



Дата поступления рукописи в редакцию: 03.04.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 30.04.2026 г.

DOI: 10.24412/2076-1503-2026-4-567-574

ИБРАГИМОВ Ильдар Фаисович,
доцент кафедры физического воспитания,
ФГБОУ ВО «Казанский государственный энергетический университет»
Казань, Россия, ФГБОУ ВО «Казанский институт (филиал)
«Всероссийский государственный университет юстиции»
РПА Минюста России» Казань, Россия,
e-mail: ibraildar@mail.ru

СУНГАТУЛЛИН Рафаэль Иршатович,
старший преподаватель общеуниверситетской
кафедры физического воспитания и спорта,
ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) Федеральный Университет»,
e-mail: raf-vdv@mail.ru

ДОЛГОВ Владимир Иванович,
старший преподаватель кафедры физического воспитания и здоровья,
ФГБОУ ВО «Казанский государственный медицинский университет»,
Казань, Россия,
e-mail: dolgov1952@mail.ru

ИБРАГИМОВ Булат Ильдарович,
студент, ФГБОУ ВО «Казанский государственный
энергетический университет», Казань, Россия,
e-mail: ibrabulat2018@yandex.ru

МОТИВАЦИОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА В ФОРМИРОВАНИИ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Аннотация. Работа посвящена актуальной проблеме формирования мотивации к здоровому образу жизни в студенческой среде. Авторы обосновывают тезис о том, что традиционные подходы к физическому воспитанию теряют эффективность в диалоге с «цифровым поколением». В качестве инновационной альтернативы рассматривается фиджитал-спорт – формат, синтезирующий физическую активность и цифровые технологии, основанный на преодолении дихотомии реального и виртуального. Целью работы является теоретическое и эмпирическое обоснование мотивационного потенциала данного направления.

В ходе исследования был проведен теоретический анализ научной литературы, а также эмпирическое исследование методом анкетирования 130 студентов Казанского государственного энергетического университета. Результаты показали высокую осведомленность респондентов о фиджитал-спорте (63,8% хорошо знакомы с понятием) и широкое признание его мотивационного потенциала для вовлечения молодежи в регулярную физическую активность (76%). Ключевыми личными мотивами участия студенты назвали возможность улучшить физическую форму в увлекательной игровой форме (30,5%), азарт соревнования (19,9%) и социальное взаимодействие (17,7%). Наиболее предпочтительным форматом интеграции в вузе были определены внеучебные секции и клубы (56,9%), что указывает на запрос на гибкие, неформальные формы занятий.

Делается вывод, что фиджитал-спорт обладает значительным педагогическим потенциалом благодаря своей способности отвечать на запросы поколения Z. Выделяются

ключевые механизмы трансформации игровой вовлеченности в устойчивые компоненты ЗОЖ: систематическую физическую активность, осознанный соматический контроль и психоэмоциональное благополучие. Успешная реализация этого потенциала требует стратегии, ориентированной на создание клубной инфраструктуры, проведение просветительской работы и организацию тематических мероприятий для популяризации направления.

Ключевые слова: физическая культура, фиджитал-спорт, здоровый образ жизни, студенческая молодежь, мотивация, гибридные дисциплины, цифровизация, педагогическая инновация.

IBRAGIMOV Ildar Faisovich,
Associate Professor of the Department
of Physical Education,
Kazan State Power Engineering University,
Kazan, Russia
Kazan Institute (Branch)
of the All-Russian State University of Justice,
Kazan, Russia

SUNGATULLIN Rafael Irshatovich,
Senior Lecturer of the General University
Department of Physical Education and Sports,
Kazan (Volga Region) Federal University

DOLGOV Vladimir Ivanovich,
Senior Lecturer of the Department of Physical Education and Health,
Kazan State Medical University, Kazan, Russia

IBRAGIMOV Bulat Ildarovich,
Student, Kazan State Power Engineering
University Kazan, Russia

THE MOTIVATIONAL POTENTIAL OF DIGITAL SPORTS IN SHAPING A HEALTHY LIFESTYLE FOR STUDENTS

Annotation. The work is devoted to the urgent problem of forming motivation for a healthy lifestyle among students. The authors substantiate the thesis that traditional approaches to physical education are losing effectiveness in dialogue with the "digital generation". Digital sports, a format synthesizing physical activity and digital technologies based on overcoming the dichotomy of the real and virtual, is considered as an innovative alternative. The purpose of the work is a theoretical and empirical substantiation of the motivational potential of this area.

The research conducted a theoretical analysis of scientific literature, as well as an empirical survey of 130 students of Kazan State Power Engineering University. The results showed high awareness of respondents about digital sports (63,8% are familiar with the concept) and wide recognition of its motivational potential for involving young people in regular physical activity (76%). The key personal motives for participation were the opportunity to improve physical fitness in an exciting way (30,5%), the excitement of competition (19,9%) and social interaction (17,7%). Extracurricular sections and clubs (56,9%) were identified as the most preferred format of integration at the university, indicating a request for flexible, informal forms of study.

It is concluded that digital sports has significant pedagogical potential due to its ability to respond to the demands of generation Z. The key mechanisms of transformation of gaming involvement into sustainable components of healthy lifestyle are highlighted: systematic physical activity, conscious somatic control and psycho-emotional well-being. The successful realization of this potential requires a strategy focused on creating a club infrastructure, conducting educational work and organizing thematic events to promote the direction.

Key words: physical education, digital sports, healthy lifestyle, student youth, motivation, hybrid disciplines, digitalization, pedagogical innovation.

Введение

Студенчество представляет собой социально-демографическую группу, особо уязвимую в контексте здоровьесбережения. Характерные особенности данного периода – высокая интеллектуальная нагрузка, психоэмоциональное напряжение, нерегулярный режим дня, ограниченность материальных ресурсов – создают комплекс рисков для физического здоровья. В связи с этим актуальность формирования устойчивой мотивации к здоровому образу жизни (ЗОЖ) в студенческой среде приобретает характер стратегического вызова для системы высшего образования. Мотивация в спорте – это не просто эмоциональный подъем, а глубоко укоренившееся убеждение в важности своего дела и вера в собственные силы [1, с. 76]. Традиционные подходы к физическому воспитанию, основанные на нормативном и дисциплинарном методах, зачастую не находят должного отклика у поколения Z, чьи ценностные и поведенческие паттерны сформированы цифровой средой. Возникает насущная потребность в поиске новых методологий, способных преодолеть данный разрыв через интеграцию физических практик и цифровых технологий.

Фиджитал-спорт представляет собой перспективное направление в сфере физической культуры, основанное на симбиозе физических усилий и цифровых технологий. Его ключевая идея – преодоление дихотомии реального и виртуального через создание единого интерактивного пространства, где физические действия пользователя преобразуются в управление виртуальным процессом с немедленной обратной связью. Такая интеграция позволяет формировать инновационные гибридные форматы физической активности, обладающие высоким мотивационным потенциалом для молодого поколения. Фиджитал-игры – это новое направление, которое является не заменой, а дополнением классического спорта, которое может сделать его более привлекательным и доступным для широкой аудитории [3, с. 21].

Цель и задачи исследования. Целью работы является теоретическое обоснование мотиваци-

онного потенциала фиджитал-спорта как инструмента формирования здорового образа жизни студенческой молодежи. Исходя из цели определили задачи:

- 1) проанализировать специфику студенческого периода как социально-демографической группы, выделив ключевые риски для физического здоровья и причины мотивационного кризиса в сфере традиционного физического воспитания;
- 2) раскрыть сущность фиджитал-спорта как инновационного формата занятий физической активностью;
- 3) изучить отношение студенческой молодежи к фиджитал-спорту;
- 4) определить предпочтительные для студентов форматы интеграции фиджитал-активностей в образовательную среду вуза.

Методы исследования

В ходе исследования был использован анализ научно-методической литературы. Проведено социологическое исследование среди студентов на базе Казанского государственного энергетического университета в количестве 130 человек.

Результаты исследования и их обсуждение. Для более глубокого понимания мотивационного потенциала фиджитал-спорта среди студенческой молодежи было проведено анкетирование. Анкета включала 4 ключевых вопроса смешанного типа, что позволило получить структурированные данные для качественного анализа. Вопросы были направлены на изучение уровня осведомленности и отношения целевой аудитории к фиджитал-спорту, а также на выявление степени информированности о самом феномене, воспринимаемой мотивационной силы и предпочтительных форматов интеграции в вузовскую среду.

В анкетировании приняли участие 130 студентов 1-4 курсов Казанского государственного энергетического университета различных направлений подготовки.

По данным анкетирования, распределение ответов на вопрос о знакомстве с понятием «фиджитал-спорт» выглядит так (рис. 1).

Знакомы ли вы с понятием «фиджитал-спорт» (гибридные дисциплины, сочетающие физические упражнения и видеоигры, аналогичные формату Игр будущего в Казани-2024)?

130 ответов

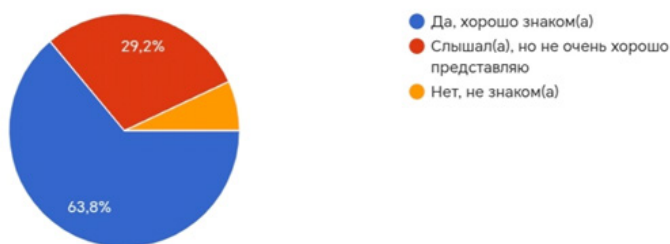


Рисунок 1. Знакомы ли вы с понятием «фиджитал-спорт» (гибридные дисциплины, сочетающие физические упражнения и видеоигры, аналогичные формату Игр будущего в Казани-2024)?

Итак, из диаграммы следует, что почти две трети опрошенных (63,8%) заявили о хорошем знакомстве с понятием «фиджитал-спорт». Это свидетельствует о популярности гибридных дисциплин, сочетающих физическую активность и видеоигры, аналогичных формату Игр Будущего в Казани-2024.

Однако около трети участников исследования (29,2%) отметили, что слышали о фиджитал-спорте, но недостаточно ясно представляют себе этот вид спорта. Это подчеркивает необходимость дальнейшего информирования обществен-

ности о специфике и преимуществах данного направления.

Небольшое количество респондентов (6,9%) признались, что незнакомы с этим понятием, что также подтверждает важность популяризации новых видов спортивных мероприятий, способствующих вовлечению широкой аудитории в активный образ жизни и инновационные технологии.

Результаты опроса о потенциале фиджитал-спорта как мотиватора физической активности показали следующее (рис.2).

Насколько, по Вашему мнению, фиджитал-спорт может мотивировать молодежь к регулярным занятиям физической активностью?

130 ответов

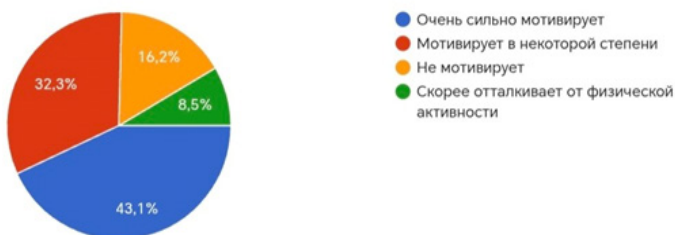


Рисунок 2. Насколько, по Вашему мнению, фиджитал-спорт может мотивировать молодежь к регулярным занятиям физической активностью?

Согласно данной диаграмме, значительная часть опрошенных (около 76%, включающая тех, кто считает, что фиджитал-спорт очень сильно мотивирует и мотивирует в некоторой степени) убеждена в положительном влиянии этого вида

спорта на повышение заинтересованности молодежи в регулярных занятиях физической активностью. Вместе с тем, примерно четверть респондентов проявили умеренный энтузиазм или даже негативное отношение к данному направлению,

подчеркнув необходимость дополнительной адаптации и улучшения качества фиджитал-тренировок для достижения наибольшего эффекта.

Проведенный опрос позволил выявить ключевые факторы, способные заинтересовать студентов в занятии фиджитал-спортом. Получен-

ные результаты показывают разнообразие мотиваций, каждая из которых имеет свое значение и вес.

На вопрос о ключевых мотивах участия в фиджитал-спорте студенты ответили следующим образом (рис.3).



Рисунок 3. Что могло бы стать для Вас главным мотивом попробовать себя в фиджитал-спорте?

Из диаграммы следует, что наиболее популярным оказался мотив, связанный с возможностью улучшить физическую форму в увлекательной игровой форме. Для трети респондентов (30,5%) именно этот аспект становится решающим фактором, ведь совмещение полезного с приятным – это залог успеха любого начинания. Регулярные тренировки значительно улучшают физическую форму, развивая выносливость, координацию и гибкость, силовые показатели укрепляя сердечно-сосудистую систему и нормализуя обмен веществ. Это обеспечивает действенную профилактику заболеваний, связанных с малоподвижным образом жизни, таких как гиподинамия, диабет 2-го типа и сердечно-сосудистые патологии. В отличие от традиционных видов спорта, где ключевую роль играют определённые физические качества, фиджитал-версии акцентируют на развитие когнитивных навыков – компетенций, находящихся на стыке спортивного и цифрового интеллекта. Это позволяет сделать физическую культуру более инклюзивной, вовлекая студентов с разным уровнем физической подготовки. Студенты с более высоким ярусом физической активности демонстрируют лучшие результаты в тестах на внимание, скорость обработки информации и исполнительные функции [6, с. 176]. Таким образом, он предлагает не просто развлечение, а перспективную среду для личного и профессионального роста, что повышает его субъективную ценность в глазах целевой аудитории.

Следующим важным стимулом стала тяга к конкуренции и желанию демонстрировать высокие результаты. Каждый пятый студент (19,9%) мечтает ощутить вкус побед и гордость за собственные достижения. Механизм геймификации, основанный на визуализации результата, непрерывной обратной связи и рейтинговом соперничестве служит эффективным инструментом формирования устойчивой привычки к систематическим тренировкам.

Фиджитал-спорт, подобно киберспорту, обладает выраженным социализирующим эффектом. Немалое число студентов привлекает идея объединения усилий с командой единомышленников. Четверть опрошенных (17,7%) готова присоединиться к коллективу друзей, увлечённых общим делом.

Цифровые платформы, приложения формируют глобальные онлайн-сообщества, преодолевающие географические и культурные границы. Это особенно значимо в условиях нередкой социальной разобщённости в студенческой среде и отвечает ключевой потребности студенческого возраста в социализации, принадлежности к группе и развитии коммуникативных навыков. От уровня владения социально-коммуникативными навыками будет зависеть успешность социализации в обществе [4, с. 236]. Сочетание здоровой конкуренции, возможности отслеживать личный прогресс и сравнивать результаты с другими создаёт устойчивый мотивационный стимул. Наконец, совместное достижение целей и поддержка

команды выступают эффективными антистрессовыми факторами, способствуя улучшению психоэмоционального состояния в условиях академической нагрузки.

Для некоторых (18,1%) главным критерием выступает техническая составляющая фиджитал-спорта. Использование технологии виртуальной (VR), смешанной (MR) и дополненной (AR) реальности, интерактивных платформ, и носимых трекеров создают ощущение увлекательного эксперимента – непривычный, технологически насыщенный опыт, контрастирующий с традиционными подходами к физическому воспитанию, что само по себе стимулирует любопытство и вовлеченность. Благодаря цифровым инструментам обеспечивается принципиальная доступность высококачественных тренировок, устраняются традиционные пространственно-временные ограничения. Занятия становятся независимыми от местонахождения пользователя, времени суток и сезонных факторов, что эффективно решает проблемы дефицита времени, недостатка инфраструктуры и климатической зависимости. Современные технологии обеспечивают сбор и анализ больших данных о производительности пользователя. Понимание корреляции между частотой сердечных сокращений, затратами калорий и игровым результатом закладывает основы соматической грамотности – умения «читать» сигналы собственного тела и управлять ресурсами здоровья.

На основе этих данных формируются адаптивные тренировочные программы и предоставляются персонализированные рекомендации, что позволяет оптимизировать тренировочный процесс и достигать более высоких результатов. Возможность визуализации прогресса через аналитические инструменты (графики, диаграммы, статистика, цифровые дневники) обеспечивает объективное подтверждение достижений. Видимый прогресс в фиджитал-дисциплинах – как в физической форме, так и в игровых навыках – укрепляет уверенность студентов, мотивирует к дальнейшим занятиям и формирует готовность преодолевать трудности не только в спорте, но и в жизни.

Наконец, небольшой процент респондентов (13,8%) видит ценность в популяризации нового направления. Существенную мотивацию создают внешние стимулы: престижность участия в инновационном движении, что подтверждается проведением таких масштабных мероприятий, как «Игры Будущего», а также возможности карьерного роста в смежных профессиональных областях – киберспорте, IT-сфере и event-менеджменте [5, с. 112].

Студенты продемонстрировали разные предпочтения в форматах участия в фиджитал-активностях в рамках вуза (рис. 4).

В каком формате вы бы лично рассмотрели возможность участия в фиджитал-активностях в рамках вуза?

130 ответов



Рисунок 4. В каком формате Вы бы лично рассмотрели возможность участия в фиджитал-активностях в рамках вуза?

Проведённый опрос выявил предпочтения студентов относительно возможных форматов участия в фиджитал-активностях в стенах учебного заведения. Выяснилось, что большинство опрошенных (56,9%) склоняется к идее присоединения к внеучебным секциям или клубам, связанным с данным направлением спорта. Такая форма

представляется привлекательной почти для шестидесяти процентов респондентов, так как позволяет свободно выбирать удобное время занятий, общаться с единомышленниками и развлекаться в приятной атмосфере.

Часть студентов (24,6%) высказалась за периодическое участие в специальных мероприя-

тиях и турнирах, подчеркнув таким образом интерес к этому направлению лишь в ограниченном объеме. Подобные разовые акции воспринимаются студентами как источник яркого эмоционального опыта и необычного развлечения.

Элективный курс в рамках обязательной программы физкультуры вызывает наименьший энтузиазм среди обучающихся – 12,3% предпочли бы этот путь. Вероятно, необходимость регулярных занятий и контроль успеваемости снижают привлекательность подобного формата.

Незначительная доля студентов (6,2%) заявила, что совершенно не заинтересована в любых формах фиджитал-активностей, возможно считая их недостаточно полезными или интересными.

Подводя итог, очевидно, что оптимальная стратегия внедрения фиджитал-активностей должна ориентироваться преимущественно на организацию секций и клубов, учитывая желания большинства студентов. Дополнение в виде тематических мероприятий способно привлечь ещё больше внимания к данному виду спорта, усилив положительный отклик аудитории.

Результаты анкетирования демонстрируют, что большинство студентов положительно относятся к концепции фиджитал-спорта и понимают её суть, однако некоторые всё ещё нуждаются в дополнительном просвещении о специфике и возможностях данного направления. Большинство опрошенных уверены, что фиджитал-спорт способен повысить интерес молодёжи к регулярным занятиям физическими упражнениями. Наиболее распространёнными причинами для участия стали улучшение физической формы в игровой форме, дух соревнования и стремление к успеху, а также желание объединяться в команду и взаимодействовать с единомышленниками.

Кроме того, выяснилось, что наилучшим вариантом включения фиджитал-активностей в университетскую жизнь является организация внеучебных секций и клубов, обеспечивающих свободное посещение и развитие полезных навыков в комфортной среде. Разовые мероприятия тоже востребованы, так как привлекают внимание к новому направлению и повышают популярность.

Заключение

Фиджитал-спорт представляет собой значимый культурно-педагогический феномен, обладающий уникальным мотивационным потенциалом для формирования здорового образа жизни в студенческой среде. В результате активное участие в фиджитал-спорте способствует формированию здорового образа жизни, развитию таких качеств, как самодисциплина, целеустремленность и ответственность за собственное здоровье. Путем проведения специальных событий и активных

кампаний можно транслировать ценности здоровья и физической активности, показывая, что занятия спортом могут быть интересными, современными и привлекательными для молодежи.

Список литературы:

- [1] Абзалова, С. В. Повышение мотивации к тренировкам / С. В. Абзалова, М. М. Бикмуллина // Тенденции развития науки и образования. – 2025. – № 117-7. – С. 75-77.
- [2] Баландин, В. А. Особенности использования технологии виртуальной реальности в подготовке спортсменов / В. А. Баландин, О. В. Илюшин // StudNet. – 2022. – Т. 5, № 5. – С. 4141-4155.
- [3] Галиуллина, Д. Т. Влияние фиджитал-игр на развитие и популяризацию спорта / Д. Т. Галиуллина, Д. Р. Айметдинов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2024. – № 4-1(91). – С. 20-22.
- [4] Гильманшин, Р. А. Педагогический потенциал фиджитал спорта в развитии социально-коммуникативных навыков студенческой молодежи / Р. А. Гильманшин // Экономика и управление: проблемы, решения. – 2024. – Т. 9, № 5(146). – С. 233-237.
- [5] Ибрагимов, И. Ф. Итоги проведения фиджитал игр в рамках проведенного киберспортивного мероприятия «Игры будущего - 2024» / И. Ф. Ибрагимов, Л. Н. Колочкова // Тенденции развития науки и образования. – 2024. – № 109-11. – С. 112-116.
- [6] Кривоногов, А. Д. Влияние физической активности на когнитивные функции студентов / А. Д. Кривоногов, Э. А. Валиуллина, М. А. Тюриков [и др.] // Казанская наука. – 2025. – № 2. – С. 174-176.
- [7] Наговицын, Р. С. Формирование мотивации к двигательной активности у студентов на основе реализации информационных технологий / Р. С. Наговицын, А. Д. Кривоногов // Актуальные проблемы физической культуры и спорта в современных социально-экономических условиях: материалы Международной научно-практической конференции, приуроченной Году российско-китайского сотрудничества в области физической культуры и спорта, Чебоксары-Ташкент, 26 января 2023 года. – Чебоксары-Ташкент: Чувашский государственный аграрный университет, 2023. – С. 482-486.
- [8] Севодин, С. В. Причины и последствия гиподинамии у студентов / С. В. Севодин, А. С. Кочура, А. А. Фаттахова // Казанская наука. – 2025. – № 4. – С. 142-144.
- [9] Хайруллин, И. Т. Мобильные приложения как средство мотивации к двигательной активности студентов / И. Т. Хайруллин // Физическая культура, спорт, туризм: наука, образование, информационные технологии: Материалы Все-

российской с международным участием заочной научно-практической конференции, Казань, 22–23 марта 2023 года. – Казань: Казанский государственный энергетический университет, 2023. – С. 199-203.

[10] Шаймарданов, И. И. Мотивационный аспект здоровьесбережения у студентов / И. И. Шаймарданов, А. Б. Хабибуллин // Студенческий спорт в современном обществе: проблемы, пути развития и подготовка спортивного резерва : Сборник статей по материалам Межрегиональной научно-практической конференции, Йошкар-Ола, 14 октября 2022 года / Под редакцией И.А. Загайнова, О.Г. Купцовой. – Йошкар-Ола: АНО ВО «Межрегиональный открытый социальный институт», 2022. – С. 133-135.

References:

[1] Abzalova, S.V. Increasing motivation for training/S.V. Abzalova, M.M. Bismullina//Trends in the development of science and education. – 2025. – № 117-7. - S. 75-77.

[2] Balandin, V. A. Features of using virtual reality technology in training athletes/V. A. Balandin, O. V. Ilyushin//StudNet. – 2022. - T. 5, NO. 5. - S. 4141-4155.

[3] Galiullina, D.T. The influence of digital games on the development and popularization of sports/D.T. Galiullina, D.R. Aymetdinov//International Journal of Humanities and Natural Sciences. – 2024. – № 4-1(91). - S. 20-22.

[4] Gilmanshin, R. A. Pedagogical potential of sports in the development of social and communication skills of student youth/R. A. Gilmanshin//Economics and management: problems, solutions. – 2024. - T. 9, NO. 5 (146). - S. 233-237.

[5] Ibragimov, I.F. Results of the financial games within the framework of the esports event "Games of the Future - 2024" /I.F. Ibragimov, L.N. Kolochkova//

Trends in the development of science and education. – 2024. – № 109-11. - S. 112-116.

[6] Krivonogov, A. D. The influence of physical activity on the cognitive functions of students/A. D. Krivonogov, E. A. Valiullina, M. A. Tyurikov [et al.]//Kazan science. – 2025. – № 2. - S. 174-176.

[7] Nagovitsyn, R. S. Formation of motivation for physical activity among students based on the implementation of information technologies/R. S. Nagovitsyn, A. D. Krivonogov//Actual problems of physical culture and sports in modern socio-economic conditions: materials of the International Scientific and Practical Conference dedicated to the Year of Russian-Chinese cooperation in the field of physical culture and sports, Cheboksary-Tashkent, January 26, 2023. - Cheboksary-Tashkent: Chuvash State Agrarian University, 2023. - S. 482-486.

[8] Sevodin, S.V. Causes and consequences of physical inactivity in students/S.V. Sevodin, A.S. Kochura, A.A. Fattakhova//Kazan Science. – 2025. – № 4. - S. 142-144.

[9] Khairullin, I.T. Mobile applications as a means of motivation for students' motor activity/I.T. Khairullin//Physical culture, sports, tourism: science, education, information technologies: All-Russian materials with international participation of a correspondence scientific and practical conference, Kazan, March 22-23, 2023. - Kazan: Kazan State Energy University, 2023. - S. 199-203.

[10] Shaimardanov, I.I. Motivational aspect of health preservation among students/I.I. Shaimardanov, A. B. Khabibullin//Student sports in modern society: problems, ways of development and preparation of a sports reserve: Collection of articles based on materials of the Interregional Scientific and Practical Conference, Yoshkar-Ola, October 14, 2022/ Edited by I.A. Zagainova, O.G. Kuptsova. - Yoshkar-Ola: АНО HE "Interregional Open Social Institute," 2022. - S. 133-135.



ЮРКОМПАНИ

www.law-books.ru

Юридическое издательство «ЮРКОМПАНИ»
издает научные журналы:

- Научно-правовой журнал «Образование и право», рекомендованный ВАК Министерства науки и высшего образования России (специальности 12.00.01, 12.00.02), выходит 1 раз в месяц.
- Научно-правовой журнал «Право и жизнь», рецензируемый (РИНЦ, E-Library), выходит 1 раз в 3 месяца.