

# СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ РЫНКА ФИДЖИТАЛ-СПОРТА

**Остальцева О.Ю.**

канд. экон. наук, доцент,  
Белорусский  
государственный  
университет  
физической культуры

**Трамбицкая К.А.**

Белорусский  
государственный  
университет  
физической культуры

Статье представлены результаты оценки экономического потенциала рынка фиджитал-спорта, охарактеризованы основные субъекты рынка и факторы, сдерживающие его развитие. На основе социологического исследования установлены закономерности развития рынка фиджитал-спорта, в частности, определен низкий уровень информированности молодежи о фиджитал-направлениях при наличии значительного латентного интереса и готовности к участию в инновационных видах спорта. Обоснованы тренды развития рынка фиджитал-спорта, связанные с конвергенцией VR/AR-технологий, институционализацией профессиональных лиг и применением искусственного интеллекта для персонализации.

**Ключевые слова:** рыночный сегмент; социологическое исследование; субъект; фиджитал-спорт; цифровая трансформация; экономический потенциал.

## CURRENT STATE AND DEVELOPMENT PROSPECTS OF THE PHYGITAL SPORT MARKET

The article presents the results of an assessment of the economic potential of the phygital sport market, characterizes the main market players and the factors hindering its development. Based on a sociological study, patterns in the development of the phygital sport market have been identified; in particular, it has been determined that young people have a low level of awareness about phygital sport despite having significant latent interest and willingness to participate in innovative sports. Trends in the development of the phygital sport market are substantiated, relating to the convergence of VR/AR technologies, the institutionalization of professional leagues, and the use of artificial intelligence for personalization.

**Keywords:** market segment; sociological research; subject; phygital sport; digital transformation; economic potential.

### ■ ВВЕДЕНИЕ

Для социально-экономической модели развития национальной экономики Республики Беларусь характерен процесс формирования новых рыночных сегментов. Отрасль физической культуры и спорта, обладая значительным мультиплективным эффектом, демонстрирует формирование рынка фиджитал-спорта. В Республике Беларусь развитие фиджитал-направления основано на модели «сборные регионов» в сочетании со «студенческими клубами».

В современной экономической литературе вопросы инновационной трансформации спортивного рынка преимущественно рассматриваются в рамках анализа киберспорта как медиаиндустрии или гемификации как элемента маркетинга. Комплексный анализ рынка фиджитал-спорта как самостоятельного рыночного института, обладающего специфической цепочкой создания стоимости, механизмом ценообразования и конкурентными стратегиями, остается фрагментарным, что определяет актуальность настоящего исследования.

Целью данной статьи является структурный анализ формирующегося рынка фиджитал-спорта, оценка его экономического потенциала и систематизация

факторов, сдерживающих его переход из стадии формирования в стадию роста.

### ■ ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Понятие «рынок фиджитал-спорта» не имеет устоявшегося дефинирования, однако его можно определить как систему взаимодействия субъектов, деятельность которых направлена на формирование спроса и предложения в сфере инновационных видов спорта и спортивных соревнований. С экономической точки зрения рынок фиджитал-спорта представляет собой высокомаржинальный и инвестиционно-привлекательный сегмент, обладающий потенциалом дляベンчурных фондов и стратегических инвесторов (спортивные федерации, медиахолдинги, ИТ-корпорации).

Субъекты рынка фиджитал-спорта образуют сложную экономическую систему, где взаимодействуют государство, бизнес, спортсмены и целевая аудитория. К числу субъектов рынка фиджитал-спорта следует отнести [1–5]:

Государственный регулятор – субъекты, формирующие нормативно-правовую базу для взаимодей-

ствия, что является основой для проведения спортивных соревнований и развития данного направления.

Организаторы турниров и федерации – субъекты, создающие институциональную среду для реализации организационных механизмов взаимодействия в сфере инновационных видов спорта высших достижений, массового и студенческого спорта.

Учреждения образования – субъекты, осуществляющие подготовку кадров и информационно-просветительскую деятельность. Например, в Российской Федерации 39 вузов (ВШЭ, МГТУ им. Баумана, ДВФУ и др.) уже подписали соглашения о развитии фиджитал-спорта, что стало основой открытия фиджитал-центров и внесение соответствующих модулей в учебные программы.

Команды и спортсмены – непосредственные участники спортивных соревнований, создатели зрелищного спортивного действия, являющегося основой продукта.

Клубы по виду спорта – развиваются фиджитал-дисциплины и спортивную инфраструктуру.

Блогеры и селебрити – участвуют в качестве игроков или амбассадоров, привлекая свою целевую аудиторию и повышая популярность направления.

Поставщики специализированного оборудования – организации, поставляющие комплексное оснащение для фиджитал-центров: VR/AR-оборудование, игровые компьютеры, спортивный инвентарь, покрытия и комплексные площадки.

Разработчики программного обеспечения и игр – создают соревновательную цифровую среду. Сюда относятся как издатели игр (EA Sports, Valve), так и разработчики специализированных платформ для турниров (например, VK для «Игр будущего»).

Операторы фиджитал-центров – управляют локациями, где проходят тренировки и локальные соревнования. Например, в России активно создается сеть таких центров в рамках государственной концепции.

Финансовые организации и медиа-партнеры – обеспечивают монетизацию и трансляцию контента, выступая основными инвесторами рынка.

Технологические организации – организации (такие как VK или Яндекс), предоставляющие критически важные сервисы: облачные вычисления, аналитику

данных, качественную трансляцию, что также является формой интеграции и рекламы.

Медиа и стриминговые платформы: телеканалы и онлайн-платформы (например, «Кинопоиск»), приобретающие права на трансляцию турниров.

Поскольку фиджитал-спорт является более поздним инновационным спортивным направлением по сравнению с киберспортом, анализ его конкурентных преимуществ предполагает сопоставление рыночных моделей развития данных сегментов рынка, таблица 1.

Сопоставление рыночных моделей развития позволяет выявить конкурентное преимущество фиджитал-спорта, которое заключается в более высокой степени социального одобрения со стороны целевой аудитории. Фиджитал-спорт воспринимается как инструмент изменения поведенческой модели подростков, способствующий привлечению к занятиям физической культурой и спортом через преодоление компьютерной зависимости.

Мировой рынок фиджитал-спорта в зависимости от типа активности и технологических решений сегментируется на фитнес-гейминг и интерактивные тренировки; активности со спортивными стимуляторами; активности с элементами виртуального погружения; турниры и соревнования. Характеристика сегментов представлена в таблице 2.

Наиболее масштабным и технологически развитым является рынок США, на долю которого приходится около 35–38 % общего объема, что обусловлено высокой концентрацией технологических компаний-инноваторов (Meta, Apple, Peloton), развитой фитнес-культурой и высоким уровнем располагаемого дохода [8].

Страны Европы формируют второй по величине рынок (доля около 30%). Наибольшая активность характерна для Великобритании, Германии и Скандинавских стран, где высок спрос на технологичные формы досуга и здоровый образ жизни [8].

Страны Азиатско-Тихоокеанского региона демонстрируют самые высокие темпы роста и, по прогнозам, станут основным драйвером расширения рынка до 2032 года. Это объясняется высокой технологической восприимчивостью в Китае, Японии и Южной Ко-

Таблица 1 – Сравнительная характеристика экономического развития

Критерий	Киберспорт	Фиджитал-спорт
Спортивное взаимодействие	Цифровое	Комплексное
Бизнес-модели	Спонсорство, медиаправа, продажа билетов, мерчандайзинг	Продажа оборудования / гаджетов, подписки, платный контент
Целевая аудитория	Преимущественно мужская, 16–34 лет, «цифровые аборигены»	Более широкая: семьи, женщины, возрастные группы 25–50+, ориентированы на здоровый образ жизни
Объем рынка	1,8–2,0 млрд. долл. США (2025)	2,3–2,5 млрд. долл. США (2025), прогноз до 8,1 млрд. долл. США (2032)
Стадия жизненного цикла	Зрелость	Ранний рост, формирование

Примечание – источник: составлено авторами.

Таблица 2 – Сегментация мирового рынка фиджитал-спорта

Сегмент	Описание	Технологический аспект	Доля рынка
Фитнес-гейминг и интерактивные тренировки	Системы, превращающие индивидуальные или групповые тренировки в игровой процесс с цифровым отслеживанием и обратной связью	Датчики wearables, камеры (компьютерное зрение), мобильные приложения, интерактивные экраны	35–40 %
Фиджитал активности со спортивными стимуляторами	Тренажеры, подключенные к цифровым платформам для соревнований, виртуальных путешествий или игровых режимов (велосипед, бег, гребля)	IoT-датчики на оборудовании, онлайн-платформы, VR/AR-интерфейсы	25–30 %
Фиджитал активности с элементами виртуального погружения в активные видеоигры	Игры и активности в виртуальной или дополненной реальности, требующие полного или значительного физического вовлечения	Шлемы и контроллеры VR/AR, системы трекинга	20–25 %
Фиджитал турниры и спортивные соревнования	Организованные события, где часть задания выполняется в физическом мире, а часть – в цифровом, с общей системой подсчета очков	Комбинация вышеуказанных технологий, специализированное программное обеспечение для проведения спортивных соревнований	0–15 %

Примечание – источник: составлено авторами на основе данных аналитических исследований. [6–7].

рее, где популярны как фитнес-трекеры, так и инновационные формы развлечений [9–10].

Прогноз динамики развития мирового рынка фиджитал-спорта отражен на рисунке 1.

Согласно исследованию Market.us, мировой рынок фиджитал-спорта в 2023 году оценивался в 2,0 млрд долл. США, а к 2032 году, по прогнозам аналитиков, достигнет 8,1 млрд долл. США [8].

Для изучения потребительского восприятия фиджитал-спорта как инновационного направления в Республике Беларусь было проведено социологическое исследование среди студентов Белорусского государственного университета физической культуры ( $n = 720$  человек). Цель исследования состояла в изучении уровня информированности, интереса и готовности к участию в фиджитал-активностях, а также определении факторов, влияющих на потребительское поведение. Социологическое исследование было проведено в форме опроса с использованием платформы Google Forms.

Гендерное распределение респондентов: 68,1 % – женщины, 31,9 % – мужчины. Возрастная структура: наибольшую долю составили респонденты 17–19 лет и 20–22 лет (по 36,1 % в каждой группе).

Анализ уровня информированности выявил относительно низкую глубокую осведомленность о фиджитал-спорте (рисунок 2).

Только 4,2 % респондентов хорошо знают это направление и участвуют в активностях. Основная часть (45,8 %) слышала о фиджитал-спорте и примерно по-

нимает его сущность. При этом 36,1 % впервые узнали о нем в ходе опроса, но проявили интерес, а 13,9 % не выразили заинтересованности.

Основными источниками информации о фиджитал-спорте (рисунок 3) являются университетская среда (36,1 %), социальные сети (26,4 %), общение с друзьями (18,1 %), новости и СМИ (16,7 %), киберспортивные трансляции (16,7 %). При этом 33,3 % респондентов до исследования никогда не слышали о фиджитал-спорте, что указывает на существенный информационный разрыв в молодежной среде.

При этом, частота игры в видеоигры, приведена на рисунке 4.

Так, 26,4 % играют редко (1–2 раза в месяц), 20,8 % – несколько раз в неделю, 13,9 % – ежедневно. При этом 29,2 % респондентов не играют в видеоигры.

Уровень физической активности оказался высоким: 54,2 % занимаются спортом нерегулярно, а 43,1 % – профессионально или регулярно. Это свидетельствует о потенциальной готовности аудитории к гибридным форматам.

Опыт участия в киберспортивных или фиджитал-активностях имеют 23,6 % и 4,2 % респондентов соответственно. При этом 36,1 % выразили желание попробовать, но не знают как.

Основные препятствия для участия (рисунок 5): не знание, где можно попробовать (48,6 %), нехватка времени (40,3 %), отсутствие подходящего оборудования (25 %). Отсутствие интереса к видеоиграм отметили 20,8 %.

Самоидентификация с фиджитал-спортом (рисунок 6): основная часть (41,7 %) готова участвовать на любительском уровне. Доля потенциальных активных спортсменов составляет 8,3 %.

Интерес к просмотру фиджитал-соревнований проявляют 34,7 % респондентов, 23,6 % предпочли

бы онлайн-трансляции, 15,3 % – посещение мероприятий. Общий интерес к просмотру выразили 73,6 % опрошенных.

Осведомленность о деятельности «Белорусской федерации фиджитал-спорта» низкая: 61,1 % респондентов не знакомы с ее деятельностью, информиро-

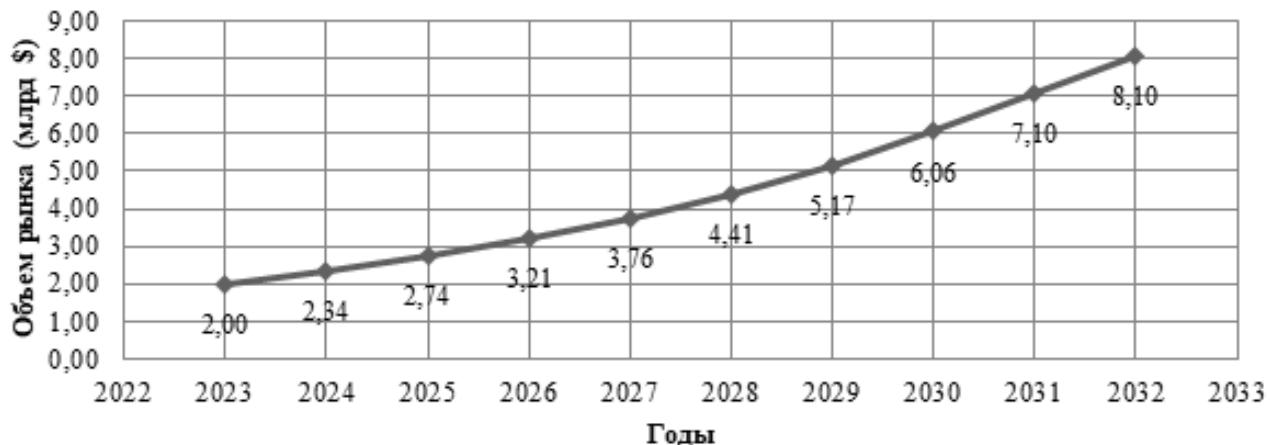


Рисунок 1 – Прогноз динамики роста мирового рынка фиджитал-спорта, 2023–2032 гг.

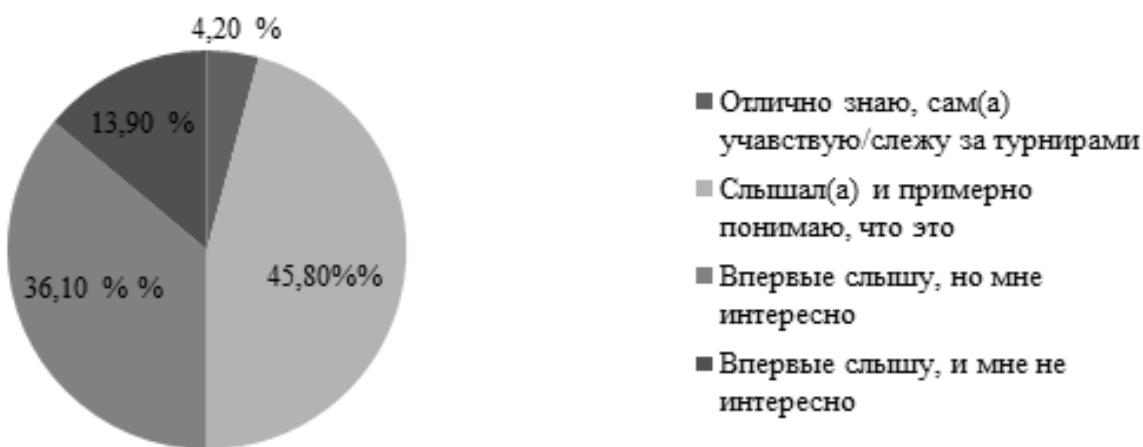


Рисунок 2 – Уровень информированности о фиджитал-спорте

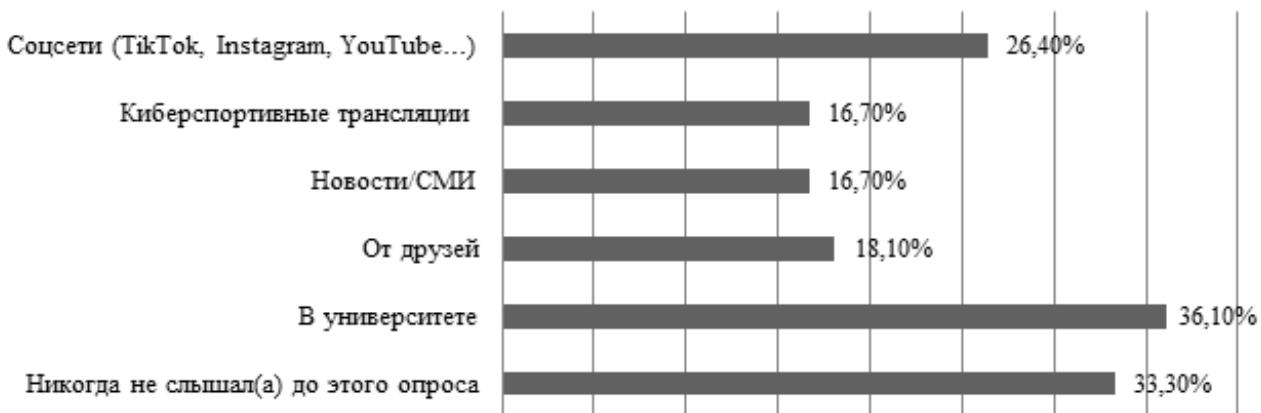
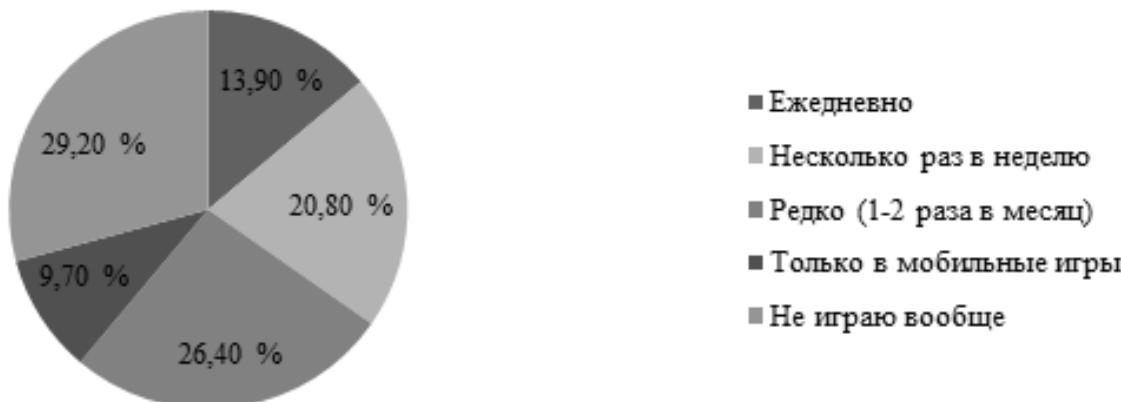
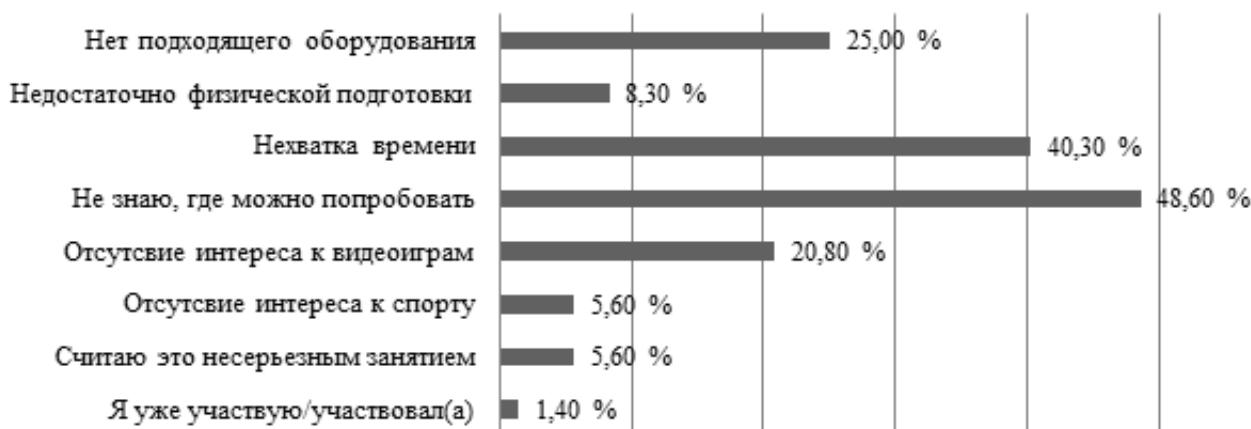
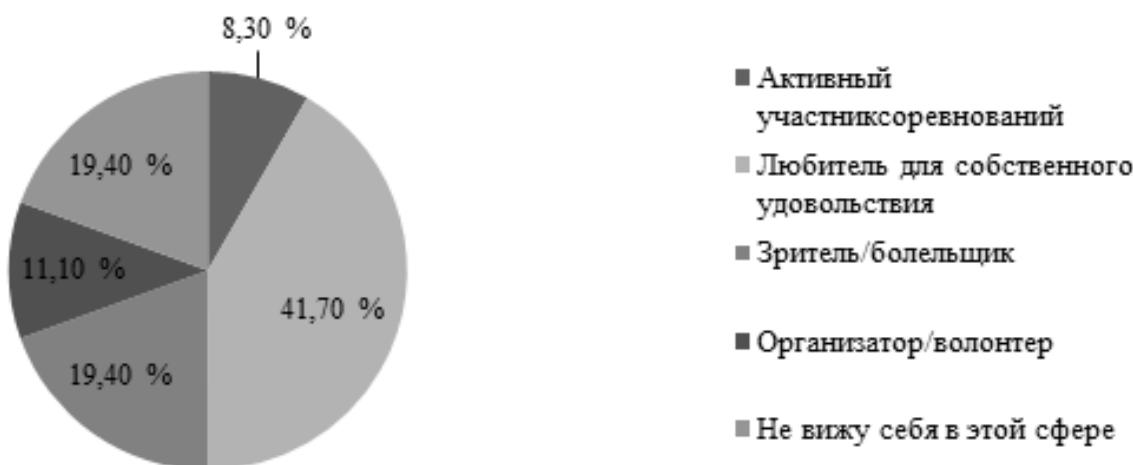


Рисунок 3 – Источники информации о фиджитал-спорте

*Рисунок 4 – Частота игры в видеоигры**Рисунок 5 – Препятствия для участия в фиджитал-спорте**Рисунок 6 – Предпочитаемая роль в фиджитал-спорте*

ванность о проведении фиджитал-турниров в Республике Беларусь также низкая: большинство (68,1 %) не слышали о таких мероприятиях. При этом 52,8 % считают важным развитие фиджитал-спорта в Республике Беларусь, а 12,5 % – крайне важным.

## ■ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основе данных социологического исследования определены следующие закономерности:

1. Уровень информированности о фиджитал-спорте остается недостаточным, однако отмечается значительный латентный интерес (45,8 % имеют общее представление, 36,1 % проявили познавательный интерес).

2. Ключевые барьеры вовлечения являются дефицит информации (48,6 % не знают точек входа) и нехватка времени (40,3 %), а не отсутствие мотивации или игрового опыта.

3. Ролевая самоидентификация: фиджитал-спорт воспринимается преимущественно как досуговая активность (41,7 % – любители), но при этом существует высокий интерес к потреблению контента в качестве зрителей (73,6 %).

4. Отношение к развитию данного направления в Республике Беларусь в целом положительное (65,3 % считают важным). В качестве ключевых преимуществ отмечены человеческий (активная молодежь) и технологический (IT-сфера) потенциал. Основные препятствия – дефицит информации, инфраструктуры и институциональной поддержки.

5. Образовательный запрос выражен умеренно, но 70,8 % респондентов не исключают интереса к соответствующим учебным курсам.

Таким образом, институциональное становление фиджитал-спорта сопряжено со значительными структурными барьерами: неопределенность параметров рынка, поиск устойчивых моделей монетизации, высокие капитальные затраты на создание технологической инфраструктуры, а также правовые риски, связанные с регулированием цифровых активов.

К числу перспективных направлений развития рынка фиджитал-спорта следует отнести:

1. Объединение фиджитал-активностей с VR/AR-пространством и метавселенными, что трансформирует их в элемент комплексной цифровой экосистемы для совместной деятельности.

2. Адаптация фиджитал-направления решений для задач корпоративного тимбилдинга, модернизация школьного физического воспитания и создания высокотехнологичных сред для профессиональной спортивной подготовки.

3. Институционализация и формирование профессиональной инфраструктуры. Зарождение официальных лиг и чемпионатов по инновационным видам спорта (виртуальный велоспорт, VR-фитнес), что создаст предпосылки для подготовки фиджитал-атлетов

и сопутствующей профессиональной инфраструктурой.

4. Гиперперсонализация на основе данных и искусственного интеллекта. Применение алгоритмов искусственного интеллекта для анализа данных сносимых устройств с целью создания индивидуальных тренировочных программ и персонализированных рекомендаций.

5. Выработка международных стандартов для оборудования, протоколов данных и правил соревнований как необходимое условие полномасштабной институционализации фиджитал-спорта.

## ■ ЛИТЕРАТУРА

1. Остальцева, О. Ю. Положение теории поколений в методологии анализа потребительских предпочтений / О. Ю. Остальцева, Г. А. Короленок // Стратегия развития экономики Беларусь: вызовы, инструменты и перспективы : сб. науч. ст. : в 3 томах. Т. 2 / ред. кол.: Д. В. Муха (гл. ред.) [и др.]; Национальная академия наук Беларусь, Институт экономики НАН Беларусь. – Минск : БГУИР, 2025. – Т. 2. – С. 18–24.
2. Остальцева, О. Ю. Теория поколений как фактор формирования коммуникационной стратегии на рынке спортивных услуг / О. Ю. Остальцева // Физическая культура и спорт в XXI веке: актуальные проблемы и пути решения : сб. мат. V междунар. науч.-практ. конф. (1–2 октября 2025 г.). – Ч. 2 / под общей ред. В. В. Горбачевой, Е. Г. Борисенко; ФГБОУ ВО «ВГАФК». – Волгоград, 2025. – Т. 2. – С. 390–395.
3. Трамбицкая, К. А. Теоретические основы создания и развития фиджитал-спорта // Теоретические и организационно-практические аспекты спортивной и туристической индустрии : мат. XVI междунар. студ. науч.-практ. конф., Минск, 10 апр. 2025 г. / Белорус. гос. ун-т физ. культуры ; редактор: Т. А. Морозевич-Шилюк (гл. ред.) [и др.]. – Минск : БГУФК, 2025.
4. Косьмина, Е. А. Становление фиджитал спорта / Е. А. Косьмина, О. Н. Гураль // Актуальные вопросы физической культуры и спорта : мат. XXV Всерос. науч.-практ. конф., Томск, 24–25 марта 2023 г. / Том. гос. пед. ун-т ; отв. ред. А. Н. Вакурин. – Томск, 2023. – С. 61–64.
5. Саввина, Н. П. Фиджитал спорт – спорт будущего / Н. П. Саввина, М. В. Серых // Актуальные проблемы права : мат. Междунар. науч.-практ. конф., Липецк, 16 дек. 2022 г. / Липецк. гос. техн. ун-т – Липецк, 2023. – С. 142–145.
6. Генералов, В. В. Компьютерный и фиджитал спорт в России: административно-правовое регулирование и перспективы / В. В. Генералов // Вестник Уральского юридического института МВД России. – 2023. – № 3. – С. 5–9.
7. Гильманшин, Р. А. Роль фиджитал-спорта в реализации Стратегии 2030 / Р. А. Гильманшин // Физическая культура, спорт, туризм: наука, образование, информационные технологии : мат. всерос. с междунар. участием заоч. науч.-практ. конф., Казань, 22–23 марта 2023 г. / Казан. гос. энергет. ун-т. – Казань, 2023. – С. 294–298.
8. Первые открытые современные студенческие игры (в формате «Игр будущего») : [сайт]. – URL: <https://click-storm.ru/futuresports/> (дата обращения: 29.03.2025).
9. Игры будущего : [сайт]. – URL: <https://игрыбудущего.рф/> (дата обращения: 24.03.2025).
10. Гребеньков, В. С. Проблемы и перспективы развития международного спортивного движения «Игры будущего»: интеграция цифровых технологий и двигательной активности / В. С. Гребеньков, Д. А. Лопатников, А. С. Чигров // Вестник спортивной истории. – 2021. – № 4 (27). – С. 11–25.

**16.12.2025**