

ФИДЖИТАЛ-ТЕХНОЛОГИИ В СПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ И КОММУНИКАЦИИ (НА ОПЫТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ)

Е. И. Кононова¹⁾, К. Д. Кононов²⁾

*¹⁾Белорусский государственный университет,
ул. Кальварийская, 9, 220004, г. Минск, Республика Беларусь,
kononovaelena@mail.ru,*

*²⁾Частное учреждение высшего образования
«Международный институт управления и предпринимательства»,
Белорусская федерация современного пятиборья,
ул. Славинского, 1/3, 220086, г. Минск, Республика Беларусь,
imb@imb.by*

Рассмотрен процесс внедрения фиджитал-технологий в спортивную индустрию и коммуникацию на примере Российской Федерации в ракурсе создания новых направлений традиционных видов спорта, вовлечения молодежи в интеллектуальные и физические состязания. Выделены задачи и перспективы фиджитал-спорта, а также его популяризация средствами медиа и коммуникации.

Ключевые слова: фиджитал-технологии; коммуникация; киберспортивные игры; виртуальная реальность; искусственный интеллект.

ФІДЖЫТАЛ-ТЭХНАЛОГІІ Ў СПАРТЫЎНАЙ ІНДУСТРЫІ І КАМУНІКАЦЫІ (НА ВОПЫЦЕ РАСІЙСКОЙ ФЕДЭРАЦЫІ)

А. І. Конанова¹⁾, К. Д. Конанав²⁾

*¹⁾Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт,
вул. Кальварыйская, 9, 220004, г. Мінск, Рэспубліка Беларусь,
kononovaelena@mail.ru,*

*²⁾Прыватная ўстанова вышэйшай адукацыі
«Міжнародны інстытут кіравання і прадпрымальніцтва»,
Беларуская федэрацыя сучаснага пяцібор'я,
вул. Славінскага, 1/3, 220086, г. Мінск, Рэспубліка Беларусь,
imb@imb.by*

Разгледжаны працэс укаранення фіджытал-тэхналогій у спартыўную індустрыю і камунікацыю на прыкладзе Расійскай Федэрацыі ў ракурсе стварэння новых напрамкаў традыцыйных відаў спорту, уцягвання моладзі ў інтэлектуальныя і фізічныя спаборніцтвы. Выдзелены задачы і перспектывы фіджытал-спорту, а таксама яго папулярызаванасць сродкамі медыя і камунікацыі.

Ключавыя словы: фіджытал-тэхналогіі; камунікацыя; кіберспартыўныя гульні; віртуальная рэальнасць; штучны інтэлект.

В современном мире, где физические и цифровые технологии тесно переплетаются, концепция фиджитал (physical + digital = phygital) становится все более актуальной. Она объединяет в себе преимущества как традиционных, так и цифровых инструментов. Фиджитал – это инновационный технологический инструмент, который открывает новые горизонты для создания интегрированных коммуникационных пространств. В рамках этой концепции происходит объединение физического и виртуального миров с помощью интерактивных экранов, сенсорных панелей и других технологий виртуальной и дополненной реальности, искусственного интеллекта и облачных сервисов.

Фиджитал-технологии объединяют в себе преимущества физического и цифрового опыта, такие как реалистичность, интерактивность, персонализация, удобство и доступность. Фиджитал – один из ключевых трендов современного мира, который оказывает влияние на различные отрасли и сферы, включая журналистику, медицину, образование, развлечения и спорт. Знания об этом инновационном интегрировании опираются на результаты разработок исследователей [1; 2; 3] и представляют собой доказательные примеры поэтапной эволюции и внедрения в практику коммуникации цифровых технологий в корреляции с изменениями потребностей пользователей.

Использование цифровых технологий в спорте привело к появлению нового вида соревнований, который сочетает в себе элементы как реального, так и виртуального мира.

В этом виде спорта соревнования проходят в два этапа: 1) на первом этапе участники соревнуются в виртуальной версии игры; 2) на втором этапе соревнования проходят в традиционном формате. При этом оба этапа имеют одинаковый статус и значимость. В результате появляются новые правила и форматы соревнований. Например, в «шахбуксе» любой элемент игры может быть перенесен в виртуальное пространство:

на ринге можно использовать VR-очки с шахматной доской или, наоборот, боксировать с виртуальным противником в цифровом пространстве.

Цифровые технологии радикально меняют спорт, проникая в традиционные соревнования. Молодые люди создают и поддерживают новые виды спорта в виртуальном пространстве, используя при этом современные средства коммуникации. В рамках государственных программ, ориентированных на молодежь, местные органы власти работают над улучшением условий для занятий спортом подрастающего поколения. В школах проводится модернизация спортивных залов, а студенческие спортивные клубы не только пользуются обновленной инфраструктурой, но и осваивают новые технологии.

Молодые люди создают новые виды спорта, которые способствуют популяризации здорового образа жизни. Эти дисциплины сочетают в себе физическую активность и цифровые технологии, привлекая к занятиям не только детей и подростков, но и представителей старшего поколения. В разных уголках мира появляются инициативы по организации соревнований на местном, региональном и международном уровнях. Прогрессивное общество рассматривает фиджитал-спорт не только как новую спортивную дисциплину, но и как возможность использовать инновационные технологии. Это позволяет объединить усилия специалистов в области разработки игровых цифровых продуктов и их информационного сопровождения.

В студенческой среде активно обсуждают важность междисциплинарных исследований, особенно в контексте киберспорта. Это важно, поскольку студенческий цифровой спорт рассматривается как потенциальный путь к профессиональному спорту. Киберспорт становится не только частью физической культуры, но и сферой, объединяющей технологии, инженерию, экономику, медицину и коммуникации. Он объединяет знания и специалистов из различных областей науки и практики, способствуя совместным усилиям в изучении условий и перспектив развития этой технологической области, связанной с коммуникацией.

Гибридные виды спорта набирают популярность не только в России, но и в других странах. На одном из спортивных мероприятий вице-премьер Российской Федерации Дмитрий Чернышенко подчеркнул, что на проходившем в ОАЭ втором Международном форуме движения фиджитал, в котором участвовали порядка 90 стран, обсуждалось проведение соревнований по тем новейшим форматам, которые предлагают в том числе и российские участники [4]. Концепция фиджитал предполагает перенос традиционных видов спорта в виртуальную среду или

создание гибридных дисциплин. Например, в шахбуксе игроки периодически останавливают игру, чтобы на несколько минут выйти на ринг. Это позволяет не только оценить физическую форму, но и научиться принимать решения в условиях стресса. Ведь на ринге спортсмены сталкиваются с совершенно другими задачами, и заранее продуманные шахматные ходы могут быть забыты. Киберспорт – это не просто чередование умственной и физической активности. Это своего рода тест для организма и возможностей человека, что помогает развивать навыки решения сложных синергетических задач.

Правительство Российской Федерации утвердило план развития фиджитал-спорта на период до 2030 г. В опубликованном на сайте правительства документе говорится о том, что концепция включает в себя создание инфраструктуры для занятий фиджитал-спортом, улучшение системы спортивных и физкультурных мероприятий в этой области, а также популяризацию этого вида спорта среди различных возрастных и социальных групп населения. В России поддержку перспективным спортсменам оказывают региональные фиджитал-центры, которые помогают им участвовать в отборочных соревнованиях. Лучшие из них затем представляют страну на международных соревнованиях. Фиджитал-центры привлекают молодых людей в возрасте от 14 до 30 лет. К концу 2030 г. планируется создать не менее 300 таких центров. Они будут строиться как за счет переоборудования уже имеющихся помещений, так и с помощью модульных объектов. Часть расходов на строительство будет покрываться из федерального бюджета в рамках государственной программы «Бизнес-спринт (я выбираю спорт)» [5]. Во всех регионах страны предлагается организовать федерации фиджитал-спорта. Еще один способ продвижения – создание студенческой спортивной лиги, которая будет способствовать популяризации нового вида активности среди студентов. Особым вектором развития станет разработка стандартов для присвоения спортивных разрядов и званий спортсменам, достигшим определенных успехов.

Цели развития фиджитал-спорта состоят в том, чтобы создать условия для роста этой сферы физической активности, поддерживать инфраструктуру, организовывать соревнования, привлекать инвестиции и развивать образовательные программы. Средства массовой информации играют важную роль в достижении этих целей. Фиджитал-спорт рассматривается в проблематике СМИ как социокультурное явление, которое охватывает различные слои современного общества.

В 2001 г. Россия стала первой страной, которая официально признала киберспорт в качестве вида спорта. Впоследствии другие страны и федерации последовали ее примеру. В мире проводится множество соревнований по киберспорту, от местных школьных до крупных национальных. В 2024 г. во Владивостоке состоялся официальный международный Чемпионат Дальнего Востока «Кибервосток». Также были проведены открытые студенческие киберспортивные соревнования на олимпийском объекте в Сочи. Заявки на участие в них подали спортсмены из 40 стран, а на финал приехали участники из 15 стран мира [5]. Большинство молодых людей увлекаются компьютерными играми, и фиджитал-спорт делает это занятие не только увлекательным, но и полезным для подростков, вовлекая их в общение и социализацию. Кроме того, в нем эффективно реализуется принцип инклюзии – люди с ограниченными возможностями здоровья могут соревноваться наравне с теми, у кого таких ограничений нет.

В июне 2025 г. в столице России прошла конференция, посвященная развитию фиджитал-спорта как социокультурного явления, охватывающего различные аспекты современного инклюзивного общества. Организатором мероприятия выступила организация «Уникальный мир», которая занимается реализацией проектов, направленных на социальную адаптацию и интеграцию детей с ограниченными возможностями здоровья через развитие инклюзивного киберспорта. На конференции обсуждались уникальные аспекты, которые стремительно меняют представление о фиджитал-спорте. Было признано, что сочетание физической активности и цифровых технологий представляет собой настоящий прорыв, объединяющий поколения и стирающий границы между реальными игроками. Это создает новые возможности для каждого участника, независимо от возраста, физических способностей и социального статуса. Проведенный в 2025 г. инклюзивный турнир «Мир танков и БПЛА-фиджитал для детей, подростков и молодежи» в Москве продемонстрировал, что популяризация киберспорта и технологических дисциплин среди молодого поколения привлекает внимание общества к возможностям эффективного образования и досуга.

Вероятно предположить, что альтернативой политизированным Олимпийским играм станут Игры будущего, в основе которых заложены идеи фиджитал. Их запланировано провести в 2026 г. в Казахстане [6]. Игры будущего – это мультиспортивный турнир в концепции фиджитал-спорта, объединяющий классический спорт и киберспорт, VR/AR-технологии, представляя современную коммуникацию. Из-

бренный формат соревнований по фиджитал-дисциплинам подразумевает использование разработок в области геймдев, киберспорта, робототехники, дополненной и виртуальной реальности, информационных технологий и искусственного интеллекта.

Таким образом, приведенные примеры внедрения фиджитал-технологий в спортивную индустрию и коммуникацию в целом позволяют сделать обобщающие выводы: 1) в мире признается позитивная роль внедрения технологических инноваций в организацию и продвижение специфической активности людей, направленной на улучшение физического и ментального здоровья, а также совершенствование моральных характеристик современного человека; 2) фиджитал-технологии улучшают социальную коммуникацию, расширяют возможности медиа, а также инициируют и интенсифицируют развитие инновационных направлений спорта; 3) использование фиджитал-технологий положительно влияет на успешную реализацию государственной молодежной политики, в частности, на распространение через медиа и коммуникацию компьютерных знаний и способностей у молодежи; международную консолидацию, общение между людьми на национальном и межгосударственном уровне.

Библиографические ссылки:

1. Кузьменкова М. А. Phygital-технологии – инновация в мире коммуникаций / Электронный научный журнал Факультета журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова «Медиаскоп». Вып. №3. 2014. // URL: <http://www.mediascope.ru/1570> (дата обращения: 15.06.2025).
2. Пащенко А. Ю. и др. Применение фиджитал-формата в образовательной практике ВУЗа / Теория и практика физической культуры, 2023, № 9, С. 23–26.
3. Камаев А. Фиджитал: что это такое и где используется? URL: <http://www.mixer.biz/blog/fidzhital>. (дата обращения: 17.06.2025).
4. Фиджитал меняет спорт. Российская газета. URL: <https://rg.ru/2025/06/27/naklikali-pobedu.html> (дата обращения: 27.06.2025).
5. Развитие фиджитал-спорта как социокультурного феномена / Федерация компьютерного спорта в России. URL: <https://resf.ru/news/razvitie-fidzhital-sporta-kak-sociokulturnogo-fenomena-ohvatyvayushchego-raznye-urovni-sovremennogo-inklyuzivnogo-obshchestva/> (дата обращения: 17.07.2025).
6. Эрдниева К. «Игры будущего» в 2026 году пройдут в Казахстане. URL: <https://www.forbes.ru/sport/523050-igry-budushego-v-2026-godu-projdut-v-kazakhstan> (дата обращения: 25.07.2025).