

ВПЛИВ ЦИФРОВІЗАЦІЇ НА ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ У СФЕРІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ

СВІТЛАНА, ЛИСЕНКО¹АЛЛА, КРАВЧЕНКО²ІВАН, ШПИТУН³

Анотація

Актуальність вивчення впливу цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту полягає в розгляді цифрових технологій, методів та концепцій, що впливають на спортивну діяльність, тренування спортсменів та формування їхніх навичок. Концепція впливу цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту допомагає оптимізувати тренувальний процес, а також впливати на прийняття рішень під час змагань та розвитку стратегій. Дослідження цих аспектів може сприяти формуванню нових підходів до організації тренувань, сприяти розвитку технологій в спортивній сфері та впливу цифрової трансформації на соціокультурні процеси. Мета дослідження: вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. Завдання дослідження: 1) з'ясувати соціокультурні компетенції у сфері фізичної культури і спорту; 2) сформулювати напрями формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту; 3) сформувати концепції соціокультурних компетенцій у сфері галузі фізичної культури і спорту; 4) виявити головні тренди цифрової трансформації спортивної індустрії та їх вплив на формування соціокультурних компетенцій. Об'єктом дослідження є формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. Предметом дослідження вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. У результаті аналізу зарубіжних концепцій ми вийшли на новий термін, який культивують західні вчені, – це фізична грамотність. Фізична грамотність взагалі не є загальноприйнятим терміном, але, ймовірно, вчені вкладають у цей термін фізичну підготовку чи фізичний розвиток, вміння правильно виконувати фізичні вправи чи рухи. Результат дослідження. Соціально-гуманітарна освіта сприяє формуванню високих моральних принципів серед спортсменів, тренерів і фахівців. Загальний вплив соціально-гуманітарної сфери на формування соціокультурних компетенцій у галузі фізичної культури і спорту визначає не лише функціональні аспекти вирішення завдань у цій галузі, а й роль спорту в соціокультурному розвитку суспільства в цілому. Соціокультурні компетенції взаємодіють, створюючи комплексний підхід до соціокультурного розвитку в галузі фізичної культури і спорту. Вони грають ключову роль у створенні позитивного спортивного середовища, яке сприяє якісному розвитку спортивної індустрії та спільноти.

Ключові слова: цифровізація, формування соціокультурних компетенцій, сфера фізичної культури і спорту, концепції соціокультурних компетенцій, тренди цифрової трансформації, цифрова спортивна культура, кіберспорт

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями

Тема «Вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту» виокремлюється як актуальна в контексті сучасних технологічних та соціокуль-

турних трансформацій. На неї впливають цифрові технології, що використовуються у сфері фізичної культури і спорту:

1. Використання технологій у тренувальному процесі, що націлене на аналіз впливу віртуальної реальності, ігор та симуляцій на підвищення ефективності тренувань у фізичній культурі та спорті.

2. Дослідження можливостей використання сучасних гаджетів та додатків для моніторингу та аналізу фізичної активності, організації та популяризації спорту за допомогою цифрових технологій, для чого необхідне вивчення впливу соціальних мереж, онлайн-трансляцій та інтерактивних платформ на популяризацію різних видів спорту. Аналіз ефективності цифрових інструментів для організації спортивних заходів, включаючи електронні системи квитування, онлайн-реєстрацію тощо.

Corresponding authors:

¹ Придніпровська державна академія фізичної культури і спорту (м. Дніпро, Україна)

E-mail: lysenko630@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4222-7049>

² Придніпровська державна академія фізичної культури і спорту (м. Дніпро, Україна)

E-mail: alla.krav1972@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8596-7274>

³ Придніпровська державна академія фізичної культури і спорту (м. Дніпро, Україна)

E-mail: kaf_du@i.ua

ORCID ID: <http://orcid.org/0009-0009-4025-7074>

3. Вплив цифровізації на соціально-культурний аспект спорту, що включає дослідження взаємозв'язку між цифровими технологіями та соціальною взаємодією в спортивному середовищі; аналіз впливу електронних спільнот, форумів і соціальних мереж на формування спортивної культури та сприяння активному способу життя.

4. Формування цифрової грамотності у фізичній культурі включають розгляд важливості формування навичок цифрової грамотності серед тренерів, спортсменів і фанатів, націлене на аналіз впливу цифрових технологій на розвиток інформаційної обізнаності в галузі фізичної культури і спорту.

5. Використання віртуальної реальності в тренувальному процесі націлене включає аналіз конкретних випадків впровадження віртуальної реальності для підвищення результативності тренувань у різних видів спорту; вивчення психофізіологічних аспектів використання віртуальної реальності в спортивній підготовці; дослідження ролі соціальних мереж у формуванні спортивної ідентичності та спільнот в онлайн середовищі; аналіз взаємодії спортивних організацій із соціальними мережами для залучення та утримання аудиторії.

6. Технології для моніторингу та оцінки фізичної активності включають розгляд використання носимих пристроїв та мобільних додатків для вимірювання та аналізу фізичної активності; вивчення ефективності цих технологій у контексті самомоніторингу та покращення спортивних результатів.

7. Цифрові технології в організації спортивних подій націлені на дослідження впливу онлайн-трансляцій, віртуальних стадіонів та інтерактивних форматів на взаємодію глядачів під час спортивних заходів; аналіз можливостей для залучення аудиторії через цифрові ініціативи під час різних спортивних подій.

Ці напрямки можуть служити підставою для формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту і дозволяють глибше вивчати вплив цифровізації на соціокультурні компетенції у сфері фізичної культури і спорту (Bilohur, Andriukaitiene & Makieshyuna, 2021).

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття

Вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту є значущим і різноаспектним.

Соціокультурні компетенції в цьому контексті означають здатність особистості адаптуватися до соціокультурного середовища, вміти спілкуватися, розуміти та поважати різні культурні контексти та цінності. Основні аспекти цього впливу включають:

1. Формування соціокультурних цінностей, та як соціально-гуманітарна сфера впливає на формування цінностей, які можуть бути важливими для спортсменів та фахівців у галузі фізичної культури. Наприклад, виховання поваги до інших, співчутливості, рівності та солідарності.

2. Розвиток міжкультурної комунікації, в основі якої здатність ефективно спілкуватися та взаємодіяти з представниками різних культур стає важливою в умовах глобалізації. У галузі фізичної культури це особливо актуально через міжнародний характер багатьох спортивних подій та змагань.

3. Формування соціальної відповідальності, у контексті якої важливим аспектом є виховання у спортсменів та фахівців у галузі фізичної культури відчуття соціальної відповідальності перед суспільством. Це може включати участь у благодійних заходах, розвиток спортивних програм для вразливих груп населення та інші ініціативи.

4. Адаптація до змін у культурному середовищі, так як зміна культурних та соціальних тенденцій може впливати на спосіб функціонування галузі фізичної культури і спорту. Таким чином, важливо розвивати компетенції, які дозволяють адаптуватися до нових реалій та вимог суспільства.

5. Підтримка соціокультурної різноманітності, так як формування у спортсменів і фахівців у галузі фізичної культури вміння поважати та підтримувати соціокультурну різноманітність може сприяти створенню відкритого та толерантного спортивного середовища.

6. Гендерна рівність та включеність, так як соціально-гуманітарна сфера грає важливу роль у формуванні усвідомлення щодо гендерної рівності у галузі фізичної культури і спорту. Пропаганда рівних можливостей для жінок та чоловіків, а також підтримка різноманітності гендерних ідентичностей, сприяє створенню більш включного та рівноправного спортивного середовища.

7. Психологічна стійкість та емоційний інтелект, у контексті якої взаємодія у спортивному середовищі потребує високого рівня психологічної стійкості та емоційного інтелекту.

Соціально-гуманітарні аспекти, такі як розвиток комунікаційних навичок, сприяють покращенню взаєморозуміння між спортсменами, тренерами та іншими учасниками спортивного процесу.

8. Соціальна підтримка та тимблдінг, так як спортивні колективи мають свою власну культуру і традиції. Врахування соціально-гуманітарних аспектів, таких як соціальна підтримка та тимблдінг, може зміцнювати сплайн команди, сприяючи спільним досягненням цілей.

9. Етичні аспекти та fair play, розвиток етичних цінностей, включаючи принципи fair play, визначає моральні стандарти у спортивній галузі. Соціально-гуманітарна освіта сприяє формуванню високих моральних принципів серед спортсменів, тренерів і фахівців.

10. Сприяння освітньому процесу, розуміння соціокультурних аспектів дозволяє розробляти ефективні освітні програми у галузі фізичної культури і спорту.

Це включає в себе вивчення історії, культури та соціальних вимірів спорту. Загальний вплив соціально-гуманітарної сфери на формування соціокультурних компетенцій у галузі фізичної культури і спорту визначає не лише функціональні аспекти вирішення завдань у цій галузі, а й роль спорту в соціокультурному розвитку суспільства в цілому (Bilohur, & Andriukaitiene, 2020a).

Мета та формування цілей статті (постановка завдання)

Мета дослідження – концептуалізація впливу цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. **Завдання дослідження:** 1) з'ясувати соціокультурні компетенції у сфері фізичної культури і спорту; 2) сформулювати напрями формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту; 3) сформулювати концепції соціокультурних компетенцій у сфері галузі фізичної культури і спорту; 4) виявити головні тренди цифрової трансформації спортивної індустрії та їх вплив на формування соціокультурних компетенцій. Об'єктом дослідження є формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. **Предметом дослідження** вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, з яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор

Зарубіжний досвід у сфері впливу соціально-гуманітарної сфери на формування соціокуль-

турних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту вивчається в багатьох країнах, і деякі наукові школи та концепції можуть бути корисними для дослідження. Міжнародний досвід вивчення даної проблеми має велике значення для соціально-гуманітарної сфери:

1. Швеція: вчені активно вивчають соціокультурний вплив на спорт і фізичну активність. Імена дослідників, таких як Karin Redelius та Barbro Johansson, можуть бути важливими для філософів.

2. Нідерланди: вивчається співвідношення між спортом і суспільством. Ймовірно, можна звернутися до робіт Aage Rademaker або Maarten van Bottenburg.

3. США: науковці, такі як Jay Coakley та Michael A. Messner, досліджують соціологію спорту та його вплив на суспільство.

4. Канада: вчені активно займається соціальними аспектами фізичної активності. Це роботи Margaret Whitehead та Bruce Kidd.

5. Австралія та Нова Зеландія: дослідження в галузі соціокультурного впливу фізичної активності ведуть такі науковці, як Brent McDonald та Jan Wright.

6. Нова Зеландія: вивчення спорту і його впливу на культуру та суспільство може бути знайдено в роботах Steve Jackson та Toni Bruce.

7. Японія: дослідження в галузі фізичної активності та соціокультурного впливу, такі імена як Nobuko Sakurai, можуть бути цікавими для філософів.

Можна назвати декілька відомих науковців, які зосереджуються на вивченні впливу соціально-гуманітарної сфери на формування соціокультурних компетенцій у галузі фізичної культури і спорту:

1. Jay Coakley (США) є визначним американським соціологом спорту і автором численних праць, що досліджують соціальні аспекти участі в спорті та фізичній активності. 2. Michael A. Messner (США): американський соціолог і дослідник, який зосереджується на гендерних аспектах спорту та його впливу на суспільство.

3. Margaret Whitehead (Канада) є визаною канадською філософінею спорту і автором концепції «фізична грамотність», що розглядає фізичну активність як ключовий елемент культури.

4. Bruce Kidd (Канада): канадський соціолог спорту і педагог, що досліджує роль спорту в суспільстві, особливо у контексті освіти.

5. Karin Redelius (Швеція): дослідження фоку-

суються на взаємодії між спортом і суспільством, зокрема в контексті фізичної активності та громадського здоров'я.

6. Brent McDonald: австралійський дослідник, який вивчає соціокультурний вплив фізичної активності та спорту, зокрема в контексті шкільної фізичної культури.

7. Nobuko Sakurai (Японія): дослідження охоплюють соціокультурні аспекти спорту та фізичної активності в японському суспільстві.

8. Aage Rademaker (Нідерланди): нідерландський дослідник, який зосереджується на соціокультурних аспектах фізичної активності і спорту.

9. Jan Wright (Нова Зеландія): дослідник з Нової Зеландії вивчає гендерні аспекти фізичної активності та ролі спорту у суспільстві.

10. Steve Jackson (Австралія): австралійський вчений, який спеціалізується на вивченні соціокультурних аспектів фізичної активності, спорту та відпочинку.

11. Toni Bruce (Нова Зеландія): авторитетна фігура у галузі дослідження гендерних питань у спорті та фізичній культурі.

12. Barbro Johansson (Швеція): вивчає соціокультурні аспекти фізичної активності та спорту, зокрема в контексті освіти та громадянського виховання.

13. Nico Scholenkorf (Австралія): спеціалізується на глобалізації та соціокультурних аспектах фізичної активності і спорту.

14. Helen Lenskyj (Канада): автор критичних робіт про гендерні та політичні аспекти участі в спорті.

15. Lois J. Nellis (США): спеціалізується на соціокультурних аспектах фізичної активності та спорту, зокрема в університетському спорті.

Ці вчені репрезентують лише частину широкого спектру дослідників, які вивчають соціокультурний вплив на фізичну культуру і спорт. Таким чином, ми вийшли на новий термін, який культивують західні вчені, – це фізична грамотність. Фізична грамотність взагалі не є загальноприйнятим терміном, але, ймовірно, вчені вкладають у цей термін фізичну підготовку чи фізичний розвиток, вміння правильно виконувати фізичні вправи чи рухи (Bilohur, &Andriukaitiene, 2020b).

Виклад основного матеріалу дослідження з обґрунтуванням отриманих наукових результатів

1. Соціокультурні компетенції у сфері фізичної культури і спорту

Як свідчить соціально-філософський аналіз, цифровізація впливає на галузь фізичної куль-

тури і спорту, сприяючи розвитку соціокультурних компетенцій, які є ключовими для успішної взаємодії з різними культурними групами та вирішення суспільних завдань. Соціокультурні компетенції для галузі фізичної культури і спорту включають широкий спектр навичок та вмінь, які дозволяють особистості успішно функціонувати у соціальному та культурному середовищі спортивної діяльності. Основні соціокультурні компетенції в цій галузі включають:

1. Міжкультурна компетентність: здатність ефективно взаємодіяти з представниками різних культур, розуміти і поважати різниці в менталітеті та традиціях.

2. Етична поведінка та fair play: розвиток етичних принципів, таких як чесність, порядність, повага до суперників та суддів, сприяє створенню справедливого та етичного спортивного середовища.

3. Гендерна рівність та включеність: розуміння та підтримка рівних можливостей для жінок та чоловіків у спорті, а також визнання та повага різноманітності гендерних ідентичностей.

4. Комунікативні навички: здатність ефективно спілкуватися з різними учасниками спортивного середовища, включаючи спортсменів, тренерів, керівників та вболівальників.

5. Співпраця та командний дух: вміння працювати в команді, взаємодіяти з іншими учасниками для досягнення спільних цілей та підтримки товаришів по команді.

6. Соціальна відповідальність: розуміння власного впливу на суспільство та готовність приймати відповідальність за свої дії та вчинки, що стосуються спортивної галузі.

7. Ментальна стійкість: розвиток психологічної стійкості та емоційного контролю для подолання труднощів та стресових ситуацій.

8. Сприйняття різноманітності та інклюзія: повага та підтримка різноманітності в спорті, включаючи інклюзивний підхід до участі різних груп населення. Саморегуляція та самовдосконалення, в основі якої здатність ефективно управляти власними емоціями, стресом та тиском, а також бажання постійного вдосконалення своїх навичок і властивостей.

9. Освітні та культурні знання: розуміння історії, традицій та культур спорту, а також знання основних принципів глобальних та національних спортивних систем.

10. Культурна чутливість, що включає уміння адаптувати свою поведінку та взаємодіяти з пред-

ставниками різних культур, дотримуючись встановлених культурних норм.

11. Соціально-педагогічні навички, що включають здатність впливати на інших, сприяючи їхньому розвитку та вихованню, особливо в контексті роботи тренера чи педагога у галузі фізичної культури.

12. Емпатія та співчуття, а саме розвинені навички сприйняття та розуміння емоцій та потреб інших, що сприяє покращенню взаємовідносин у спортивному колективі.

13. Культурне лідерство, що включає здатність створювати позитивний вплив на інших, сприяючи розвитку культурних цінностей та зміцненню спільної культурної ідентичності в команді чи спортивній громаді.

14. Інтерактивні технології та медіаграмотність: здатність використовувати сучасні технології та медіа для взаємодії з іншими, популяризації спорту та сприяння комунікації в спортивній громаді.

Ці соціокультурні компетенції сприяють не лише ефективній участі в галузі фізичної культури і спорту, але й впливають на формування позитивної соціальної динаміки та сприяють розвитку гармонійної та взаєморозуміючої спортивної спільноти. Ці соціокультурні компетенції взаємодіють та взаємозалежать, створюючи комплексний підхід до соціокультурного розвитку в галузі фізичної культури і спорту. Вони грають ключову роль у створенні позитивного спортивного середовища, яке сприяє якісному розвитку спортивної індустрії та спільноти.

Вплив соціально-гуманітарної сфери на формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту визначається різними аспектами, які взаємодіють між собою. Нижче виокремимо деякі з основних аспектів цього впливу:

1. Соціокультурне середовище: соціальні цінності і норми визначають, які якості та особливості вважаються важливими в конкретному суспільстві. У галузі фізичної культури це може впливати на обрані види спорту, підходи до тренувань, сприйняття успіху та поразки.

2. Культурний контекст: традиції, обряди та інші аспекти культури формують ставлення до фізичної активності та спорту. Наприклад, у певних культурах може існувати велика цінність спорту або, навпаки, відданість іншим формам розваг та відпочинку.

3. Спортивна освіта: соціально-гуманітарні предмети в спортивних програмах можуть спри-

яти формуванню культурної компетенції серед спортивних фахівців. Вивчення соціології, психології, філософії може сприяти розумінню соціокультурного контексту фізичної активності.

4. Виховання через спорт: спорт може бути використаний як засіб виховання, де через вправи та тренування формуються особистісні якості, такі як толерантність, комунікабельність та робота в команді.

5. Мас-медіа та громадська думка: засоби масової інформації формують уявлення суспільства про фізичну активність та спорт. Позитивне або негативне висвітлення може впливати на популярність різних видів спорту та сприйняття фізичної активності.

6. Громадська думка: громадська думка стосовно фізичної активності може впливати на підтримку спортивних ініціатив, а також на рівень інвестицій у галузь фізичної культури і спорту.

7. Різноманітність і соціальна інклюзія: різноманіття учасників та доступність спорту для всіх може бути важливим аспектом в формуванні соціокультурних компетенцій. Розуміння та повага до різниць в соціальних, культурних і етнічних контекстах може сприяти позитивному розвитку галузі.

8. Етика у спорті: засоби масової інформації та громадськість можуть висвітлювати етичні питання у світі спорту, такі як допінг, фейр-плей, порушення правил та справедливості. Це впливає на формування соціокультурних компетенцій, сприяючи розвитку моральних цінностей у практикантів та фахівців.

9. Гендерна рівність та різноманіття: сприяння гендерній рівності у спорті може впливати на стереотипи та уявлення про ролі чоловіків і жінок у фізичній активності. Залучення та підтримка спортсменок і тренерок, а також врахування гендерних аспектів в спортивних програмах, допомагає створити більш різноманітне та інклюзивне оточення.

10. Технологічні зміни та інновації: сучасні технології, такі як віртуальна реальність, аналіз даних, інтерактивні тренажери, можуть впливати на методи навчання та тренувань у галузі фізичної культури і спорту. Розуміння та використання цих інновацій може стати складовою соціокультурних компетенцій фахівців у цій області.

Усі ці аспекти взаємодіють і співпрацюють, створюючи унікальний соціокультурний контекст, який впливає на формування компетенцій у галузі фізичної культури і спорту. Загальний вплив

соціально-гуманітарної сфери на галузь фізичної культури і спорту визначається взаємодією різних факторів, які формують цей суспільний контекст. Розвиток соціокультурних компетенцій стає важливим елементом для ефективної взаємодії із суспільством та адаптації до змін в його цінностях та потребах (Bilohur, & Andriukaitiene, 2020c).

2. Напрями формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту

Формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту в умовах цифровізації включає в себе ряд аспектів, оскільки цифрові технології можуть впливати на різні аспекти спортивного життя і розвитку людей у цій галузі. До ключових аспектів формування соціокультурних компетенцій слід віднести:

1. Цифрова грамотність, в основі якої розвиток вмінь працювати з сучасними цифровими технологіями в області фізичної культури і спорту.

2. Використання спеціалізованих додатків, мобільних додатків, інтерактивних тренажерів тощо, зокрема застосування віртуальної та розширеної реальності для покращення тренувань, створення інтерактивних сценаріїв для спортивних заходів та навчання.

3. Електронне здоров'я та моніторинг, в основі якого використання сучасних засобів для моніторингу фізичного здоров'я, відстеження показників фізичної активності та оптимізації тренувань.

4. Соціальні мережі та спільноти, у контексті яких відбувається взаємодія з іншими учасниками галузі через соціальні мережі для обміну досвідом, організації спільних заходів та підтримки спільних спортивних цілей.

5. Етика та безпека в інтернеті включає розвиток усвідомленості про етичні та безпечні аспекти використання цифрових технологій у фізичній культурі і спорті.

6. Технологічна інноваційність, в основі якої сприяння розвитку новаторських підходів та проєктів, що використовують цифрові технології для поліпшення результатів та розвитку галузі.

7. Глобальна співпраця та культурний обмін у контексті спортивного розвитку, а саме забезпечення можливостей для глобальної співпраці та культурного обміну, використовуючи цифрові технології для спілкування та спільного навчання. Розвиток електронних педагогічних засобів для ефективного викладання та навчання в галузі фізичної культури і спорту.

Формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту в умовах циф-

ровізації включає також використання онлайн-курсів та вебінарів для підвищення кваліфікації тренерів та фахівців; забезпечення доступності цифрових рішень для людей з різними рівнями фізичних здібностей та обмеженнями, що вимагає розробки інклюзивних тренувальних програм та інструментів з метою доступності та інклюзії (Bilohur, Andriukaitiene & Makieshyina, 2021).

Формування цифрової культури спортивної спільноти включає їх залучення до активного способу життя через цифрові платформи, використовуючи ігри, додатки та інші інтерактивні засоби для мотивації фізичної активності; використання цифрових технологій для збереження та просування спортивної та культурної спадщини, а також для сприяння взаєморозумінню між різними спільнотами, в основі якої групова взаємодія та сприяння формуванню групової взаємодії через використання онлайн-спільнот, групових тренувань та тимчасових викликів з метою психологічної підтримки та саморегуляції. Умови цифровізації культивують умови для використання аналітики даних з метою покращення стратегій тренувань, розвитку спортивних програм та прийняття обґрунтованих управлінських рішень. Ці аспекти сприяють формуванню компетентностей, які дозволяють фахівцям у галузі фізичної культури і спорту ефективно використовувати цифрові технології для досягнення спортивних цілей, розвитку культури та сприяння загальному здоров'ю та благополуччю.

Загальна мета полягає в тому, щоб забезпечити інтеграцію цифрових інновацій у галузі фізичної культури і спорту для покращення якості життя, сприяння здоров'ю та розвитку гармонійної особистості. Формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту в умовах цифровізації розвивається у контексті розробки електронних освітніх ресурсів для ефективного викладання та навчання в галузі фізичної культури і спорту; використання онлайн-курсів та вебінарів для постійного професійного розвитку тренерів та фахівців; забезпечення широкого доступу до цифрових рішень для людей з різними рівнями фізичних здібностей та обмеженнями; розробка інклюзивних тренувальних програм та інструментів, що враховують потреби всіх учасників; використання аналізу даних для оптимізації стратегій тренувань, розробки спортивних програм та прийняття обґрунтованих управлінських рішень; залучення до активного способу життя через цифрові платформи, ігри,

додатки та інші інтерактивні інструменти для створення позитивних звичок фізичної активності; використання цифрових технологій для збереження та просування спортивної та культурної спадщини, а також для сприяння взаєморозумінню між різними спільнотами. Велику актуальність набуває проведення заходів з використанням цифрових технологій для залучення спільноти та підтримки спортивних досягнень, створення можливостей для групової взаємодії через цифрові платформи, спільні тренування та виклики, розробка цифрових інструментів для психологічної підтримки, тренувань саморегуляції та стресового управління для спортсменів і тренерів. Ці елементи спрямовані на створення цілісної системи для формування соціокультурних компетенцій у галузі фізичної культури і спорту в умовах цифровізації (Лисенко, 2021).

3. Концепції соціокультурних компетенцій у сфері галузі фізичної культури і спорту

Розглянемо концепції формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту в умовах цифровізації включає:

1) Інтеграцію цифрових засобів у навчання, в основі якої створення інтерактивних електронних засобів для навчання, які сприяють вивченню та розвитку соціокультурних компетенцій учасників галузі фізичної культури.

2) Використання віртуальної та розширеної реальності для створення іммерсивних навчальних середовищ та інтерактивних сценаріїв, створення онлайн-спільнот та платформ для обміну досвідом, ідей та найкращих практик у галузі фізичної культури.

3) Розвиток електронних систем моніторингу з метою впровадження систем моніторингу та аналізу даних для тренувального процесу та здоров'я спортсменів, використання носимої електроніки та сенсорів для збору інформації про фізичну активність та фізіологічні показники.

4) Розвиток електронної спортивної культури, підтримка розвитку електронних турнірів та ігрових спільнот у сфері електронного спорту, використання відеоігор та інтерактивних тренажерів для привертання уваги до фізичної активності.

5) Культурна дипломатія та глобальний обмін з метою збільшення кількості програм обміну у галузі фізичної культури та спорту для розвитку міжнародного співробітництва; використання цифрових засобів для віртуальних обмінів досвідом та культурними програмами. В умовах цифровізації велику роль набуває:

6) Концепція оптимізації процесів аналізу даних включає використання штучного інтелекту для автоматизації обробки та аналізу великих обсягів даних у галузі фізичної культури та спорту.

7) Розробка персоналізованих програм на основі аналізу індивідуальних потреб та здібностей включає розробку інтерактивних мультимедійних матеріалів для підвищення освітньої доступності та залучення різних аудиторій до фізичної активності.

8) Концепція використання відеокурсів, подкастів та інтерактивних додатків для навчання та розвитку навичок у сфері фізичної культури включає впровадження технологій розширеної реальності в тренування, іммерсивних тренувань та симуляцій спортивних ситуацій; розробка додатків, які сприяють взаємодії реального та віртуального середовища для покращення тренувального процесу.

9) Концепція електронної платформи для моніторингу здоров'я та фітнесу включає розробку цифрових платформ для інтегрованого моніторингу фізичного здоров'я та фітнесу з метою використання даних з пульсометрів, смарт-годинників та інших пристроїв для створення персоналізованих рекомендацій щодо здоров'я та активності.

10) Концепція розробки спеціалізованих мобільних додатків для тренувань, відстеження прогресу та взаємодії спортсменів та тренерів; впровадження елементів гейміфікації для підвищення мотивації та зацікавленості у фізичній активності.

11) Концепція створення інтерактивних спортивних ігор, які сприяють фізичній активності та залученню до спорту через інтерактивні технології; використання елементів віртуальної реальності та взаємодії з реальним середовищем для створення захопливих ігрових досвідів.

12) Концепція організації віртуальних тренувальних заходів, вебінарів та майстер-класів для розповсюдження нових знань та підвищення професійної майстерності.

Ці концепції спрямовані на створення інноваційних та ефективних інструментів для формування соціокультурних компетенцій у галузі фізичної культури і спорту в умовах цифровізації. Вони сприяють створенню інноваційних рішень та вдосконаленню соціокультурних компетенцій у галузі фізичної культури і спорту, враховуючи вплив цифровізації (Кауфман, 2021).

В результаті аналізу формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури

і спорту в умовах цифровізації ми виокремлюємо концепт «цифрова спортивна культура», яка визначається як сукупність цифрових технологій, інтерактивних платформ, електронних засобів спілкування та інновацій, що використовуються в галузі спорту для сприяння взаємодії, розвитку спортивного середовища та формування специфічної культури. Ключові аспекти цифрової спортивної культури включають:

1. Електронний Спорт (eSports), в основі якого розвиток та популяризація інтерактивних відеоігор та електронного спорту.

2. Організація та трансляція цифрових турнірів та змагань через онлайн-платформи у контексті віртуальної (VR) та розширеної реальності (AR) для створення іммерсивних віртуальних спортивних середовищ.

3. Розробка тренажерів та ігор, які комбінують реальні та віртуальні досвіди, створення мобільних додатків для відстеження та аналізу фізичної активності; використання сенсорів та IoT-технологій для моніторингу показників здоров'я та тренувань.

4. Концепція електронної трансляції та зв'язку з глядачами з метою організації онлайн-трансляцій спортивних подій та ігор, взаємодії з глядачами через цифрові платформи, коментарі, опитування та інтерактивні елементи.

Цифрова спортивна культура є важливим аспектом розвитку галузі спорту, який не лише змінює спосіб ведення тренувань та змагань, але і створює нові можливості для взаємодії та спілкування в спортивному співтоваристві. Зарубіжний досвід формування цифрової спортивної культури включає в себе ряд інноваційних підходів та проектів, які сприяють розвитку цифрового виміру у галузі спорту.

Зокрема сформовано концепцію електронного спорту (eSports), в основі якого організація масштабних міжнародних турнірів з відеоігор, таких як League of Legends World Championship та The International у Dota 2; використання AR для створення інтерактивних елементів під час трансляцій спортивних подій, що підсилює досвід глядачів; розвиток цифрових соціальних мереж, призначених виключно для спортивної спільноти, де спортсмени та фанати можуть спілкуватися та обмінюватися враженнями; розробка цифрових платформ для проведення онлайн-тренувань та взаємодії з тренерами з будь-якого місця у світі; електронна трансляція та інтерактивні глядацькі враження; надання глядачам можли-

вості взаємодії з трансляцією, ставити питання чи обирати камерні ракурси. Загальною тенденцією є поєднання цифрових технологій із спортивними процесами, що сприяє розширенню спектру можливостей для спортсменів, тренерів та фанатів (Макешина, 2022).

4. Головні тренди цифрової трансформації спортивної індустрії та їх вплив на формування соціокультурних компетенцій

Цифровізація глибоко впливає на всі аспекти спортивної індустрії.

1. Зросла важливість управління членством у співтоваристві. За допомогою соціальних мереж взаємодія між брендами та споживачами стає більш прямою та систематичною. Соціальні мережі, такі як Facebook та Instagram, стали важливими платформами для контактів, що дозволяють брендам безпосередньо спілкуватися зі споживачами та розуміти їхні потреби та переваги. Таким чином, те, як ефективно управляти соціальним членством, наприклад, управляти та аналізувати інформацію про клієнтів за допомогою соціальної платформи управління взаємовідносинами з клієнтами, стане ключовим елементом для брендів у створенні конкурентних переваг.

2. Використання даних прогнозування ринкових тенденцій. У період стрімкого зростання даних дедалі більше спортивних брендів використовують великі дані, аби зрозуміти тенденції ринку та оптимізувати стратегії. За допомогою аналізу даних прогнозуйте поведінку споживачів та оптимізуйте продукти та послуги. Наприклад, аналізуючи купівельну та онлайн-поведінку споживачів, бренди можуть точно прогнозувати майбутній попит на продукцію та додатково оптимізувати дизайн продукції та управління запасами. Крім того, аналіз даних можна використовувати для точного розміщення реклами для досягнення найкращих маркетингових результатів. Крім того, ці цифрові стратегії та інструменти також надають командам та організаторам повніші дані, тим самим одержуючи більш глибоке розуміння ринку, оптимізуючи маркетингові стратегії та забезпечуючи основу для розподілу ресурсів.

3. Більше цифровий перегляд. Технології змінюють не тільки бізнес-модель спортивної індустрії, але й те, як ми дивимося на ігри, і бізнес-стратегії команд. Цифрові сервіси та програми, такі як онлайн-трансляції подій, аналіз даних у реальному часі та платформи взаємодії з фанатами, не тільки забезпечують кращі враження від перегляду. Поглиблене розуміння гри

та платформи взаємодії з фанатами може дозволити командам та вболівальникам встановити глибші зв'язки. Взявши за приклад технологію AR/VR, перші MR-окуляри змішаної реальності від Apple Vision Pro змінять враження від перегляду шанувальників майбутніх спортивних подій. фото та відео. Запис захоплюючих моментів дозволяє шанувальникам насолодитися хвилюванням і радістю події, якби вони були там, навіть удома. Цифрова трансформація – це не просто застосування технологій, а стратегічні зміни, які потребують переосмислення та проектування бізнес-процесів з урахуванням інтересів клієнтів. Тому нам необхідно спочатку визначити цифрову стратегію та цілі компанії та переконатися, що ці цілі відповідають загальній стратегії компанії. технології, як віртуальна реальність, будуть інтегрувати ці цифрові інструменти та мислення Метавсесвіту у корпоративні рішення в найближчі роки. Брендам необхідно створити міцну основу даних про клієнтів, включаючи процеси збирання, аналізу та управління даними, а також розглядати дані як важливий ресурс для підтримки прийняття рішень та інновацій (Макешина, Лисенко, Самошкіна, & Кравченко, 2022).

Щоб впоратися із цими новими тенденціями, брендам необхідно знайти нові маркетингові стратегії та інструменти. Наприклад, CRM може допомогти брендам керувати та аналізувати дані про клієнтів для подальшого підвищення ефективності управління взаємовідносинами зі споживачами; чат-боти можуть забезпечувати цілодобове обслуговування клієнтів та покращувати якість обслуговування клієнтів; точна реклама може дозволити брендам ефективніше досягати цілей конверсії. Ключ до майбутньої діяльності: думати про маркетингові стратегії, що йдуть у ногу з часом. Ми прогнозуємо, що нові технологічні інновації сприятимуть подальшій цифровій трансформації спортивної індустрії у майбутньому. Наприклад, розвиток технології 5G забезпечить якісніший перегляд спортивних трансляцій, технології штучного інтелекту та машинного навчання зроблять аналіз даних більш точним, а технології віртуальної та доповненої реальності створять новий спортивний досвід. У міру подальшого поглиблення цифрової трансформації майбутня спортивна індустрія стане більш інтелектуальною, персоналізованою та орієнтованою на послуги. Чи це великі дані, штучний інтелект або інші нові технології, вони відкриють більше можливостей для спортивної

індустрії. Тільки прийнявши зміни, країни зможуть досягти сталого лідерства на цьому висококонкурентному ринку (Олексенко К., 2019).

Цифрова трансформація в спортивній індустрії має значний вплив на різні аспекти, включаючи спортсменів, фанатів, тренерів та організаторів заходів. Ось кілька головних трендів цифрової трансформації в спортивній індустрії та їхній вплив на формування соціокультурних компетенцій:

1. Аналіз великих обсягів даних дозволяє тренерам та спортсменам оптимізувати тренування, прогнозувати результати та уникати травм. Фанати також отримують доступ до більшої кількості статистики та аналітики, що поглиблює їхнє розуміння гри.

2. Віртуальна та доповнена реальність дозволяє фанатам буквально зануритися у світ спорту через віртуальні або доповнені реальності. Це створює нові можливості для взаємодії та спільного переживання подій, що впливає на соціокультурні зв'язки.

3. Вплив: Зростання онлайн-трансляцій, покупка квитків та спортивних товарів через Інтернет роблять спорт більш доступним. Це також змінює спосіб споживання спорту та формує нові патерни споживання.

4. З'явлення сучасних тренажерів та додатків для фітнесу дозволяє користувачам отримати індивідуалізовані тренування та взаємодіяти з тренерами в онлайн-режимі. Це впливає на здоров'я та фізичну активність населення.

5. Спортсмени та команди активно використовують соціальні мережі для взаємодії з фанатами, підвищення свого бренду та створення особистих зв'язків. Це формує нові форми спілкування та соціальних норм.

6. Вплив: Зростання популярності кіберспорту впливає на сприйняття самого поняття «спорт» та формує нові культурні стандарти щодо змагань, командної роботи та спільної гри (Кравченко, 2023).

Ці тренди сприяють розвитку спортивної індустрії, створюють нові можливості для фанатів, спортсменів та бізнесу. Одночасно вони визначають нові соціокультурні компетенції, такі як цифрова грамотність, здатність до аналізу даних та вміння взаємодіяти в онлайн-середовищі. Кіберспорт, також відомий як електронний спорт або eSports, є формою змагань, де гравці взаємодіють у віртуальному середовищі за допомогою комп'ютерних ігор. Цей вид спорту набув

значної популярності в останні роки і став важливим сегментом глобальної індустрії розваг та спорту. Кіберспорт охоплює різноманітні жанри комп'ютерних ігор, такі як стратегії в реальному часі (RTS), шутери (FPS), бойовики (Fighting), онлайн-рольові ігри (MMORPG) та інші. Різноманіття жанрів визначає різні види кіберспорту. Кіберспортивні турніри та ліги можуть бути організовані на різних рівнях – від локальних чемпіонатів до світових масштабів. Існує велика кількість організацій, які спеціалізуються у проведенні кіберспортивних заходів. Багато кіберспортивних змагань проводяться в командній формі, де гравці об'єднуються в команди. Професійні кіберспортивні гравці можуть отримувати контракти від команд та спонсорів, а їхні імена стають відомими в спільноті геймерів. Турніри та матчі в кіберспорті часто транслюються в інтернеті за допомогою платформ, таких як Twitch, YouTube та інші. Це сприяє великій кількості глядачів, які слідкують за змаганнями. Розвиток кіберспортивної інфраструктури включає в себе будівництво геймінг-арен, розробку спеціалізованих обладнань для гравців та підтримку технологій, які забезпечують стабільну гру та комфорт учасників. У світі кіберспорту сформувалася власна культура та спільнота. Це включає в себе унікальну мову, терміни, традиції та особливості спілкування. Кіберспорт визнаний як одна з найшвидше розвиваючихся галузей розваг та спорту. Зростання інтересу до цього виду спорту призводить до появи нових бізнес-можливостей та інвестицій. Кіберспорт визнається як важливий елемент сучасної культури, а його вплив на розвиток технологій та формування нових спільнот та цінностей робить його предметом наукових досліджень у різних галузях, таких як соціологія, психологія, економіка та інші (Лисенко, 2023).

Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок у цьому напрямі

Фізична культура і спорт має велике значення в суспільстві і впливає на соціокультурні цінності на різних рівнях. Спорт сприяє підтримці фізичного здоров'я, зміцнює імунну систему та зменшує ризик розвитку різних хвороб. Люди, які ведуть активний спосіб життя через зайняття спортом, зазвичай мають кращий стан здоров'я. Участь у спорті допомагає формувати характер, виховує такі якості, як відданість, дисципліна, співпраця, адаптивність та відчуття відповідальності. Спорт розвиває соціальні навички та сприяє форму-

ванню позитивного міжособистісного спілкування. Участь у спортивних подіях, підтримка команд або самостійні досягнення в спорті можуть сприяти формуванню особистої ідентичності та почуття гордості за свої досягнення або успіхи своєї команди чи країни. Спорт може служити платформою для підтримки рівності та інклюзивності. Наприклад, різноманіття в спортивних командах і серед вболівальників може сприяти подоланню стереотипів і формуванню толерантного суспільства.: Участь у спортивних змаганнях, особливо на міжнародному рівні, часто викликає почуття патріотизму та об'єднання спільної національної спільноти. Спорт може стати засобом підтримки та об'єднання людей навколо спільних цінностей. Спорт може бути платформою для наукових досліджень та інновацій в області фізичної підготовки, медицини, інженерії та інших галузей. Це сприяє розвитку науки та педагогіки в контексті фізичної активності. Загалом, спорт грає важливу роль у формуванні соціокультурних цінностей суспільства, сприяючи фізичному, психічному та соціальному розвитку людей. Він є засобом виховання, розваги та спілкування, а його вплив на культуру суспільства важко переоцінити. (Олексенко К., 2018).

Практичний вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту виявляється через використання сучасних технологій у різних аспектах фізичної активності, тренувань, спортивних змагань та споживання спортивного контенту. Використання електронних трекерів, сенсорів, мобільних додатків та віртуальної реальності для оптимізації тренувальних процесів. Гравці та тренери можуть аналізувати дані про фізичні показники, техніку виконання рухів, та інше. Використання цифрових платформ для проведення онлайн-тренувань, взаємодії з тренерами та іншими учасниками. Це робить фізичну активність більш доступною та гнучкою. Організація віртуальних чемпіонатів та змагань, які залучають як професіональних гравців, так і любителів. Це створює нові можливості для взаємодії та співпраці в онлайн-середовищі. Використання стрімінгових платформ для перегляду спортивних подій, а також взаємодії з іншими вболівальниками через чати та соціальні мережі. Це змінює спосіб, як люди сприймають та обговорюють спорт. Використання аналітики та штучного інтелекту для аналізу статистики гравців, команд, та стратегій у реальному часі. Це надає більше можливостей для вдосконалення гри та стратегічного планування. Використання

спеціалізованих електронних тренажерів та ігор для забезпечення ефективного та цікавого фізичного навантаження. Це може бути особливо корисним для привертання уваги молодших поколінь до фізичної активності. Використання віртуальної реальності для створення іммерсивних тренувань та симуляцій, що можуть підвищити інтенсивність тренувань та сприяти кращому розвитку фізичних навичок. Використання цифрових систем для

організації та управління спортивними заходами, квитками, реєстрацією учасників та взаємодією з вболівальниками. Ці практичні аспекти цифровізації в спорті сприяють більш ефективному використанню ресурсів, підвищують доступність та привабливість фізичної активності, а також впливають на спосіб взаємодії спортсменів, тренерів, вболівальників та інших учасників спортивної спільноти

Список використаних джерел

Bilohur Vlada, Andriukaitiene Regina & Makieshyna Yuliia. Educational policy in the field of sport. during the COVID-19 pandemic: challenges, threats, development trends. *Humanities studies*. Запоріжжя : ЗНУ, 2021. Вип. 7 (84). С. 65–74.

Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina. Sports culture as a means of improving the integrity of sports personality: philosophicalcultural and anthropological analysis. *Humanities studies*. Запоріжжя : ЗНУ, 2020. Вип. 6 (83). С. 136–152.

Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina. Theoretical methodological sports reflection as a human dimension area of sports activity and possibilities of its humanization in the society. *Humanities studies*. Запоріжжя : ЗНУ, 2020. Вип. 5 (82). С. 132–146.

Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina & Makieshyna Yuliia. Educational policy in the field of sport. during the COVID-19 pandemic: challenges, threats, development trends. *Humanities studies*. Запоріжжя : ЗНУ, 2021. Вип. 7 (84). С. 65–74.

Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina. Sports culture as a means of improving the integrity of sports personality: philosophicalcultural and anthropological analysis. *Humanities studies*. Запоріжжя : ЗНУ, 2020. 6 (83). С. 136–152.

Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina. Theoretical methodological sports reflection as a human dimension area of sports activity and possibilities of its humanization in the society. *Humanities studies*. Запоріжжя : ЗНУ, 2020. Вип. 5 (82). С. 132–146.

Кауфман Скотт. За межами піраміди потреб. Новий погляд на самореалізацію / пер. з англ. Анна Марковська. Київ : Лабораторія, 2021. 400 с.

Лисенко С. О. Становлення і розвиток парадигми самоактуалізації особистості та її переосмислення у контексті сучасності. *Humanities studies: collection of scientific papers* / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia : Publishing house “Helvetica”, 2021. № 8 (85). Р. 20–28. DOI: <https://doi.org/10.26661/hst-2021-8-85-0>

Макешина Юлія. Концепція переходу від викладання традиційних гуманітарних дисциплін до цифрових (цифрової гуманітаристики). *Цифрова трансформація соціоекономічних, управлінських та освітніх систем сучасного суспільства* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції 23–24 листопада 2022 року / ред.-упорядник д.філософ.н., проф. В. Г. Воронкова. Львів – Торунь : Liha-Pres, 2022. С. 530–537.

Макешина Ю. В., Лисенко С. О., Самошкіна М. Г., Кравченко А. В. Формування особистості як цілісної системи та процесу її активного розвитку у контексті соціально-філософських наук. *Humanities studies : Collection of Scientific Papers* / Ed. V. Voronkova. Zaporozhzhia : Publishing house “Helvetica”, 2022. 11 (88). С. 37–47.

Кравченко Алла. Формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту в умовах цифровізації. *Формування цифрових компетентностей у процесі викладання дисциплін «цифрової гуманітаристики» та управлінсько-економічного циклу в умовах діджиталізації* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції 23–24 листопада 2023 року / ред.-упорядник: д.філософ.н., проф., В. Г. Воронкова, д.е.н., проф. Н. Г. Метеленко. Львів – Торунь : Liha-Pres, 2023. С. 353–358.

Лисенко Світлана. Вплив соціально-гуманітарної сфери на формування соціокультурних компетенцій для галузі фізичної культури і спорту. *Формування цифрових компетентностей у процесі викладання дисциплін «цифрової гуманітаристики» та управлінсько-економічного циклу в умовах діджиталізації* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції 23–24 листопада 2023 року / ред.-упорядник: д.філософ.н., проф., В. Г. Воронкова, д.е.н., проф. Н. Г. Метеленко. Львів – Торунь : Liha-Pres, 2023. 358–366.

Олексенко К. Формирование профессиональной ИТ-компетентности как основареформирования современной украинской школы. *Mokslas ir praktika: aktualijos ir perspektyvos. Taptautinė mokslinė – praktinė konferencija 2018 m. gegužės 11–12 d., Marijampolė, Kaunas*. 2019. С. 126–27.

Олексенко, К. Развитие освітнього простору майбутніх учителів до проектування освітньо-розвивального середовища здобувачів початкової освіти. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*, 2019. С. 126–128.

REFERENCES

- Bilohur Vlada, Andriukaitiene Regina & Makieshyna Yuliia (2021). Educational policy in the field of sport. during the COVID-19 pandemic: challenges, threats, development trends. *Humanities studies. Zaporizhzhia : ЗНУ*. 7 (84). 65–74.
- Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina (2020). Sports culture as a means of improving the integrity of sports personality: philosophical-cultural and anthropological analysis. *Humanities studies. Zaporizhzhia : ZNU*. 6 (83). 136–152.
- Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina (2020). Theoretical methodological sports reflection as a human dimension area of sports activity and possibilities of its humanization in the society. *Humanities studies. Zaporizhzhia : ZNU*. 5 (82). 132–146.
- Bilohur Vlada, Andriukaitiene Regina & Makieshyna Yuliia (2021). Educational policy in the field of sport. during the COVID-19 pandemic: challenges, threats, development trends. *Humanities studies. Zaporizhzhia : ZNU*. 7 (84). 65–74.
- Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina (2020). Sports culture as a means of improving the integrity of sports personality: philosophical-cultural and anthropological analysis. *Humanities studies. Zaporizhzhia : ZNU*. 6 (83). 136–152.
- Bilohur Vlada, & Andriukaitiene Regina (2020). Theoretical methodological sports reflection as a human dimension area of sports activity and possibilities of its humanization in the society. *Humanities studies. Zaporizhzhia : ZNU*. 5 (82). 132–146.
- Kaufman Scott (2021). Beyond the pyramid of needs. A new look at self-realization / trans. from English Anna Markovska. Kyiv : Laboratory. 400.
- Lysenko S. O. (2021). Formation and development of the paradigm of self-actualization of the individual and its reinterpretation in the context of modernity. *Humanities studies : collection of scientific papers / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia : Publishing house "Helvetica"*. 8 (85). 20–28. doi: <https://doi.org/10.26661/hst-2021-8-85-0>
- Yuliya Makeshina (2022). The concept of transition from teaching traditional humanitarian disciplines to digital ones (digital humanitarianism). Digital transformation of socioeconomic, management and educational systems of modern society: materials of the International scientific and practical conference on November 23–24, 2022 / editor-in-chief, doctor of philosophy, prof. V. G. Voronkov. Lviv – Toruń: Liha-Press. 530–537.
- Makeshina Yu. V., Lysenko S. O., Samoshkina M. G., & Kravchenko A. V. (2022). Formation of personality as a complete system and the process of its active development in the context of social and philosophical sciences. *Humanities studies: Collection of Scientific Papers / Ed. V. Voronkova. Zaporozhzhia : Publishing house "Helvetica"*. 11 (88). 37–47.
- Alla Kravchenko (2023). Formation of socio-cultural competences for the field of physical culture and sports in conditions of digitalization. The formation of digital competences in the process of teaching the disciplines of "digital humanities" and the managerial and economic cycle in conditions of digitization: materials of the International Scientific and Practical Conference on November 23–24, 2023 / editor-in-chief: Doctor of Philosophy, Prof., V. G. Voronkova, Doctor of Economics, prof. N. G. Metelenko. Lviv – Toruń: Liha-Press. 353–358.
- Svitlana Lysenko (2023). The influence of the social and humanitarian sphere on the formation of socio-cultural competencies for the field of physical culture and sports. The formation of digital competences in the process of teaching the disciplines of "digital humanities" and the managerial and economic cycle in conditions of digitization: materials of the International Scientific and Practical Conference on November 23–24, 2023 / editor-in-chief: Doctor of Philosophy, Prof., V. G. Voronkova, Doctor of Economics, prof. N. G. Metelenko. Lviv – Toruń: Liha-Press. 58–366.
- Oleksenko, K. (2018). Formation of professional IT competence as the basis for reforming the modern Ukrainian school. *Mokslas ir praktika: aktualijos ir perspektyvos. Tapatutinė mokslinė – praktinė konferencija 2018 m. gegužės 11–12 d.*, Marijampolė, Kaunas. 126–27.
- Oleksenko, K. (2019). Rozvytok osvitnoho prostoru maibutnikh uchyteliv do proektuvannia osvitno-rozvyvalnoho seredovyschcha zdobuvachiv pochatkovoï osvity. *Humanitarnyi visnyk Zaporizkoi derzhavnoi inzhenernoi akademii*. 126–128.

SVITLANA, LYSENKO – Candidate of Philosophic Sciences,
Associate Professor at the Social and Humanitarian Sciences Department
E-mail: lysenko630@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4222-7049>

ALLA, KRAVCHENKO – Senior lecturer of Social-Humanitarian Department
Prydniprovsk State Academy of Physical Culture and Sport (Dnipro, Ukraine)
E-mail: alla.krav1972@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8596-7274>

IVAN, SHPITUN – PhD (Philosophy), Candidate of Philosophic Sciences,
Associate Professor, Associate Professor at the Social and Humanitarian Sciences Department,
Prydniprovsk State Academy of Physical Culture and Sport (Dnipro, Ukraine)
E-mail: kaf_du@i.ua
ODCID iD: <http://orcid.org/0009-0009-4025-7074>

THE IMPACT OF DIGITALISATION ON THE FORMATION OF SOCIO-CULTURAL COMPETENCES IN THE FIELD OF PHYSICAL CULTURE AND SPORTS

Abstract

The relevance of studying the impact of digitalisation on the formation of sociocultural competences in the field of physical culture and sports is to consider digital technologies, methods and concepts that affect sports activities, training of athletes and the development of their skills. The concept of the impact of digitalisation on the formation of socio-cultural competences in physical education and sport helps to optimise the training process, as well as influence decision-making during competitions and strategy development. The study of these aspects can contribute to the formation of new approaches to the organisation of training, promote the development of technologies in the sports sector and the impact of digital transformation on socio-cultural processes. Purpose of the study: the impact of digitalisation on the formation of socio-cultural competences in the field of physical education and sport. Objectives of the study: 1) to find out the socio-cultural competences in the field of physical culture and sports; 2) to formulate directions for the formation of socio-cultural competences in the field of physical culture and sports; 3) to formulate concepts of socio-cultural competences in the field of physical culture and sports; 4) to identify the main trends in the digital transformation of the sports industry and their impact on the formation of socio-cultural competences. The object of research is the formation of sociocultural competences in the field of physical culture and sports. The subject of the study is the impact of digitalisation on the formation of socio-cultural competences in the field of physical culture and sports. As a result of the analysis of foreign concepts, we came up with a new term cultivated by Western scholars – physical literacy. Physical literacy is not a generally accepted term, but scientists probably mean physical training or physical development, the ability to perform physical exercises or movements correctly. Research result. Socio-humanitarian education contributes to the formation of high moral principles among athletes, coaches and professionals. The overall impact of the socio-humanitarian sphere on the formation of socio-cultural competences in the field of physical culture and sport determines not only the functional aspects of solving problems in this area, but also the role of sport in the socio-cultural development of society as a whole. Socio-cultural competences interact to create a comprehensive approach to socio-cultural development in the field of physical culture and sport. They play a key role in creating a positive sports environment that promotes the quality development of the sports industry and community.

Key words: digitalization, formation of socio-cultural competences, the sphere of physical culture and sports, concepts of socio-cultural competences, trends of digital transformation, digital sports culture, e-sports.

© The Author(s) 2023

This is an open access article under
the Creative Commons CC BY license

Received date 15.09.2023

Accepted date 25.09.2023

Published date 15.10.2023

How to cite: Світлана Лисенко, Алла Кравченко, Іван Шпитун. Вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. *Humanities studies: Collection of Scientific Papers* / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia : Publishing house “Helvetica”, 2023. 17 (94). P. 30–42.
doi: <https://doi.org/10.32782/hst-2023-17-94-04>