

DOI 10.24411/2541-9056-2020-11013

УДК 796.011.1

**ТРАНСФОРМАЦИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ
В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ:
ТЕНДЕНЦИИ, РИСКИ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

А.А. Померанцев, И.И. Круглик, С.В. Алтухова, М.Е. Малык

В статье рассмотрены различные аспекты влияния цифровых технологий на общество; описаны основные тенденции преобразований физического воспитания с учетом потребностей современного человека; предложены варианты развития физической культуры и спорта в информационном обществе.

Ключевые слова: физическая культура, информационное общество, цифровизация.

**TRANSFORMATION PHYSICAL EDUCATION TRANSFORMATION
IN THE INFORMATION COMMUNITY: TRENDS, RISKS AND PROSPECTS**

A.A. Pomerantsev, I.I. Kruglik, S.V. Altukhova, M.E. Malyk

The paper reveals various aspects of digital technologies impact on the community; describes the main trends of physical education transformation according modern requirements; suggests ways for the physical education perfection in the information community.

Keywords: physical education, information community, digitalization.

Возникновение понятия воспитанием в борьбе за «физическое воспитание» относится к существованию. периоду первобытного общества. На сегодняшний день становится Причиной его появления вызывают очевидным, что физическое споры у ученых разных областей и в воспитание является отражением настоящее время. Одни утверждают, уровня развития общества и на каждом этапе имеет специфическое значение. что оно связано с осознанием В результате переходов от одной человеком эффекта «упражняемости». исторической эпохи к другой В любом случае физическое происходят значительные воспитание имело прикладное преобразования. В современном мире значение, так как первобытные скорость преобразований настолько народы занимались физическим высока, что уклад жизни человека

меняется на глазах. В течение относительно небольшого промежутка времени появилось огромное количество цифровых технологий, Интернет, разнообразные электронные устройства.

Мир XXI века – это мир, в котором количество информации увеличивается в геометрической прогрессии. Было установлено, что, начиная с 2012 года, удвоение информации будет происходить каждые два года. Таким образом, в 2020 году общий информационный объем, сохраняющийся в Интернете, превысит 40 зеттабайт [18].

Российское правительство стремится к всеобъемлющей цифровизации и информатизации. В июле 2017 года в Российской Федерации была принята программа «Цифровая экономика», реализация которой рассчитана до 2024 года. Основная цель программы – внедрить «цифру» во все сферы жизни россиян [8]. Кроме того, в России действует Стратегия развития информационного общества на 2017-2030 годы [6; 14].

В Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации Интернет является инструментом развития [15]. Так, документ содержит декларацию, что Интернет необходимо использовать для пропаганды пользы физических упражнений, особенно среди молодежи, а также для популяризации

среди различных слоев населения знаний по вопросам физической культуры, спорта и здорового образа жизни.

Гипотеза исследования заключается в том, что четкое осознание значения физического воспитания в современном информационном обществе позволит выявить перспективные направления развития физической культуры.

Цель исследования заключается в поиске новых форм физического воспитания, адекватных и целесообразных для информационного общества.

В основе исследования лежит качественный подход, основанный на методе анализа и обобщения официальных данных из нормативных документов, аналитических отчетов и новостных источников.

Основные тенденции и риски для развития физической культуры

Физическую культуру и информационные технологии в современном мире следует рассматривать как конкурирующие развлечения. Ведь прослеживается простейшая закономерность: чем больше человек проводит времени за цифровыми развлечениями, тем меньше свободного времени у него остается на занятия физической культурой и спортом. Можно предположить, что члены информационного общества

благодаря современной бытовой технике не столь обременены домашними хлопотами и поэтому располагают дополнительным временем. Однако электронные устройства развлечений: компьютеры, смартфоны и прочие устройства – конкурируют с физическими упражнениями как новая форма досуга.

Даже поверхностный анализ рекламы показывает, что цифровые развлечения значительно дешевле занятий физической культурой и спортом. Например, одно занятие в фитнес-клубе вполне сопоставимо месяцу безлимитного Интернета и пакету телевизионных каналов.

Информационное общество меняет образ жизни каждого человека [1]. В наибольшей степени это касается детей. Дети растут в условиях быстро меняющегося мира, поэтому быстрее и проще адаптируются к информатизации. Во многих случаях подростки быстрее находят, а также анализируют необходимую информацию. Передача знаний и опыта (информации) от старшего поколения к младшему теперь не является однозначной педагогической догмой [2-4; 11; 12].

Информатизация ведет к пресыщенности эмоциями и яркими образами. Она влияет на человека: его психику и способы мышления. Современный человек иначе

воспринимает, а также перерабатывает информацию. Например, мультфильмы, снятые в XX веке, уже не способны заинтересовать современного ребенка. И тут не имеет значения сюжет, все дело в динамике изменения картинки и яркости красок.

В крайних формах такой режим восприятия формирует клиповое мышление, которое не пытается переработать разрозненную информацию. Картинки, видео, анимации и прочий медиаконтент направлен на формирование эмоций, но никак не на то, чтобы донести какой-то сложный смысл или суть.

Становится очевидным, что консервативные виды спорта и формы занятий становятся малоинтересными для молодежи с таким восприятием и мышлением [13]. Международный олимпийский комитет, понимая важность изменений, идет на изменения программы и правил [16].

В условиях самоизоляции, связанной с распространением COVID-19, усиливаются тенденции цифровизации самого спорта и физической культуры. Так, согласно данным компании ПрайсвогтерхаусКуперс [9], объем российского рынка виртуальной реальности составлял в 2018 году \$26 млн, а среднегодовой прирост – 31%; объем рынка киберспорта – \$12,7 млн, а среднегодовой прирост – 19,8 % объема. Такие темпы роста

существенно превышают потенциал развития сферы физической культуры и спорта.

Наиболее вероятные трансформации физического воспитания в ближайшем будущем связаны с симбиозом физической культуры с виртуальной и дополненной реальностью.

Как утверждают маркетологи, секрет успеха цифровых технологий строится на wow-эффекте, подразумевающим абсолютно новые и ни с чем не сравнимые впечатления, которые вызывают сильнейшие эмоции и желание все повторить заново.

Помимо положительного влияния, информатизация имеет и отрицательную сторону. Постоянно увеличивающийся объем информации требует широко кругозора от современного человека. Появление новых наук, сфер жизнедеятельности человека ведет к информационной перегрузке. Вполне объяснимое стремление школы и родителей вложить максимум информации в головы детей лишает последних детства и радости жизни. С каждым годом данная проблема становится все более актуальной. «Заливая» в детей бессчетный объем информации, родители пренебрегают здоровьем и физическим развитием. Вместе с тем здоровье, а значит самочувствие,

является базовым фундаментом для обучения и усвоения информации.

Современные педагоги должны понимать, что первостепенной задачей в образовательных учреждениях является задача сохранения здоровья [5; 7]. Эта задача должна решаться не только путем выполнения физических упражнений на уроках физической культуры, но, что более важно, посредством формирования потребности в физических упражнениях [10].

Стремительное изменение общества вполне допускает сценарий, что человечество откажется от физической культуры. История показывает, что такой сценарий вполне возможен. Схожее по масштабности событие произошло в 394 г., когда император Феодосий I запретил Олимпийские игры как языческий культ. Олимпийский вакуум просуществовал 15 столетий, вплоть до 1894 года, когда Олимпийские игры были возрождены. Насильственное решение привело к отказу от телесности в пользу духовной составляющей человека [3]. Сегодня же стирается грань между эмоциями, полученными в реальном мире, и эмоциями, полученными в виртуальной среде. Возможно, второй раз человечество уже добровольно уйдет от телесности в мир образов и иллюзий.

Пути развития физической

культуры в информационном обществе

Изменить людей информационного общества невозможно, поэтому ключом к решению проблемы сохранения и развития физической культуры должны стать яркие эмоции.

Повсеместно родители сталкиваются с ситуацией, когда не могут отвлечь своего ребенка от компьютера. Осознавая вред такого занятия, они вынуждены ограничивать ребенка, принуждая к двигательной активности. Такая типичная ситуация ведет к негативным последствиям. Ребенок начинает ассоциировать физические упражнения с наказанием. Лучший выход из такой ситуации – сделать так, чтобы занятия физическими упражнениями в глазах современных детей выигрывали по яркости эмоций у компьютерных игр и других цифровых развлечений. Для этого необходимо «двигаться в ногу со временем», находиться в постоянном поиске новых форм, средств и методов физического воспитания.

Ускоряющаяся информатизация приводит к состоянию «некомпетентности» любого человека, не успевающего перестроиться к изменениям [12]. Многие технологически развитые страны – лидеры по развитию электроники и цифровизации – уже приняли законодательные акты о непрерывном образовании [16]. Сегодняшние дети

помимо колоссальных объемов информации должны получать мотивацию на пожизненное развитие и навыки самостоятельного поиска и анализа информации. Успешность человека в настоящее время определяется соответствием своему времени. Физическая культура – неотъемлемая часть пожизненного непрерывного образования и воспитания. Не существует такого возраста, в котором двигательная активность оказалась бы невостребованной. Человек не может достичь состояния абсолютной физической воспитанности, так как, следуя законам адаптации, он вынужден непрерывно поддерживать свое физическое состояние.

Заключение

В условиях дальнейшей информатизации общества и снижения двигательной активности людей значение физической культуры и спорта будет пропорционально возрастать. Физическая культура должна трансформироваться, становиться более динамичной и разнообразной, предвосхищая потребности людей цифровой эпохи и вызывая яркие положительные эмоции. Только трансформируясь, физическая культура сможет занять достойное место в информационном обществе и противостоять цифровым развлечениям.

Список литературы

1. **Бугров А.С.** Физическая культура в условиях тотальной цифровизации общества // Материалы XXII российской научно-практической конференции: Публичное/частное в современной цивилизации. – Екатеринбург, 2020. – С. 677-681.
2. **Драгнев Ю.В.** Информационное общество и его роль в личностно-профессиональном развитии будущего учителя физической культуры // Социосфера. – 2012. – № 1. – С. 51-56.
3. **Драгнев Ю.В.** Православная педагогика физической культуры в информационном обществе (на основе православной святоотеческой традиции). – Луганск: Луганский государственный университет им. В. Даля, 2017. – 801 с.
4. **Драгнев Ю.В.** Электронная педагогика физической культуры в информационном обществе // Сборники конференций НИЦ «Социосфера», 2015. – № 38. – С. 8-9.
5. **Егозина В.И.** О физическом воспитании в информационном обществе // Информационное общество. – 2016. – № 3. – С. 48-56.
6. **Козырева А.А.** Правовые аспекты формирования информационного общества в соответствии со стратегией развития информационного общества на 2017-2030 годы // Право и государство: теория и практика. – 2017. – № 12(156). – С. 130-132.
7. **Надёжина Н.В.** Задачи развития педагогики физической культуры в условиях формирования информационного общества // Kant. – 2017. – № 1 (22). – С. 33-36.
8. **Национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации»** [Электронный ресурс]. – URL: <https://digital.gov.ru/ru/activity/directions/858/> (дата обращения: 22.05.2020)
9. **Обзор индустрии развлечений и медиа: прогноз на 2019–2023 годы: Ключевые тренды российского и мирового рынков / ООО «ПрайсвогтерхаусКуперс Консультирование», 2019 год** [Электронный ресурс]. – URL: https://www.pwc.ru/ru/publications/media-outlook/_mediaindustriya-v-2019.pdf (дата обращения: 22.05.2020).
10. **Пискунов А.И.** Хрестоматия по истории зарубежной педагогики. – М.: Просвещение, 1971. – 560 с.
11. **Померанцев А.А., Шкляров В.Б., Померанцева О.А.** Значение физической культуры в информационном обществе в контексте решения педагогических задач // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2017. – №4. – С 53-58.
12. **Седова М.А., Зотин В.В.** Роль информационного общества в развитии конкурентоспособного компетентного специалиста в области физической культуры и спорта // Проблемы и перспективы внедрения информационных и коммуникационных технологий в физкультурное образование в контексте подготовки конкурентоспособного компетентного специалиста: Материалы Международной заочной электронной научно-методической конференции. – Красноярск, 2016. – С. 56-61.
13. **Старкин А.Н., Старкина Л.А.** Системный подход к практической реализации готовности к труду и обороне учащейся молодежи Российской Федерации // Современные технологии физического воспитания и спорта в практике деятельности физкультурно-спортивных организаций: Сборник научных трудов Всероссийской научно-практической конференции / отв. ред. А.А. Шахов. – Елец, 2019. – С. 140-143.
14. **Стратегия развития информационного общества на 2017-2030 годы, утверждена Указом Президента РФ от 10 мая 2017 года №203 / КонсультатПлюс** [Электронный ресурс]. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216363/ (дата обращения 20.05.2020).
15. **Стратегия развития физической культуры и спорта на период до 2020 года** [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.minsport.gov.ru/activities/federal-programs/2/26363/> (дата обращения: 22.05.2020).
16. **ЮНЕСКО.** Доклад Генерального директора о деятельности Организации в 1996-1997 гг., 1999 [Электронный ресурс]. – URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001133/113351r.pdf>. (дата обращения: 09.10.2017).

17. **Olympic Agenda 2020**, 8–9 December 2014. – URL: http://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/OlympicAgenda-2020/Olympic-Agenda-2020-127th-IOC-Session-Presentation.pdf#_ga=2.204499091.2020756534.1506542544-1858866980.1497123101 (дата обращения: 22.05.2020).

18. **The Digital Universe of Opportunities: Rich Data and the Increasing Value of the Internet of Things**, April 2014 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.emc.com/leadership/digital-universe/2014iview/internet-of-things.htm> (дата обращения: 22.05.2020).

References

1. **Bugrov A.S.** Fizicheskaya kul'tura v usloviyah total'noj cifrovizacii obshchestva // Materialy XXII rossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii: Publichnoe/chastnoe v sovremennoj civilizacii. – Ekaterinburg, 2020. – S. 677-681.

2. **Dragnev YU. V.** Informacionnoe obshchestvo i ego rol' v lichnostno-professional'nom razvitii budushchego uchitelya fizicheskoy kul'tury // // Sociosfera. – 2012. – № 1. – S. 51-56.

3. **Dragnev YU.V.** Pravoslavnyaya pedagogika fizicheskoy kul'tury v informacionnom obshchestve (na osnove pravoslavnoj svyatootecheskoj tradicii). – Lugansk: Luganskij gosudarstvennyj universitet im. V. Dala, 2017. – 801 s.

4. **Dragnev YU.V.** Elektronnyaya pedagogika fizicheskoy kul'tury v informacionnom obshchestve // Sborniki konferencij NIC Sociosfera, 2015. – № 38. – S. 8-9.

5. **Egozina V.I.** O fizicheskom vospitanii v informacionnom obshchestve // Informacionnoe obshchestvo. – 2016. – № 3. – S. 48-56.

6. **Kozyreva A.A.** Pravovye aspekty formirovaniya informacionnogo obshchestva v sootvetstvii so strategiej razvitiya informacionnogo obshchestva na 2017-2030 gody // Pravo i gosudarstvo: teoriya i praktika. – 2017. – № 12(156). – S. 130-132.

7. **Nadyozhina N.V.** Zadachi razvitiya pedagogiki fizicheskoy kul'tury v usloviyah formirovaniya informacionnogo obshchestva // Kant. – 2017. – № 1 (22). – S. 33-36.

8. **Nacional'naya programma** «Cifrovaya ekonomika Rossijskoj Federacii» [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://digital.gov.ru/activity/directions/858/> (data obrashcheniya: 22.05.2020)

9. **Obzor industrii razvlechenij i media: prognoz na 2019–2023 god: Klyuchevye trendy rossijskogo i mirovogo rynkov /** ООО «PrajsvoterhausKupers Konsul'tirovanie», 2019 god. [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://www.pwc.ru/publications/media-outlook/mediaindustriya-v-2019.pdf> (data obrashcheniya: 22.05.2020).

10. **Piskunov A.I.** Hrestomatiya po istorii zarubezhnoj pedagogiki. – M.: Prosveshchenie, 1971. – 560 s.

11. **Pomerancev A.A., Shklyarov, V.B., Pomeranceva O.A.** Znachenie fizicheskoy kul'tury v informacionnom obshchestve v kontekste resheniya pedagogicheskikh zadach // Izvestiya Tul'skogo gosudarstvennogo universiteta. Fizicheskaya kul'tura. Sport. – 2017. – №4. – S 53-58.

12. **Sedova M.A., Zotin V.V.** Rol' informacionnogo obshchestva v razvitii konkurentosposobnogo kompetentnogo specialista v oblasti fizicheskoy kul'tury i sporta // Problemy i perspektivy vnedreniya informacionnyh i kommunikacionnyh tekhnologij v fizkul'turnoe obrazovanie v kontekste podgotovki konkurentosposobnogo kompetentnogo specialista materialy mezhdunarodnoj zaochnoj elektronnoj nauchno-metodicheskoj konferencii. – Krasnoyarsk, 2016. – S. 56-61.

13. **Starkin A.N., Starkina L.A.** Sistemnyj podhod k prakticheskoj realizacii gotovnosti k trudu i oborone uchashchejsya molodezhi Rossijskoj Federacii/ // Sovremennye tekhnologii fizicheskogo vospitaniya i sporta v praktike deyatel'nosti fizkul'turno-sportivnyh organizacij: sbornik nauchnyh trudov Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii / otv. red. A.A. Shahov. – Elec, 2019. – S. 140-143.

14. **Strategiya razvitiya informacionnogo obshchestva na 2017-2030 gody, utverzhdena Ukazom Prezidenta RF ot 10 maya 2017 goda №203 /** Konsul'tatPlyus [Elektronnyj resurs]. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216363/ (data obrashcheniya 20.05.2020)/

15. Strategiya razvitiya fizicheskoy kul'tury i sporta na period do 2020 goda [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://www.minsport.gov.ru/activities/federal-programs/2/26363/> (data obrashcheniya: 22.05.2020)

16. YUNESKO. Doklad General'nogo direktora o deyatelnosti Organizacii v 1996-1997 gg., 1999 [Elektronnyj resurs]. – URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/0011133/113351r.pdf>. (data obrashcheniya: 09.10.2017).

17. Olympic Agenda 2020, 8–9 December 2014 [Elektronnyj resurs]. – URL: http://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/OlympicAgenda-2020/OlympicAgenda-2020-127th-IOC-Session-Presentation.pdf#_ga=2.204499091.2020756534.1506542544-1858866980.1497123101 (data obrashcheniya: 22.05.2020).

18. The Digital Universe of Opportunities: Rich Data and the Increasing Value of the Internet of Things, April 2014 [Elektronnyj resurs]. – URL: <http://www.emc.com/leadership/digital-universe/2014iview/internet-of-things.htm> (data obrashcheniya: 22.05.2020)

Для ссылки: Померанцев А.А., Круглик И.И., Алтухова С.В., Малык М.Е. Трансформация физической культуры в информационном обществе: тенденции, риски и перспективы // Гуманитарные исследования Центральной России. – 2020. – №2 (15). – С. 19–25.

