

**МОЛОДОЙ  
УЧЁНЫЙ**

XXXV Международная научная конференция



# **ИССЛЕДОВАНИЯ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ**

**КАЗАНЬ**

## ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ

### Цифровая трансформация в индустрии спорта

Сонина Анастасия Александровна, кандидат экономических наук  
Спортивно-образовательный центр «Кидкорт» (г. Санкт-Петербург)

*В статье анализируются перспективы и современное состояние цифровой трансформации сферы физической культуры и спорта в Российской Федерации.*

*Ключевые слова: спорт, физическая культура, цифровизация, цифровая трансформация.*

Неотъемлемой частью развития современного мира является внедрение цифровых технологий. На данном этапе в мире активно взят курс на цифровизацию экономики и информатизацию всех процессов и областей человеческой жизни. Цифровизация затрагивает все сферы общественных отношений, в том числе и сферу физической культуры и спорта.

Цифровые технологии активно внедряются как в профессиональный, так и в любительский спорт, что мотивирует граждан вести здоровый образ жизни. Мобильные приложения становятся неотъемлемой частью быта и помогают организовать режим дня, правильное питание, эффективные индивидуальные тренировки и многое другое. Современное поколение, обладающее «цифровым мышлением», быстро осваивает новые девайсы и активно использует их для самосовершенствования. Передовые технологии позволяют гораздо эффективнее осуществлять сбор, обработку и передачу информации, качественно изменять методы и организационные формы подготовки высококвалифицированных спортсменов, тренеров и судей, а также проведения физкультурно-оздоровительной работы с населением. Цифровые технологии широко используются компаниями, занимающимися спортивной аналитикой, профессиональной статистикой, съёмкой матчей, скаутингом и онлайн- трансляциями. С точки зрения спорта, процесс коммуникации с болельщиками, работа в медийном пространстве, формирование новых цифровых продуктов вокруг традици-

онных форматов — это тот путь, на котором сейчас находятся крупнейшие мировые клубы и спортивные федерации [1].

Следует отметить, что на фоне возникшей пандемии в мире спорта произошёл активный толчок к развитию и применению цифровых технологий. Так, например, всемирно известные скачки с препятствиями Grand National, проходящие в Англии ежегодно с 1839 года, состоялись в виртуальном формате. Их результат был смоделирован при помощи компьютерных вычислений и оформлен в формате CGI. При CGI-моделировании учли и воссоздали множество нюансов: грязь из-под копыт, команды по ремонту барьеров, зрителей на трибунах и даже скорую помощь для упавших наездников. Virtual Grand National транслировались по британскому ТВ-каналу ITV во временном слоте, изначально предназначенном для реальных скачек. Среднее количество зрителей по ходу трансляции составило около 4,3 млн человек.

Иначе говоря, пандемия стала своеобразным триггером для масштабной цифровизации [1].

Важно отметить, что сфера физической культуры и спорта только набирает обороты в данной области и, к сожалению, Россия отстает по темпам роста цифровизации от ведущих спортивных мировых держав.

С целью преодоления этого барьера 18 и 19 февраля 2020 года при поддержке Минспорта России впервые в спортивной истории прошло мероприятие по разработке Стратегии развития спорта до 2030 года (далее — Стратегия). Представители Минпромторга России, Минэкономразвития России, министерств спорта регионов России, общероссийские спортивные федерации по видам спорта, подведомственные организации Минспорта России, ВУЗы, спортивные и фитнес клубы, бизнес и общественные организации коллективно сформировали предложения в Стратегию развития спорта до 2030 года в рамках стратегической сессии «Стратегия развития спорта 2030». Одной из основополагающей ценностью Стратегии является — ориентация на долгосрочную перспективу стратегического планирования развития физической культуры и спорта с учетом развития мировых тенденций цифрового развития. Согласно Стратегии одним из ключевых вызовов на сегодняшний день является цифровизация в области физической культуры и массового спорта [2]. Важнейшей задачей, согласно Стратегии, является разработка единой автоматизированной информационной системы, которая будет обеспечивать сбор, анализ и распространение для использования в субъектах Российской Федерации и муниципальных образований инновационного опыта и развития физической культуры и спорта. Также Стратегия включает в себя:

- стимулирование вовлеченности граждан в занятия спортом за счет создания и популяризации цифровых сервисов, мобильных приложений, соцсетей и систем управления взаимоотношениями с клиентами;
- повышение эффективности подготовки спортсменов путем внедрения цифровых инструментов, обеспечивающих систематизацию информации о каждом объекте и субъекте сферы физической культуры и спорта;
- совершенствование процессов принятия управленческих решений за счет развития технологий сбора, обработки и анализа данных, с использованием технологий машинного обучения и искусственного интеллекта [3]. В целом вся цифровая трансформация направлена на сокращение времени, исключение документооборота на бумажных носителях и оперативность. Например, в Санкт-Петербурге в рамках Стратегии цифровой трансформации утверждены шесть проектов: создание центра цифровой компетенции в сфере физической культуры и спорта, цифровая мастерская, система электронного документооборота, проект реинжиниринга, сервис «Я — спортивный гражданин», направленный на привлечение граждан к систематическим занятиям спортом, а также «Спортивный Петербург» — единая информационно-аналитическая система в сфере физической культуры и спорта. Ввод системы запланирован на декабрь 2022 года. В системе предусмотрены цифровые профили спортсменов, портфолио о достижениях, — всё это должно упростить процесс присвоения разрядов [4]. Следует добавить, что, например звание «мастер спорта» документально подтвердить очень сложно; требуется собрать пакет документов, который затем вручную проверяют в нескольких инстанциях; ожидание может затянуться на год. Большое количество спортсменов, которые выполнили нормативы мастера спорта, так и не получили это звание из-за бюрократической волокиты.

Следовательно, цифровые трансформации — это глубокие изменения во внутренних процессах организации или даже всей отрасли по мере развития цифровых технологий. В современных условиях основная цель государства является продолжительность и качества жизни граждан. Цифровая трансформация должна работать на достижение этого показателя, а значит, на конкретные сервисы для людей.

Секрет успеха цифровых технологий строится на wow-эффекте — новые ни с чем не сравнимые впечатления, вызывающие сильные эмоции и желание повторить заново [5]. При этом, спорт в глазах современных детей и взрослых

должен выглядеть так, чтобы он выигрывал по яркости эмоций у компьютерных игр, и воспитывал желание развивать кругозор, дух соперничества и стремление к саморазвитию. Однако это не означает, что нужно отказаться от цифровой трансформации в сфере физической культуры и спорта, напротив интернет позволяет мгновенно распространять информацию, экономить время для подачи заявок на соревнования, позволяет уравнивать шансы у спортсменов, делая более прозрачной систему отбора участников соревнований.

Важно отметить, что цифровая трансформация физической культуры и спорта в РФ сталкивается со следующими ключевыми проблемами:

1. Нехватка специализированных кадров для цифровой трансформации физической культуры и спорта.

2. Недостаточное количество качественных онлайн и офлайн систем, форм и методов контроля и учёта спортивной деятельности, физического образования и воспитания.

3. Низкая готовность и компетентность субъектов отрасли к «продвижению» результатов собственной деятельности, в том числе, информационных продуктов и технологий.

4. Слабая техническая и технологическая готовность субъектов отрасли к внедряемым информационным продуктам и технологиям.

5. Высокая стоимость качественных информационных продуктов, в том числе, их программно-аппаратного обеспечения.

Из всего вышесказанного можно сделать следующие выводы и прогнозы:

- Цифровая трансформация сферы физической культуры и спорта запущена на государственном уровне и планомерно внедряется.
- Изменения, которые сейчас происходят способствуют колоссальному продвижению человечества вперед и открывает широкие перспективы и новые возможности.
- Спорт необходимо популяризировать с помощью информационного пространства, в том числе цифрового PR, отвечающего запросам современного передового и прогрессивного поколения. Освещать спортивные события, проводить онлайн тренировки и консультации профессиональных тренеров посредством всемирной сети, пропагандировать занятия спортом физической культурой для оздоровления российской нации.
- С помощью информационных технологий повышается уровень безопасности на спортивных мероприятиях;

- Сфера спорта и развлечений все больше ориентируется на онлайн-форматы. Многие протестированные в период карантина онлайн-практики продолжают действовать и после окончания пандемии.
- Цифровизация в спорте должна стать главным элементом, который поможет реализовать Стратегию 2030, но необходимо отметить, что спорт — это в первую очередь здоровье нации и цифровые технологии не должны нести вред человеку, следовательно в большей степени их надо внедрять в профессиональный спорт, а в любительском спорте цифровизация призвана мотивировать граждан вести здоровый образ жизни.

В современном мире спорт оказывает влияние на социальные, экономические и политические сферы нашей жизни, именно поэтому государству нужно уделять особое внимание данной отрасли, а цифровая трансформация должна послужить инструментом для развития и формирования здоровой нации.

#### *Литература:*

1. Спорт в условиях пандемии COVID-19. Дайджест подготовлен Департаментом международного и регионального сотрудничества. 2020. — [https://ach.gov.ru/upload/pdf/20200720\\_Дайджест\\_спорт\\_итог.pdf](https://ach.gov.ru/upload/pdf/20200720_Дайджест_спорт_итог.pdf). — URL: (дата обращения 20.03.2022).
2. СТРАТЕГИЯ развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года. — <http://government.ru/docs/40966/>. — URL: (дата обращения 15.03.2022).
3. Лобова Д. С. Практики цифровой трансформации ФКИС. Цифровая трансформация отрасли «физическая культура и спорт»: теория, практика, подготовка кадров: материалы Межрегионального круглого стола, 22 апреля 2021 года / под ред. М.А. Новоселова. — М.: РГУФКСМиТ, 2021. 156 с.
4. Не виртуальный, а цифровой: как происходит цифровая трансформация в спорте. 2022. — <https://spbdnevnik.ru/news/2022-02-21/ne-virtualnyy-at-sifrovoy-kak-proishodit-tsifrovaya-transformatsiya-v-sporte>. — URL: (дата обращения 15.03.2022).
5. 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. — No 12 (156). — С. 130–132.