

УДК 796

Стеценко К.О.¹, Омок Г.А.², Шуба Л.В.³

¹ студ. гр.УФКС-113м НУ «Запорізька політехніка»

^{2,3} наук. керівник – канд. пед. наук., доц. НУ «Запорізька політехніка»

БЕЙДЖІФІКАЦІЇ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОФЕСІЙНОМУ СПОРТІ У СУЧАСНОМУ СВІТІ

Актуальність бейджіфікація та гейміфікація в професійному спорті у сучасному світі стають все більш популярними. Звернемо увагу, що концепції не лише допомагають підвищити мотивацію спортсменів, але й покращують загальне благополуччя, взаємодію з командою та ефективність тренувань. Пропонуємо розглянути основні аспекти, їх застосування, та переваги у професійному спорті.

Бейджіфікація – це процес використання віртуальних значків (бейджів) для нагородження за досягнення певних цілей, виконання завдань або участь у заходах. Бейджі служать візуальним підтвердженням успіхів та можуть мотивувати спортсменів до подальшого розвитку. Гейміфікація – це застосування ігрових елементів у неігрових контекстах, з метою підвищення залученості та мотивації. У спорті це може включати використання змагань, рейтингів, челенджів та інших ігрових механік для стимулювання активності спортсменів.

В умовах обмеженого доступу до спортивних споруд, це частково закриває позиції підтримання мотивації. У сучасному світі спортсмени стикаються з великою конкуренцією та стресом. Бейджіфікація та гейміфікація надають їм можливість отримувати визнання за досягнення, що впливає на зацікавленість у тренуваннях. Починаючи з 2019 році, ми зіткнулись з COVID-19, та обмеженням доступу до спортивних споруд. Саме тоді розпочався шлях адаптації до нових умов, і використання цифрових технологій у спорті, зокрема онлайн-тренувань, стало особливо важливим у зв'язку з пандемією та іншими кризами. Бейджіфікація та гейміфікація можуть зацікавити молодь у заняттях спортом, оскільки ігрові елементи роблять тренування більш привабливими і веселими. На разі ринок пропонує безліч платформ для тренувань, мобільних додатків і онлайн-платформ, як-от Strava, MyFitnessPal та інші, які активно використовують елементи гейміфікації для мотивації користувачів. Юзери отримують бейджі за досягнення певних показників, участь у змаганнях або виконання челенджів. Щодо професійних команд, вони часто використовують бейджіфікацію для стимулювання своїх професіоналів. Наприклад, бейджі можуть видаватися за досягнення в командних тренуваннях або за індивідуальні успіхи на змаганнях.

Проблеми сьогодення змушують організовувати віртуальні змагання, де спортсмени могли змагатися в реальному часі, використовуючи додатки для відстеження результатів. Це дозволяло зберігати змагальний дух і взаємодію між спортсменами.

Переваги бейджіфікації та гейміфікації:

1. Підтримка комунікації та співпраці (ігрові елементи сприяють покращенню взаємодії між спортсменами, допомагаючи їм підтримувати командний дух та співпрацю під час тренувань).
2. Різноманітність тренувань (введення нових елементів у звичний тренувальний процес, що робить його більш різноманітним і цікавим).
3. Зворотний зв'язок і самовдосконалення (спортсмени отримують регулярний зворотний зв'язок про свої досягнення, що допомагає зробити аналіз, і роботу над помилками).

Виклики та ризики:

1. Надмірний акцент на нагородах (існує ризик, що спортсмен може зосередитися лише на отриманні бейджів та нагород, втрачаючи інтерес до самого процесу тренування).
2. Необхідність технічного оснащення (для успішної реалізації необхідні певні технології та платформи, що може бути проблемою для деяких команд чи спортсменів).

3. Індивідуальні відмінності (не всі професійні спортсмени реагують однаково на ігрові елементи. Деякі можуть бути більше мотивовані через змагання, в той час як інші віддають перевагу індивідуальному підходу).

Ми глибоко переконані, що бейджіфікація та гейміфікація в професійному спорті сьогодення, є потужними інструментами для підвищення мотивації, зацікавленості та розвитку професіоналів своєї справи. Вони дозволяють створити позитивне середовище, яке підтримує фізичну активність і психологічне благополуччя. Але потрібно підходити до їх впровадження обдуманно, щоб уникнути можливих ризиків і забезпечити максимальну ефективність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Атаманюк, С. Теорія і практика підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту до використання інноваційних видів рухової активності у професійній діяльності / С. Атаманюк // Освіта. Інноватика. Практика. –2021. –Т. 9, No 2. –С. 6-14.

2. Іванюк, П., Бондар, А. (2024). Гейміфікація, як ефективний інструмент мотивації у сфері фізичної культури та спорту. Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова, 7(180), 59-64. [https://doi.org/10.31392/UDUnc.series15.2024.7\(180\).12](https://doi.org/10.31392/UDUnc.series15.2024.7(180).12)