировать свою производительность и оптимизировать свою тренировочную программу. С помощью видеоанализа можно записывать тренировки и соревнования спортсменов и проводить детальный анализ их техники и тактики. Это позволяет выявить слабые места и обнаружить возможности для улучшения. Видеоаналитика и компьютерное зрение помогает собрать большой массив данных с высокой точностью, анализирует выступления команд, а также личные и командные статистические показатели. Множество ключевых игровых моментов с высокой степенью достоверности, возможно, отследить с помощью современных алгоритмов распознавания видео. Виртуальная реальность используется для создания тренировочной среды, помогает спортсменам улучшать свою реакцию, координацию и принятие решений, создавая симуляцию игровой ситуации (футбол, баскетбол, хоккей и др.). Аналитика данных использующая искусственный интеллект может анализировать большие объемы данных о спортивной производительности для выявления трендов, паттернов и предсказания будущих результатов. Помогает принимать более информированные решения. Социальные медиа- и онлайн-платформы собирают онлайн-болельщиков, позволяя командам взаимодействовать с ними и делиться своими достижениями. Также внедрение информационных технологий в учебный процесс повышает эффективность спортсменов, совмещающих учебу и спорт. Делая обучение более эффективным и гибким, процессы обучения становятся более персонализированными и ориентированными на высокий результат.

Популярность набирает виртуальный, игровой спорт, называющий себя «фиджитал спорт». Фиджитал спорт сочетает в себе обычный аналоговый спорт и компьютерные игры. «Фиджитал» происходит от английских *physical* (физический) и *digital* (цифровой). Участники играют в командную компьютерную игру, а затем выходят на спортивную площадку, чтобы продолжить соревноваться на футбольном поле или баскетбольной площадке. Первые Фиджитал Игры прошли на территории Международного выставочного центра «Казань Экспорт» с 21 по 23 сентября 2022 года по четырем дисциплинам: фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, Beat Saber и гонки дронов. Игры проходили на международном уровне, собирая команды участников и болельщиков из разных стран мира. Участники сражались в многопользовательских компьютерных схватках. Помимо взаимодействия в команде, здесь необходимы были развитое логическое и пространственное мышление, способность мгновенно просчитывать варианты развития событий и великолепная реакция. На начало 2024 года в программу фиджитал игр были включены 16 технологических дисциплин, таких как: фиджитал-футбол, фиджитал-баскетбол, фиджитал-хоккей, фиджитал-гонки, фиджитал-единоборства, фиджитал-тактический бой (CS:GO, Warface), фиджитал-королевская битва (Free Fire, PUBG Mobile), фиджитал-боевая арена (Dota 2, League of Legends, MLBB, Arena of Valor), гонка дронов, прохождение музыкальной компьютерной игры с элементами виртуальной реальности, прохождение игр на скорость (Speedrun).

Цифровые технологии проникают практически во все отрасли, в частности и в спорт. Потому что все современные достижения в спорте связаны во многом с использованием цифровых технологий. Фиджитал, с моей точки зрения, позволит нам решить вопрос удержания молодежи в реальном спорте. Потому что в этом движении заложены, прежде всего, спортивные принципы», – отметил глава Минспорта России Олег Матыцин.

Фиджитал игры внесли в лингвокультурологический словарь новые термины и определения, такие как: фиджитал спорт, функциональный и цифровой сегмент, цифровая среда, дисконнект, гейм. Большинство компьютерных игр разрабатывается на английском, популяризация английских терминов и выражений в геймерских сообществах хорошо прослеживается. Также геймеры заменяют привычные слова, давая им несколько иное значение, например клиент – программный компонент видеоигры, установленный на персональном оборудовании участника соревнований, позволяющий запускать видеоигру без использования браузера. Видеоигра – программное обеспечение позволяющее осуществлять организацию соревновательного процесса соревнующимся сторонам, формирует цифровое соревновательное пространство. Геймерский язык продолжает эволюционировать, отражая

инновации, новые тренды, что делает его не только интересным явлением, но и важным инструментом общения культурного обмена для современного общества.

Выводы. Цифровизация проявляет себя во всех сферах спортивной индустрии – от подготовки и выступления спортсменов до проведения и трансляции соревнований, создание нового типа болельщиков – онлайн болельщиков. Особенно стоит отметить, что развитие информационных технологий влияет на появление новых слов, словосочетаний и терминов, которые позволяют спортсменам и тренерскому составу своевременно получать доступ к новым методикам спортивной подготовки и опубликованным научным исследованиям, затрагивающим сферу спорта, а также к записям и онлайн-трансляциям соревнований и состязаний. Внедрение технологий 5G в спортивные мероприятия позволяет бесперебойно, в режиме реально времени следить за спортивными мероприятиями, увеличивая также популярность спорта за счет виртуальной дополненности.

Список литературы

1. Попов Ф. А. От информатизации вуза к его цифровизации / Ф. А. Попов // Информация и образование: границы коммуникации – 2018. – №10(18).
2. Чекашева Д. В. Современные технологии в спорте / Д. В. Чекашева, Л. А. Мокеева // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: Сборник статей по материалам XXXIII студенческой международной научно-практической конференции, Россия, г. Новосибирск, 16 июня 2015 г. / редкол.: Дмитриева Н.В – Новосибирск: Изд. «СибАК». 2015. – № 6 (33) – С. 442-456.
3. Жапаров, Е. С. Цифровизация в спорте: состояние и перспективы / Е. С. Жапаров, А. А. Ляшенко. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 48 (338). – С. 462-463.