

**Паршин Никита Витальевич**

студент

Научный руководитель

**Шеронов Виктор Викторович**

соискатель, старший преподаватель

Южно-Российский институт управления (филиал)

ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства

и государственной службы при Президенте РФ»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

## **ЦИФРОВИЗАЦИЯ В СФЕРЕ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА**

*Аннотация:* в статье анализируется степень цифровизации сферы физической культуры. Исследуется влияние цифровых и информационных технологий на физическую культуру и спорт.

*Ключевые слова:* физическая культура, спорт, цифровые технологии.

Под физической культурой понимается сфера социальной деятельности, целью которой является сохранение и укрепление здоровья, а также развитие психофизических способностей человека сознательными физическими усилиями.

Концепция физической культуры включает в себя ценности и знания, которые создаются и используются обществом для развития физических и умственных способностей человека, как для улучшения его физической активности, так и для поддержки здорового образа жизни, социализации через физическое образование, физическое воспитание и т. п.

В настоящее время сфера физической культуры и спорта довольно сильно изменилась с момента появления COVID-19. Поскольку коронавирус продолжает распространяться и размножаться, он оказывает широкое влияние на спортивные мероприятия, поскольку спортивные организации по всему миру откладывают или полностью закрывают мероприятия. От переноса Олимпийских игр в Токио и чемпионата Европы до отмены Уимблдона, впервые со времен Второй мировой войны, влияние COVID-19 было огромным. Чтобы защитить здоровье

спортсменов и других участников, самые важные международные, региональные и национальные спортивные мероприятия были отменены или перенесены: от марафонов до футбольных турниров, от чемпионатов по легкой атлетике до баскетбола, от гандбола до хоккея на траве, тяжелая атлетика и многое другое. Впервые в истории современных игр Олимпийские и Паралимпийские игры перенесены и пройдут в 2021 году [1, с. 184].

Цифровизация быстро проникает почти во все аспекты нашей жизни – и это ничем не отличается от спорта, где болельщики и зрители все чаще ожидают, что они будут напрямую связаны со спортивными событиями. Игроки и тренеры с нетерпением ждут углубленного анализа данных о местонахождении игроков или объектов, чтобы они могли изменить тактику в середине игры. В тренировочных ситуациях не менее важен объективный постоянный мониторинг физической подготовленности спортсменов, поскольку он позволяет тренерам адаптировать программы тренировок для достижения наилучших результатов в своей работе. Учитывая жесткую конкуренцию в спортивных лигах или между командами и поставщиками услуг, те, у кого есть львиная доля информации и быстрый и легкий доступ к игровым действиям, преуспеют. В сложных, быстро меняющихся командных видах спорта, таких как хоккей, использование отслеживания и анализа данных прокладывает путь для спортивных отчетов будущего и создает совершенно новый способ привлечения спортивных болельщиков [2, с. 212–213].

Вектор цифровизации спортивной индустрии определен на государственном уровне: национальный проект «Спорт – Уровень жизни» задает ориентир – к 2030 году привлечь к обычным видам спорта 70% граждан России. Недавнее создание департамента цифровой трансформации. Министерство спорта также свидетельствует об особом внимании, которое государство уделяет этому вопросу [6, с. 121].

Разберем основные этапы развития спортивной отрасли в РФ:

I. Кризис. Этот этап приходится на 90-е годы. Характеризуется он:

– недостаток спортивных объектов;

- нехватка финансирования;
- отсутствие мотивации к спорту.

Этот этап можно обозначить как модель эксплуатации, по которой у населения нет интереса к спорту [7, с. 334]

II. Стабилизация. Данный этап обозначают настоящим временем. Основные его характеристики:

- развивается инфраструктура спорта;
- большое бюджетное финансирование;
- потребность в новых услугах и социальных сервисах;
- формируется ГЧП в создании спортивных объектов;
- формируется межведомственный механизм.

Так выглядит инфраструктурная модель развития. Характеризуется ростом интереса к спорту [9, с. 203]

III. Развитие. Этот этап будет приходиться на 2024–2030 гг. Характеризуется:

- расширение роли бизнеса,
- развитие цифровых решений,
- новые управленческие компетенции,
- уберизация потенциала участников отрасли.
- Digital-ориентированная спортивная экономика.

Так выглядит сервисная модель развития. Основное положение: «Каждому – свой пакет услуг» [3, с. 463]

Цифровые технологии активно внедряются в профессиональный и любительский спорт, что сильно мотивирует граждан на здоровый образ жизни. Умные объекты и мобильные приложения теперь являются неотъемлемой частью повседневной жизни и помогают организовать распорядок дня, правильное питание, эффективные индивидуальные тренировки и многое другое. Современное поколение с цифровым мышлением быстро осваивает новые устройства и активно использует их для самосовершенствования [5, с. 200].

В последние годы произошли огромные успехи в цифровых медиатехнологиях. Консалтинг, маркетинг, финансы, здравоохранение и многие другие секторы использовали этот инструмент и постоянно обновляли его. Но в последние годы происходит медленная, но значительная адаптация цифровых медиа в области спорта. Благодаря новейшим технологиям, цифровым тенденциям и аналитике больших данных, которые действуют как катализаторы, спортивная индустрия стремится извлечь из этого выгоду [10, с. 156].

Разберем достигаемые эффекты от цифровизации спорта при сервисной модели спортивной отрасли:

1. Уберизация. Она делает доступными для каждого человека компетенции ведущих спортсменов и экспертов.

2. Мобильные сервисы. Они повысят востребованность инфраструктуры и услуг спортивных объектов.

3. Цифровые платформы. Они объединят ресурсы отрасли, позволят управлять развитием и компетенции.

4. Госорганы. Они смогут online реагировать на изменение трендов в экономической отрасли, появляется роль CDO.

5. Новые бизнес-модели. Они обеспечат переход от «инфраструктурной» к «сервисной» модели развития [4, с. 110].

Таким образом, цифровые технологии влияют на все сферы жизни человека, в том числе и на спорт. Цифровизация сферы физической культуры является неотъемлемым процессом развитием, как общества, так и каждого человека, который связан со спортом.

### ***Список литературы***

1. Ваганова О.И. Возможности облачных технологий в электронном обучении / О. И. Ваганова [и др.] // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2017. – №6 (ч. 2). – С. 183–187.

2. Гаврилов М.В. Информатика и информационные технологии: учебник / М.В. Гаврилов, В.А. Климов. – М.: Юрайт, 2017. – 383 с.

3. Жапаров Е.С. Цифровизация в спорте: состояние и перспективы / Е.С. Жапаров, А.А. Ляшенко // Молодой ученый. – 2020. – №48 (338). – С. 462–463.
4. Никулина Т.В. Информатизация и цифровизация образования: понятия, технологии, управление / Т. В. Никулина, Е. Б. Стариченко // Педагогическое образование в России. – 2018. – №8. – С. 107–113.
5. Основы цифровой экономики: учебник и практикум для вузов / М.Н. Конягина [и др.]; отв. ред. М.Н. Конягина. – М.: Юрайт, 2021. – 235 с.
6. Притчина Л.С. Цифровизация и новое экономическое образование / Л.С. Притчина // Педагогическое образование и наука. – 2018. – №2. – С. 120–122.
7. Попов Ф.А. От информатизации вуза к его цифровизации / Ф.А. Попов // Информация и образование: границы коммуникаций. – 2018. – №10 (18). – С. 1214.
8. Стеценко Н.В. Цифровизация в сфере физической культуры и спорта: состояние вопроса / Н.В. Стеценко, Е.А. Широбакина // Наука и спорт: современные тенденции. – 2019. – №1.
9. Сергеев Л.И. Цифровая экономика: учебник для вузов / Л.И. Сергеев, А.Л. Юданова; под ред. Л.И. Сергеева. – М.: Юрайт, 2020. – 332 с.
10. Филиппов С.С. Менеджмент физической культуры и спорта: учебник для вузов / С.С. Филиппов. – 4-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2020. – 234 с.