Таблица 3

Угловые характеристики окончания отталкивания, град.

	Угол наклона голени	Угол в коленном суставе	Угол в тазобедренном суставе	Угол в локтевом суставе
Юноши, n = 40	84,7 ± 4,72*	128,6 ± 8,28	68,8 ± 9,25	148,6 ± 7,47
Девушки, n = 43	87,9 ± 4,84*	131,8 ± 9,01	66,0 ± 9,31	148,7 ± 8,44
Семиков И. (Россия)	79,2	137,4	83,9	154,8
Якимушкин И. (Россия)	81,0	128,1	68,3	130,4
Нисканен И. (Финляндия)	79,2	126,1	72,9	147,2

Примечание: * – Уровень значимости различий $p \leqslant 0,05$ (t-критерий Стьюдента)

двигательной структуры лыжного хода юных лыжников-гонщиков. Юноши активнее девушек сгибают ноги в коленном и голеностопном суставах и в большей степени смещают центр масс вперед в момент постановки палок. Несмотря на относительно низкие скоростно-силовые возможности юных спортсменов большинство угловых показателей соответствует характеристикам ОБШХ взрослых высококвалифицированных спортсменов.

Литература

1. **Новикова Н. Б.** Динамика линейных скоростей звеньев тела в цикле одновременного бесшажного классического хода лыжников-гонщиков высокой квалификации / Н. Б. Новикова // Биомеханика двигательных действий и биомеханический контроль в спорте. Материалы V Всероссийской с международным участием научно-практической конференции 23–24 ноября 2017 года. – М: МГАФК, 2017. – С. 73–79.
2. **Новикова Н. Б.** Особенности современной техники одновременного бесшажного классического хода на длинных дистанциях лыжных гонок / Н. Б. Новикова // Инновационные технологии в системе спортивной подготовки. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – СПб: ФГБУ СПбНИИФК, 2017. – С. 88–92.
3. **Holmberg H. C.** Biomechanical analysis of double poling in elite cross-country skiers / H. C. Holmberg, S. Lindinger, T. L. Stöggl, E. Eitzlmair, E. Müller // Medicine and Science in Sports and Exercise. – 2005. – № 37 (5). – P. 807–818.
4. **Holmberg H. C.** Contribution of the legs to double-poling performance in elite cross-country skiers / H. C. Holmberg, S. Lindinger, T. Stöggl, G. Björklund, E. Müller // Medicine and Science in Sports and Exercise. – 2006. – № 38 (10). – P. 1853–1860.
5. **Jonsson M.** Biomechanical differences in double poling between sexes and level of performance during a classical cross-country skiing competition / M. Jonsson, B. Welde, T. L. Stoggl // Journal of Sports Science. – 2019. – № 37 (14). – P. 1582–1590.
6. **Mikkola J.** Changes in performance and poling kinetics during cross-country sprint skiing competition using the double-poling technique / J. Mikkola, M. S. Laaksonen, H. C. Holmberg, A. Nummela, V. Linnamo // Sports Biomechanics. – 2013. – № 12 (4). – P. 355–364.
7. **Pellegrini B.** Cross-country skiing movement factorization to explore relationships between skiing economy and athletes' skills / B. Pellegrini, C. Zoppirolli, G. Boccia, L. Bortolan, F. Schena // Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports. – 2018. – № 28 (2). – P. 565–574.
8. **Zoppirolli C.** Energetics and biomechanics of double poling in regional and high-level cross-country skiers / C. Zoppirolli, B. Pellegrini, L. Bortolan, F. Schena // European Journal of Applied Physiology. – 2015. – № 115 (5). – P. 969–979.

* * *

УДК 316.61
doi:10.18720/SPBPU/2/id23-180

СОЦИОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ЦИФРОВИЗАЦИИ НА ЛИЧНОСТЬ КИБЕРСПОРСТМЕНОВ

Оганян Карина Каджиковна, Каведуке Николай Даниэльевич

Национальный государственный Университет физической культуры, спорта и здоровья имени П. Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург, Россия

Аннотация. Проведён анализ воздействия цифровых технологий на образ жизни спортсменов компьютерного спорта. Определен тип интернет пользования киберспортсменов. Изучены особенности культурной жизни спортсменов под воздействием компьютеризации. Сделана попытка сформулировать благоприятное сочетание особенностей цифровой культуры и творческой реализации нового поколения людей.

Ключевые слова. Цифровизация, компьютеризация, личность, киберспорт, культура, интернет.

A SOCIOLOGICAL STUDY OF THE IMPACT OF DIGITALIZATION ON THE PERSONALITY OF ESPORTS PLAYERS

Oganyan Karina Kajikovna, Kaveduke Nikolai Danielevich

Lesgaft National State University of Physical Education, Sport and Health, Saint Petersburg, Russia

Abstract. The analysis of the impact of digital technologies on the lifestyle of computer sports athletes is carried out. The type of Internet use of cybersportsmen is determined. The features of the cultural life of athletes under the influence of computerization are studied. An attempt is made to formulate a favorable combination of the features of digital culture and the creative realization of a new generation of people.

Keywords: Digitalization, computerization, personality, esports, culture, Internet.

Введение

Информатизация социального пространства, цифровая среда оказывает огромное влияние на эмоционально-личностное и психическое развитие. Актуальной научной проблемой является влияние цифровизации на общество и на каждого отдельно взятого человека [3]. С раннего возраста дети используют электронные информационные устройства, которые становятся неотъемлемой частью жизни. Это позволяет нам говорить о феномене под названием – «цифровое детство» [6]. Цифровые устройства изменяют формы взаимодействия с внешним миром, дополняют жизнь ребёнка, создают новую ситуацию развития и становятся полноправным агентом социализации. Современный мир – это мир всеобщей цифровизации, которая выражается в использовании современных цифровых технологий повсеместно для повышения качества жизни. В этом мире формируется личность ребёнка [5].

Одной из определяющих характеристик базовых общественных отношений всё в возрастающей степени становится повсеместное распространение цифровых технологий, которые занимают место необходимого, в ряде случаев неизбежного посредника между человеком и социальными институтами, между человеком и государством, между человеком и человеком. «Мировая экономика становится всё более и более цифровой. Инвестиции в цифровые технологии и капитал приводят к глубоким трансформациям нашего общества» [4, С. 243].

Подобное изменение положения личности в обществе носит революционный характер. Исследователь из США Михаил Косинский, работающий в области изучения взаимодействия психологии и Больших данных, пришёл к выводу, что посредством изучения поведения человека в социальных сетях и браузерах возможно весьма точно понять его личность. В одном из своих интервью М. Косинский подтвердил собственную убеждённость в этом: «Достаточно десяти лайков (интересов), чтобы система смогла лучше распознать вашу личность, чем коллега по работе, а по 230–240 лайкам компьютер будет знать о вас больше, чем ваш супруг или супруга» [1]. 300 лайков по этим смелым оценкам позволяют изучить человека едва ли не лучше, чем удалось его родителям [2].

В этом контексте цифровая культура рассматривается нами как особая среда, оказывающая формирующее влияние на новое поколение людей, в частности спортсменов компьютерного спорта.

Цель исследования – выявить основные направления воздействия процесса цифровизации жизни на спортсменов компьютерного спорта.

Методы исследования

Основной метод исследования – анкетирование. Анкетирование производилось с помощью сервиса «Яндекс формы». Анкеты содержали 20 вопросов, представляющих следующую информацию: информация о самом спортсмене (возраст, пол, стаж занятия компьютерным спортом), информация о времени, уделяемом на работу и отдых в сети интернет, информация о предпочитаемом виде досуга. В исследовании приняло участие 20 юношей 18-25 лет, занимающихся различными дисциплинами компьютерного спорта и участвующих в соревнованиях.

Результаты исследования и их обсуждение

Результаты анкетирования показали, что более половины (55 %) респондентов проводят в интернете за работой более 4 часов в сутки, от двух до четырёх часов за работой в интернете проводит 30 %, а от одного до двух часов проводит 15 %. Помимо этого, вне рабочего времени 60 % опрошенных готовы уделять от двух до четырёх часов в сутки на развлечения в сети интернет, а 20 % готовы уделять даже больше. Данная информация даёт нам понять, что спортсмены компьютерного спорта проводят достаточно много времени за электронными девайсами и ведут длительную деятельность в электронной среде.

Среди наиболее предпочитаемых форм досуга опрошенных киберспортсменов выделяются следующие: компьютерные игры, социальные сети, домашний просмотр сериалов и кино, прогулки на свежем воздухе. Немаловажным для большинства опрошенных являются и физические тренировки, которые им комфортнее проводить дома, чем на свежем воздухе или в зале. В результате опроса было сформулировано мнение, что спортсмены компьютерного спорта предпочитают такие формы отдыха и развлечения, которые не предполагают отрыва от их дома. 50 % опрошенных скорее не готовы тратить 1–2 часа на дорогу до развлекательного или оздоровительного мероприятия.

Важнейшими качествами при выборе досуга для 100 % респондентов являются зрелищность и доступность,

75 % выделяют кратковременность и возможность совмещать досуг с работой по времени, 60 % предпочитают быть вовлечёнными в процесс, а для 55 % важна популярность данного вида времяпрепровождения. В большинстве случаев, всеми данными качествами и обладают «онлайн» развлечения.

Абсолютное большинство киберспортсменов совершают покупки «онлайн» и пользуются «онлайн» физическими тренировками. 60 % опрошенных принимало участие в «онлайн» конференциях.

Также нами была получена информация о характере проводимого в сети и за её пределами досуга киберспортсменов. Было выявлено, что 50% опрошенных не заинтересованы в литературе вообще, 30 % читают книги на нерегулярной основе, и лишь 20 % читают книги регулярно. При этом, если есть потребность в прочтении литературы, то более половины респондентов предпочтёт электронный носитель бумажному. В выборе между интернетом и телевидением 80 % опрошенных сделали выбор в пользу интернета, а 20 % предпочитают совмещать.

Г. У. Солдатова, Т. А. Нестик, Е. И. Рассказова, Е. Ю. Зотова в своей работе «Цифровая компетентность подростков и родителей» выделяют следующие типы пользователей в интернете [5]: ориентированные на обучение, коммуникаторы, сетевые читатели, игроки, универсалы. По нашему мнению, исходя из данной классификации, киберспортсменов можно охарактеризовать как универсальных пользователей сети интернет, ведь интернет является пространством, где они работают, отдыхают, развлекаются и совершают покупки.

Заключение

Цифровая среда стала неотъемлемой частью жизни спортсменов компьютерного спорта. Для киберспортсменов, цифровой образ жизни является естественным, так как эти технологии сопровождают их на протяжении всей жизни. По типу интернет пользования киберспортсмены являются универсалами (используют интернет в широком спектре возможностей, для реализации во всех сферах жизни). Основополагающие качества досуга «современного человека»: доступность, зрелищность, кратковременность, вовлечение в процесс – все они находят отклик в сети интернет. Негативными факторами влияния цифровой среды на культуру могут являться: сокращения зрительного и телесного контакта с другими людьми, сидячий образ жизни, выбор пассивных форм досуга, а вследствие этого – снижение физической активности.

Литература

1. **Куприяновский В. П., Намиот Д. Е., Синягов С. А., Добрынин А. П.** О работах по цифровой экономике // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2016. Т. 12. № 1. С. 243–249.
2. Мы не заметим, как мир захватит искусственный интеллект [Электронный ресурс] // Радио Свобода: [сайт]. [09.12.2016]. URL: https://www.svoboda.org/a/28166040.html (дата обращения: 22.09.2018).
3. **Oganyan K.** Characterizing the impact of organizational culture on the manager leadership qualities//Wisdom. – 1(12), 2019. P. 26–38.
4. **Трофимова Е. И.** Влияние цифровизации на развитие личности современных детей / Е. И. Трофимова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 34 (376). – С. 170–172.
5. **Солдатова Г. У., Рассказова Е. И., Нестик Т. А.** Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. – Смысл, 2017. – 375с.
6. **Солдатова Г. В., Зотова Е. Ю., Чекалина А. И., Гостимская О. С.** Пойманные одной сетью: социально-психологическое исследование представлений детей и взрослых об интернете / Под ред. Г. В. Солдатовой. – М., 2011. – 176 с.

* * *

УДК 797.2:796.015.682
doi:10.18720/SPBPU/2/id23-181

ОСОБЕННОСТИ СПОРТИВНОЙ ТРЕНИРОВКИ ДЕВУШЕК В ПЛАВАНИИ С УЧЕТОМ ИХ БИОЛОГИЧЕСКОГО ВОЗРАСТА

Пардонова Ксения Александровна, Башлакова Галина Ивановна

Белорусский государственный университет физической культуры, Минск, Республика Беларусь

Аннотация. В статье представлены результаты анкетирования тренеров; проанализированы мнения тренеров, касающиеся особенностей организации спортивной тренировки девушек в плавании с учетом их биологического возраста.

Ключевые слова: плавание, спортивная тренировка, девушки, биологический возраст, анкетирование, тренеры.

FEATURES OF SPORTS TRAINING OF GIRLS IN SWIMMING, TAKING INTO ACCOUNT THEIR BIOLOGICAL AGE

Pardonova Kseniya Alexandrovna, Bashlakova Galina Ivanovna

Belorussian State University of Physical Culture, Minsk, Republic of Belarus

Abstract. The article presents the results of the questioning of trainers; the opinions of coaches regarding the organization of sports training of girls in swimming, taking into account their biological age, were analyzed.

Keywords: swimming, sports training, girls, biological age, questioning, coaches.