

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ СПОРТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Гергунова П.А.

Санкт-Петербургский филиал имени В.Б. Бобкова Российской таможенной академии, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация. **ORCID:** 0000-0001-9789-3711, **E-mail:** lina-ivuts@icloud.com



Аннотация. В статье проведен анализ цифровой трансформации спортивной деятельности в Российской Федерации, рассмотрены основные этапы и будущие перспективы развития. На сегодняшний день цифровизация спорта находится на начальном уровне имея высокий потенциал развития.



Актуальность. Актуальность рассматриваемой темы обусловлена всеобщей цифровизацией государственной деятельности.

Цель. Проанализировать современное состояние цифровизации спортивной отрасли.

Выводы и заключение. Цифровая трансформация спортивной деятельности несмотря на небольшое время прошла довольно большой путь и уже сегодня представляет собой вполне развитую модель с множеством цифровых сервисов, которые упрощают многие аспекты спортивной деятельности и позволяют повысить заинтересованность населения в физической культуре.



Ключевые слова: цифровизация, спортивная деятельность, физическая культуры, цифровая трансформация.

Цифровая культура на сегодняшний день стала неотъемлемой частью любой деятельности, в том числе и спортивной. Национальный проект «Цифровая экономика» стартовал в 2019 г. и дал ощутимый толчок для трансформации всех отраслей и перехода их в цифровую среду.



Актуальность рассматриваемой темы обусловлена всеобщей цифровизацией государственной деятельности. Цифровизация в целом может рассматриваться как преобразование каких-либо процессов с применением инновационных технологий.

Цифровизация спортивной деятельности рассчитана на внедрение в различных спортивных организациях, как государственных, так и частных, цифровых продуктов и сервисов с целью повышения эффективности тренировок, взаимодействия с людьми для увеличения их заинтересованности профессиональным спортом и привлечения большего количества людей к занятию физической культурой.

На начальных этапах цифровой трансформации физическая культура и спорт значительно отставали от большинства

сфер. Однако на сегодняшний день разрыв удалось несколько сократить, пусть и не до конца.

На первых стадиях внедрения цифровизации спортивной деятельности по данным Министерства спорта Российской Федерации ее уровень достигал лишь порядка 16% [4]. Исходя из этого можно сказать, что уровень цифровизации ничтожно мал, однако положительным в этой связи является то, что присутствует довольно высокий потенциал для дальнейшего роста и развития.

Впоследствии были разработаны ведомственная программа цифровой трансформации и концепция создания государственной информационной системы «Единая цифровая платформа «Физическая культура и спорт»».

Государственная информационная система начала свою работу в апреле 2022 г.

Также, в январе 2022 г. была утверждена концепция развития детско-юношеского спорта до 2030 г. В рамках реализации данной концепции планируется интегрировать ГИС ФКиС и Госуслуги для более

удобной записи детей в организации спортивной подготовки.

В ноябре 2020 г. была утверждена Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации до 2030 г. Президентом Российской Федерации было поручено увеличить долю населения, вовлеченного в спортивную деятельность до 70% [3, 4].

Поскольку абсолютно все сферы человеческой жизни подвергаются цифровой трансформации, Стратегия также не обошла ее стороной. Так, были определены приоритетные направления в данной области [2, 3]:

1. Использование цифровых технологий в управлении спортивными объектами, которые будут обеспечивать комплексные подходы к их доступности, безопасности и управлению.

2. Повышение заинтересованности населения в занятии спортом с помощью различных онлайн-сервисов, мобильных приложений, социальных сетей и т.д.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что в отрасли физической культуры и спорта во главе угла на сегодняшний день стоит проблема клиентоориентированности и клиентоцентричности.

В рамках решения возникшей проблемы уже намечены первые пути ее решения. В марте 2022 г. стартовало проектирование домена «Спорт». В проекте участвуют Министерство спорта Российской Федерации, ФКУ «Государственные технологии», ПАО «Сбербанк», а также государственная корпорация Росатом.

По итогам работы, домен «Спорт» будет представлять собой целевую модель сферы физической культуры и спорта и

позволит перейти в безбумажную среду. Пользователям будет предоставлена возможность доступа к информации о том, где, когда и какие спортивные события будут происходить, в каких местах граждане могут свободно заниматься различными видами массового спорта для сохранения собственного здоровья и повышения уровня физической культуры населения.

Государственным же учреждениям это поможет вести более прозрачную деятельность, в рамках предоставления административной отчетности, и гибко ею управлять.

Осенью того же года было завершено проектирование первой и второй волн домена «Спорт», которые позволили сформировать более 200 цифровых сервисов, однако работа продолжается. С помощью уже введенных в эксплуатацию сервисов можно, например, отслеживать количество и качественный состав объектов спортивной инфраструктуры. В регионе может находиться порядка 7 тыс. бассейнов, хотя для проведения массовых мероприятий подходят лишь 2,5 тыс. В этом плане цифровая трансформация позволяет видеть нагрузку на спортивные объекты и более эффективно организовывать их использование и финансирование.

Таким образом можно сделать вывод о том, что цифровая трансформация спортивной деятельности несмотря на небольшое время прошла довольно большой путь и уже сегодня представляет собой вполне развитую модель с множеством цифровых сервисов, которые упрощают многие аспекты спортивной деятельности и позволяют повысить заинтересованность населения в физической культуре.



Литература

1. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 25.11.2019 № 971 «Об утверждении концепции цифровизации государственной системы подготовки и управления в сфере физической культуры и спорта Министерства спорта Российской Федерации на период 2019-2024 гг.». — URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=617284#jcmxabTcVpeABRCz>.
2. Проект Цифровая экономика РФ // digital.gov.ru. — URL: https://digital.gov.ru/ru/activity/directions/858/?utm_referrer=https%3a%2f%2fwww.google.com%2f.

3. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года // docs.cntd.ru. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/566430492>.
4. Цифровизация в спорте: прогнозы, ожидания и реальность // Инвест-Форсайт. – URL: <https://www.if24.ru/tsifrovizatsiya-v-sporte-prognozy-ozhidaniya-i-realnost/>.

Финансирование. Исследование не имело спонсорской поддержки.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Гергунова, П. А. Цифровая трансформация спортивной деятельности // Международные конференции. Педагогика и психология. 2023. Т. 2, № 2. С. 13-16.

Сведения об авторе

Гергунова Полина Андреевна

Студент, группа Тс 02/1901, факультет таможенного дела

Санкт-Петербургский филиал имени В.Б. Бобкова Российской таможенной академии

Санкт-Петербург, Российская Федерация. **ORCID:** 0000-0001-9789-3711, **E-mail:** linaivuts@icloud.com

Сведения о руководителе работы

Сергеева Анна Геннадьевна

старший преподаватель кафедры физической подготовки

Санкт-Петербургский филиал имени В.Б. Бобкова Российской таможенной академии

Санкт-Петербург, Российская Федерация.

E-mail: anutasergeeva88mail.ru

INTERNATIONAL CONFERENCES. PEDAGOGY AND PSYCHOLOGY
2023. vol. 2, no. 2. pp. 13-16.

DIGITAL TRANSFORMATION OF SPORTS ACTIVITIES

Herhunova P.A.

Russian Customs Academy St.-Petersburg branch named after Vladimir Bobkov

Saint Petersburg, Russia. **ORCID:** 0000-0001-9789-3711, **E-mail:** linaivuts@icloud.com



Abstract. The article analyzes the digital transformation of sports activity in the Russian Federation, considers the main stages and future prospects of development. Today, the digitalization of sports is at the initial level with a high potential for development.

Relevance. The relevance of the topic under consideration is due to the universal digitalization of state activity.

Goal. To analyze the current state of digitalization of the sports industry.

Conclusions and conclusion. The digital transformation of sports activity, despite a short time, has come quite a long way and already today represents a well-developed model with many digital services that simplify many aspects of sports activities and allow increasing the interest of the population in physical culture.



Keywords: digitalization, sports activity, physical culture, digital transformation.



References

1. Prikaz Ministerstva sporta Rossiiskoi Federatsii ot 25.11.2019 № 971 «Ob utverzhdenii kontseptsii tsifrovizatsii gosudarstvennoi sistemy podgotovki i upravleniya v sfere fizicheskoi kul'tury i sporta Ministerstva sporta Rossiiskoi Federatsii na period 2019-2024 gg.». Available at: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=617284#jcmxabTcVpeABRCz>, 19.04.2023. (In Russ.).
2. Proekt Tsifrovaya ekonomika RF. Available at: https://digital.gov.ru/ru/activity/directions/858/?utm_referrer=https%3a%2f%2fwww.google.com%2f, 19.04.2023. (In Russ.).
3. Strategiya razvitiya fizicheskoi kul'tury i sporta v Rossiiskoi Federatsii na period do 2030 goda. Available at: <https://docs.cntd.ru/document/566430492>, 19.04.2023. (In Russ.).
4. Tsifrovizatsiya v sporte: prognozy, ozhidaniya i real'nost' // Invest-Forsait. Available at: <https://www.if24.ru/tsifrovizatsiya-v-sporte-prognozy-ozhidaniya-i-realnost/>, 19.04.2023. (In Russ.).

Information about the author

Herhunova Palina Andreevna

Russian Customs Academy St.-Petersburg branch named after Vladimir Bobkov

Saint Petersburg, Russia. **ORCID:** 0000-0001-9789-3711, **E-mail:** linaivuts@icloud.com

Поступила в редакцию 14.03.2023. Прошла рецензирование и рекомендована к опубликованию 20.04.2023.



Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial» («Атрибуция – Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная – <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>