

СОЦИОЛОГИЯ КУЛЬТУРЫ/SOCIOLOGY OF CULTURE

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.169.46> EDN: SBBABU

ТРАНСФОРМАЦИЯ ПОНЯТИЯ «СПОРТ» В ЭПОХУ КИБЕРСПОРТА И ФИДЖИТАЛ-АКТИВНОСТЕЙ

Научная статья

Зокиров М.З.^{1,*}, Левицкая С.В.², Собкив Г.И.³, Ковальчук В.П.⁴²ORCID : 0009-0000-5604-0923;³ORCID : 0009-0006-6480-5221;^{1,2}Тихоокеанский государственный университет, Хабаровск, Российская Федерация³Дальневосточный Федеральный Университет, Владивосток, Российская Федерация⁴Дальневосточный государственный университет путей сообщения, Хабаровск, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (2022104663[at]togudv.ru)

Предложена: 20.04.2026; Принята: 06.07.2026; Опубликовано: 17.07.2026

Аннотация

Цель исследования — выявить характер и направленность трансформации понятия «спорт» под воздействием цифровых и гибридных форм соревновательной деятельности и предложить расширенную концептуальную модель данного понятия.

В работе использованы методы теоретического анализа и синтеза, сравнительно-исторический метод, контент-анализ нормативно-правовых документов Международного олимпийского комитета, Олимпийского комитета России и профильных международных федераций, а также метод концептуального моделирования.

Установлено, что киберспорт и фиджитал-активности обладают ключевыми атрибутами спортивной деятельности (соревновательность, функциональность, системная подготовка), однако не отвечают критерию доминирующей физической нагрузки. Предложена трёхкомпонентная модель современного спорта, включающая традиционный спорт, киберспорт и фиджитал-спорт как самостоятельные, но взаимосвязанные подсистемы.

Были сделаны выводы о том, что понятие «спорт» нуждается в концептуальном расширении, учитывающем когнитивно-двигательный континуум современных соревновательных практик. Признание киберспорта и фиджитал-активностей полноценными спортивными дисциплинами требует соответствующей корректировки законодательной базы и образовательных стандартов в сфере физической культуры и спорта.

Ключевые слова: спорт, киберспорт, фиджитал-спорт, физическая культура, трансформация понятий, цифровые технологии, соревновательная деятельность, концептуальная модель.

THE TRANSFORMATION OF THE CONCEPT OF 'SPORT' IN THE AGE OF E-SPORT AND PHYGITAL ACTIVITIES

Research article

Zokirov M.Z.^{1,*}, Levitskaya S.V.², Sobkiv G.I.³, Kovalchuk V.P.⁴²ORCID : 0009-0000-5604-0923;³ORCID : 0009-0006-6480-5221;^{1,2}Pacific National University, Khabarovsk, Russian Federation³Far Eastern Federal University, Vladivostok, Russian Federation⁴Far Eastern State University of Railway Transport, Khabarovsk, Russian Federation

* Corresponding author (2022104663[at]togudv.ru)

Suggested: 20.04.2026; Accepted: 06.07.2026; Published: 17.07.2026

Abstract

The aim of the study is to identify the nature and direction of the transformation of the concept of 'sport' under the influence of digital and hybrid forms of competitive activity, and to propose an expanded conceptual model of this concept.

The work uses methods of theoretical analysis and synthesis, the comparative-historical method, content analysis of regulatory and legal documents issued by the International Olympic Committee, the Russian Olympic Committee and relevant international federations, as well as the method of conceptual modelling.

It has been established that e-sport and phygital activities possess the key attributes of sporting activity (competitiveness, functionality, systematic training); however, they do not meet the criterion of a predominant physical workload. A three-component model of modern sport is suggested, comprising traditional sport, e-sport and phygital sport as independent yet interrelated subsystems.

The concept of 'sport' requires a conceptual broadening that takes into account the cognitive-motor continuum of contemporary competitive practices. The recognition of e-sport and phygital activities as fully-fledged sporting disciplines necessitates corresponding adjustments to the legislative framework and educational standards in the field of physical education and sport.

Keywords: sport, e-sport, phygital sport, physical education, conceptual transformation, digital technologies, competitive activity, conceptual model.

Введение

Понятие «спорт» на протяжении последних десятилетий остаётся одним из ключевых объектов теоретических дискуссий в науках о физической культуре. Классические определения, закреплённые в трудах Л. П. Матвеева, В. М. Выдрина, Ю. Ф. Курамшина и других отечественных учёных, а также в документах международных спортивных организаций, неизменно опирались на триаду признаков: физическая активность как основа деятельности, соревновательность как форма её реализации и институциональная организация как условие легитимности.

Вместе с тем технологическая революция конца XX – начала XXI века породила качественно новые формы соревновательной практики, поставив под сомнение универсальность этой триады. Киберспорт, включённый в официальную программу ряда крупнейших мультиспортивных соревнований, и фиджитал-активности, сочетающие цифровое и физическое измерения, формируют новое концептуальное пространство, в котором традиционные критерии отнесения деятельности к категории «спорт» перестают быть достаточными [1].

Актуальность данного исследования определяется не столько потребностью в пересмотре понятийного аппарата, уже достаточно разработанного отечественной и зарубежной спортивной наукой, сколько практической необходимостью выработать чёткие критерии, по которым новые формы соревновательной деятельности — киберспорт и фиджитал-активности — могут быть соотнесены с существующей системой видов спорта. От решения этой задачи зависит конфигурация государственного регулирования, финансирования, образовательных стандартов и антидопинговой политики в отношении данных дисциплин.

Проблема трансформации понятия «спорт» не является новой для спортивной науки. Ещё в 1970–1980-е годы дискутировался вопрос о правомерности включения шахмат, бриджа и других интеллектуальных игр в категорию спортивных дисциплин. Однако появление киберспорта придало этой дискуссии принципиально иное измерение: речь идёт уже не о замене одного вида двигательной активности другим, а о возможности отнесения к спорту деятельности, в которой физическая составляющая носит вспомогательный, а не системообразующий характер.

Российское законодательство — Федеральный закон № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» — определяет спорт как сферу социально-культурной деятельности как совокупность видов спорта, сложившуюся в форме соревнований и специальной практики подготовки человека к ним. При этом в документе не закреплён критерий физической нагрузки как обязательный, что де-юре открывает возможность признания киберспорта полноценной спортивной дисциплиной [2].

В 2016 году киберспорт был включён в реестр видов спорта России, что создало прецедент, потребовавший пересмотра ряда концептуальных позиций в теории физической культуры и спорта. Одновременно в 2023 году Международный олимпийский комитет провёл первые Олимпийские игры по киберспорту в Саудовской Аравии, закрепив тем самым тенденцию на институциональную интеграцию цифровых соревнований в мировое спортивное движение.

Методы и принципы исследования

В работе применялся комплекс методов, соответствующих теоретическому характеру исследования. Основу составили методы теоретического анализа и синтеза, позволившие систематизировать существующие подходы к определению понятия «спорт» в отечественной и зарубежной научной литературе. Сравнительно-исторический метод использовался для выявления динамики изменений концептуальных оснований спортивной науки в контексте технологических трансформаций.

Контент-анализ нормативно-правовых документов Международного олимпийского комитета, Олимпийского комитета России, а также профильных международных федераций позволил установить актуальный регуляторный статус киберспорта и фиджитал-активностей. Метод концептуального моделирования применялся для разработки трёхкомпонентной модели современного спорта, отражающей его структурное усложнение в условиях цифровизации.

Применение указанных методов носило не декларативный, а инструментальный характер. Так, методы теоретического анализа и синтеза были применены непосредственно при сопоставлении определений понятия «спорт», закреплённых в трудах Л. П. Матвеева, В. М. Выдрина и Ю. Ф. Курамшина [1], с положениями Федерального закона № 329-ФЗ [2], что и позволило выявить триаду признаков, рассматриваемую далее в качестве отправной точки анализа. Сравнительно-историческое сопоставление дискуссии 1970–1980-х годов о статусе шахмат и бриджа как видов спорта с современной дискуссией о статусе киберспорта (раздел «Постановка проблемы») является конкретной иллюстрацией применения сравнительно-исторического метода. Контент-анализ нормативно-правовых документов нашёл практическое выражение в сопоставлении положений приказа Министерства спорта России от 29.04.2016 № 470 о включении компьютерного спорта во Всероссийский реестр видов спорта с решением Международного олимпийского комитета об учреждении Олимпийских киберспортивных игр (2025 г., Саудовская Аравия) [11]. Наконец, метод концептуального моделирования реализован непосредственно в построении трёхкомпонентной модели, представленной в следующем разделе, где каждая из выделяемых подсистем сопоставляется по единому набору критериев.

Основные результаты

Анализ теоретических позиций и нормативных документов позволяет выделить три концептуальных подхода к определению места киберспорта и фиджитал-активностей в системе спорта.

Первый подход — рестриктивный — настаивает на сохранении критерия физической активности как системообразующего признака спорта. Сторонники данной позиции (Н. Н. Визитей, ряд представителей МОК) полагают, что включение киберспорта в категорию спорта ведёт к размыванию концептуальных границ и девальвации самого понятия. С этой точки зрения киберспорт следует рассматривать как самостоятельную культурно-развлекательную индустрию, обладающую рядом спортивных признаков, но не тождественную спорту.

Второй подход — экспансивный — предлагает отказаться от критерия физической нагрузки как обязательного и сосредоточиться на функциональных характеристиках деятельности: соревновательности, системности подготовки, психологическом напряжении, институциональной организации и зрелищности. В рамках данного подхода киберспорт и фиджитал-активности получают полноценный спортивный статус на основании функциональной эквивалентности традиционным видам спорта [3].

Третий подход — интегративный — представляется наиболее методологически обоснованным. Он предполагает признание многомерности понятия «спорт» и построение концептуальной модели, включающей несколько взаимосвязанных подсистем, объединённых общими институциональными рамками, но различающихся по удельному весу физической и когнитивной составляющих деятельности.

Дифференциация подсистем в рамках предлагаемой модели осуществлена по четырём критериям:

- 1) удельный вес физической нагрузки в структуре соревновательной деятельности (доминирующий, вспомогательный, паритетный);
- 2) среда реализации состязания (физическая, цифровая, гибридная);
- 3) характер используемого инвентаря и интерфейса управления (спортивный снаряд, игровой контроллер, их сочетание);
- 4) институциональный статус дисциплины (включение в государственный реестр видов спорта, наличие профильной федерации, охват антидопинговым регулированием). Совокупность значений по данным критериям и определяет принадлежность конкретной соревновательной практики к одной из трёх подсистем.

Обсуждение

В рамках предлагаемой трёхкомпонентной модели выделяются следующие подсистемы: традиционный спорт, в котором физическая нагрузка является системообразующим элементом (лёгкая атлетика, плавание, командные игры и др.); киберспорт, основанный на когнитивно-двигательной деятельности в цифровой среде при вспомогательной роли физической активности; фиджитал-спорт как гибридная форма, органично сочетающая физическую и цифровую составляющие в рамках единого соревновательного формата.

Для целей настоящего исследования под киберспортом понимается вид соревновательной деятельности и систематической подготовки к ней, осуществляемый посредством компьютерных и видеоигр в цифровой (виртуальной) среде, которая обеспечивает равные условия состязания участников или команд при сопоставимом техническом оснащении, при вспомогательной (а не системообразующей) роли физической активности [11]. Под фиджитал-спортом понимается вид спортивно-соревновательных мероприятий, в рамках единого регламентированного цикла последовательно или параллельно объединяющий этапы физической и цифровой состязательной активности, результаты которых интегрируются в общую систему начисления баллов одного и того же участника или команды [12]. Принципиальное отличие фиджитал-спорта от простого совмещения традиционного и компьютерного состязаний состоит именно в этой интеграции результата, а не в формальном соседстве двух разнородных этапов.

Фиджитал-активности занимают особое место в данной модели, поскольку являются не просто суммой физического и цифрового компонентов, а принципиально новой синтетической формой соревновательной практики. Подобный синтетический характер проявляется не в механическом суммировании отдельных этапов состязания, а в их структурном единстве: итоговый результат участника формируется по совокупной системе начисления баллов за обе составляющие в границах одного соревновательного цикла, что требует одновременного владения разнородными по своей природе компетенциями и порождает качественно иной тип соревновательной нагрузки, не сводимый к сумме нагрузок традиционного и киберспортивного характера [13]. Проведённые в России в 2023 году первые Игры будущего наглядно продемонстрировали жизнеспособность этого формата и высокий интерес к нему как со стороны участников, так и со стороны зрителей [4].

Важным аспектом дискуссии является вопрос о признаках профессиональной спортивной деятельности в киберспорте. Исследования физиологических параметров профессиональных киберспортсменов фиксируют у них уровень стрессовой нагрузки, сопоставимый с показателями спортсменов традиционных видов спорта, значительные требования к скорости реакции, координации и концентрации внимания, а также необходимость систематической физической подготовки для поддержания работоспособности. Это свидетельствует о том, что граница между «физическим» и «интеллектуальным» спортом является значительно более условной, чем принято считать в классической теории [5]. Зарубежные исследователи также отмечают, что психологические требования, предъявляемые к киберспортсменам — управление вниманием, эмоциональная регуляция, устойчивость к стрессу — по своей структуре сопоставимы с требованиями традиционного спорта высших достижений [6]. Особого внимания заслуживает вопрос о том, является ли киберспорт «настоящим» спортом с точки зрения определения, принятого в спортивной науке. Ряд авторов полагает, что ключевым критерием должна служить не физическая нагрузка как таковая, а институциональная оформленность, соревновательный характер и необходимость специализированной подготовки — признаки, которыми киберспорт обладает в полной мере [7]. Отдельного рассмотрения требует образовательное измерение проблемы. В условиях стремительного роста киберспортивной индустрии формируется запрос на специалистов в области тренерской работы, спортивной психологии и медицины применительно к новым дисциплинам. Это ставит перед системой высшего образования задачу разработки соответствующих профессиональных компетенций и образовательных программ [8].

Заключение

Традиционное понятие «спорт», сформированное в эпоху доминирования физической деятельности как единственного критерия соревновательности, не отражает в полной мере реалий современного спортивного ландшафта. Киберспорт и фиджитал-активности обладают ключевыми атрибутами спортивной деятельности — а

именно соревновательностью как формой организации состязания, институциональной оформленностью (наличием признанных федераций, регламентов и реестрового статуса) и системностью подготовки участников, — однако при существенно иной конфигурации физической и когнитивной составляющих.

Предлагаемая трёхкомпонентная модель — традиционный спорт, киберспорт и фиджитал-спорт — позволяет сохранить концептуальную целостность понятия «спорт», одновременно обеспечив теоретическую легитимацию новых форм соревновательной деятельности. Системообразующим критерием при этом выступает не характер физической нагрузки, а институциональная организация, соревновательность и системность подготовки участников.

Признание предложенной модели требует соответствующей корректировки нормативно-правовой базы, образовательных стандартов по специальности «Физическая культура и спорт», а также методологических подходов в теории и методике спортивной подготовки. Данное направление представляет значительный потенциал для дальнейших исследований, в том числе в части разработки стандартов физической подготовки и антидопинговых регламентов для новых видов спорта. Примечательно, что международный опыт правового регулирования киберспорта демонстрирует существенную вариативность подходов: от полного признания до отказа от включения в спортивное законодательство, что само по себе свидетельствует об отсутствии консенсуса в научном и управленческом сообществах [9]. Перспективным направлением остаётся разработка унифицированных критериев отнесения соревновательных практик к категории спорта, способных учитывать как традиционные, так и цифровые формы деятельности [10].

Отдельного внимания в рамках обозначенной проблематики заслуживает вопрос соревновательного долголетия спортсмена. Если продолжительность профессиональной карьеры в традиционных видах спорта лимитируется главным образом физиологическим ресурсом организма — возрастным снижением скоростно-силовых показателей, выносливости и регенеративных возможностей, — то в киберспорте и фиджитал-дисциплинах возрастает удельный вес когнитивного компонента (опыта принятия решений, тактического мышления, скорости обработки информации), потенциально позволяющего компенсировать естественное замедление психомоторных реакций накопленным тактическим опытом и тем самым продлевать соревновательную карьеру. Вместе с тем данные о физиологических параметрах профессиональных киберспортсменов [5] свидетельствуют о том, что специфическая нагрузка цифровых дисциплин — статичная поза, высокая зрительная и когнитивная нагрузка — формирует собственный профиль износа организма. Это ставит перед спортивной наукой самостоятельную задачу поиска баланса между физическим и когнитивным компонентами утомления при разработке возрастных и нагрузочных нормативов для новых соревновательных практик.

Перспективным предметом дальнейшего теоретического осмысления представляется и трансформация этических оснований соревновательной деятельности в условиях цифровизации. Внедрение технологий блокчейн для фиксации и верификации результатов состязаний, а также систем искусственного интеллекта для автоматизированного судейства способно изменить само понимание «честного состязания»: роль человеческого фактора в оценке достижений спортсмена частично уступает место алгоритмически воспроизводимым и формально проверяемым процедурам [14]. Подобная тенденция не отменяет ценностного содержания традиционного спортивного духа и не обесценивает достижения классического спорта, однако требует от спортивной науки выработки новых критериев справедливости состязания, применимых как к цифровым, так и к гибридным формам спортивной деятельности. Таким образом, теоретическое осмысление рассмотренной области не подменяет сложившуюся терминологию спортивной науки, а закладывает основу для её последовательного расширения по мере формирования глобальной цифровой экосистемы спорта.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Сообщество рецензентов Международного научно-исследовательского журнала
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.169.46.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Community of Reviewers of the International Research Journal
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.169.46.1>

Список литературы / References

1. Курамшин Ю.Ф. Теория и методика физической культуры / Ю.Ф. Курамшин. — Москва: Советский спорт, 2010. — 320 с.
2. Российская Федерация. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ : Конституция — [276-е изд]. — Москва.: Российская газета, 2007.
3. Леднев В. Научный взгляд на киберспорт и фиджитал / В. Леднев // СБК. — 2024. — URL: <https://s-bc.ru/news/synergy-conf-digital-sport-2024-report>. (дата обращения: 01.04.26)
4. Кондаранцев А.А. Концепция развития фиджитал-спорта в Российской Федерации до 2030 года / А.А. Кондаранцев // Министерство спорта России. — 2024. — URL: <https://minsport.gov.ru/press-center/news/oleg-matyczin-rossiya-stala-lokomotivom-fidzhital-sporta/>. (дата обращения: 01.04.26)
5. Himmelstein M.V. An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players / M.V. Himmelstein // International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS). — 2017. — 2. — P. 1–13. — DOI: 10.4018/IJGCMS.2017040101



6. Jenny S.E. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” / S.E. Jenny // *Quest*. — 2017. — 1. — P. 1–18. — DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517
7. Tang Di What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports / Di Tang, R.K. Sum, Minghui Li et al. // *Heliyon*. — 2023. — 12. — P. e23248. — DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e23248
8. Bubna K. Terminology matters: defining the esports athlete / K. Bubna, M.G. Trotter, R. Polman et al. // *Frontiers in Sports and Active Living*. — 2023. — 5. — P. 12–32. — DOI: 10.3389/fspor.2023.1232028
9. Wong D. Esports: an exploration of the advancing esports landscape, actors and interorganisational relationships / D. Wong, Y. Meng-Lewis // *Sport in Society*. — 2023. — 6. — P. 943–969. — DOI: 10.1080/17430437.2022.2086458
10. Pedraza-Ramirez I. Setting the Scientific Stage for Esports Psychology: A Systematic Review / I. Pedraza-Ramirez, L. Musculus, R. Raab et al. // *Int. Rev. Sport Exerc. Psychol.* — 2020. — 1. — P. 319–352. — DOI: 10.1080/1750984X.2020.1723122
11. Беляева И.М. Антидопинговая политика в киберспорте / И.М. Беляева // *Человек. Спорт. Медицина*. — 2025. — S1. — С. 129–136. — DOI: 10.14529/hsm25s116
12. Жданович Д.О. Анализ современного состояния фиджитал-движения в Российской Федерации и перспективы его развития до 2030 года / Д.О. Жданович, М.М. Семенов // *Физическое воспитание и студенческий спорт*. — 2024. — 3. — С. 232–236. — DOI: 10.18500/2782-4594-2024-3-3-232-236.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Kuramshin Yu.F. *Teoriya i metodika fizicheskoy kul'tury* [Theory and methodology of physical education] / Yu.F. Kuramshin. — Moscow: Sovetskij sport, 2010. — 320 p. [in Russian]
2. Russian Federation. *Federal'nyj zakon ot 4 dekabrya 2007 g. № 329-FZ* [Federal Law of the Russian Federation of December 4, 2007] : Constitution — [276 edition]. — Moscow.: Rossijskaya gazeta, 2007. [in Russian]
3. Lednev V. *Nauchnyj vzglyad na kibersport i fidzhital* [Esports and Phygital: A Scientific Perspective] / V. Lednev // SBK. — 2024. — URL: <https://s-bc.ru/news/synergy-conf-digitalsport-2024-report>. (accessed: 01.04.26) [in Russian]
4. Kondarancev A.A. *Koncepciya razvitiya fidzhital-sporta v Rossijskoj Federacii do 2030 goda* [The concept of phygital sport development in the Russian Federation until 2030] / A.A. Kondarancev // Ministry of Sport of the Russian Federation. — 2024. — URL: <https://minsport.gov.ru/press-center/news/oleg-matyczin-rossiya-stala-lokomotivom-fidzhital-sporta/>. (accessed: 01.04.26) [in Russian]
5. Himmelstein M.V. An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players / M.V. Himmelstein // *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*. — 2017. — 2. — P. 1–13. — DOI: 10.4018/IJGCMS.2017040101
6. Jenny S.E. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” / S.E. Jenny // *Quest*. — 2017. — 1. — P. 1–18. — DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517
7. Tang Di What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports / Di Tang, R.K. Sum, Minghui Li et al. // *Heliyon*. — 2023. — 12. — P. e23248. — DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e23248
8. Bubna K. Terminology matters: defining the esports athlete / K. Bubna, M.G. Trotter, R. Polman et al. // *Frontiers in Sports and Active Living*. — 2023. — 5. — P. 12–32. — DOI: 10.3389/fspor.2023.1232028
9. Wong D. Esports: an exploration of the advancing esports landscape, actors and interorganisational relationships / D. Wong, Y. Meng-Lewis // *Sport in Society*. — 2023. — 6. — P. 943–969. — DOI: 10.1080/17430437.2022.2086458
10. Pedraza-Ramirez I. Setting the Scientific Stage for Esports Psychology: A Systematic Review / I. Pedraza-Ramirez, L. Musculus, R. Raab et al. // *Int. Rev. Sport Exerc. Psychol.* — 2020. — 1. — P. 319–352. — DOI: 10.1080/1750984X.2020.1723122
11. Belyaeva I.M. *Antidopingovaya politika v kibersporte* [Anti-doping policy in esports] / I.M. Belyaeva // *Human. Sport. Medicine*. — 2025. — S1. — P. 129–136. — DOI: 10.14529/hsm25s116 [in Russian]
12. Zhdanovich D.O. *Analiz sovremennogo sostoyaniya fidzhital-dvizheniya v Rossijskoj Federacii i perspektivy ego razvitiya do 2030 goda* [Analysis of the current state of the phygital movement in the Russian Federation and prospects for its development until 2030] / D.O. Zhdanovich, M.M. Semenov // *Physical Education and Student Sport*. — 2024. — 3. — P. 232–236. — DOI: 10.18500/2782-4594-2024-3-3-232-236. [in Russian]