

## АНАЛИЗ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ПРИМЕНЕНИЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

Н. М. Егорова

*Национальный государственный университет физической культуры, спорта и здоровья  
им. П. Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург, Россия*

Технологические достижения способствуют развитию любой сферы. Не исключением становится и индустрия спорта. Высокая скорость Интернета, возможность хранения больших баз данных, коммуникационное пространство социальных сетей, ценовая доступность смартфонов — все это способствует привлечению миллиардов людей не только к просмотру спортивных мероприятий, но и активному использованию мобильных технологий для занятий спортом.

**Ключевые слова:** *информационные технологии, мобильный Интернет, мобильная аудитория, спортивные приложения — агрегаторы.*

Современные тенденции развития информационных технологий обуславливают интенсивность процесса мобильных коммуникаций. Использование мобильных технологий — это возможность быть в курсе всех событий с минимум усилий для пользователя. Помимо этого, данные технологии доступны каждому и не требуют больших затрат. Применение мобильных технологий позволяет обычному интернет-пользователю не только погрузиться в мир положительных эмоций при просмотре спортивных соревнований, но и обеспечивает доступность занятий спортом независимо от ограничений разного характера.

В настоящее время практически невозможно представить современного человека без мобильного телефона [1, с. 46]. Согласно статистическим данным за период 2018 г., глобальный процент интернет-активности посредством мобильных устройств составил 52,64 %. А в 2019 эта цифра достигла 5,11 миллиардов уникальных мобильных пользователей, что на 100 миллионов (2 %) больше, чем в предыдущем году. Если мы рассмотрим статистику времени в сети с мобильных телефонов за последние годы, то можем увидеть, что это почти половина от общего времени, которое пользователи проводят в Интернете (см. рис. 1).

Можно отметить, что увеличение скорости мобильного Интернета привело к тому, что сегодня среднестатистический пользователь проводит в среднем 3 часа 14 минут онлайн-времени с помощью мобильного устройства или планшета (см. рис. 2).

В настоящее время уровень проникновения мобильной связи во всем мире поднялся до 67 %.

Согласно данным отчета Ericsson две трети мобильных подключений по всему миру приходится на смартфоны. Это указывает на то, что на данный момент в мире используются почти 5,5 миллиарда смартфонов. Это значительное изменение по сравнению с прошлым годом — рост за год составил 9 %. Так как в мире используется более 5 миллиардов смартфонов, не удивительно, что рынок мобильных приложений на подъеме. Свежие данные от App Annie говорят о том, что за последние 12 месяцев количество скачиваний приложений увеличилось на 9 %, а общее количество скачиваний за весь 2018 г. составило почти 200 миллиардов. App Annie сообщает, что только в 2018 г. на приложения пользователи смартфонов потратили более 100 миллиардов долларов. Если сравнить с количеством используемых смартфонов, получится, что средний пользователь смартфона тратит на приложения более 20 долларов в год. В развитых странах этот показатель еще выше [3].

Согласно данным компании Mediascope, за год российская интернет-аудитория увеличилась на 4 % [2].

На рис. 3 можно видеть процентное соотношение выхода в Интернет российскими пользователями с различных устройств. Так, для выхода в Интернет большинство пользователей предпочитают стационарные компьютеры и ноутбуки (порядка 54 %). Еще 18 % используют для выхода планшеты. А 24 % пользователей в России выходят в Интернет только с мобильных устройств.

Проникновение мобильного и десктопного Интернета практически идентично в городах

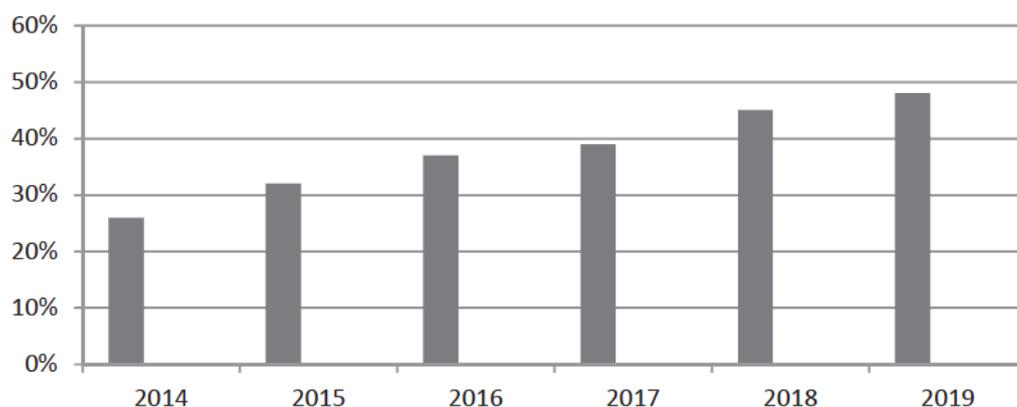


Рис. 1. Доля мобильного интернет-времени в общем времени интернет-пользователей

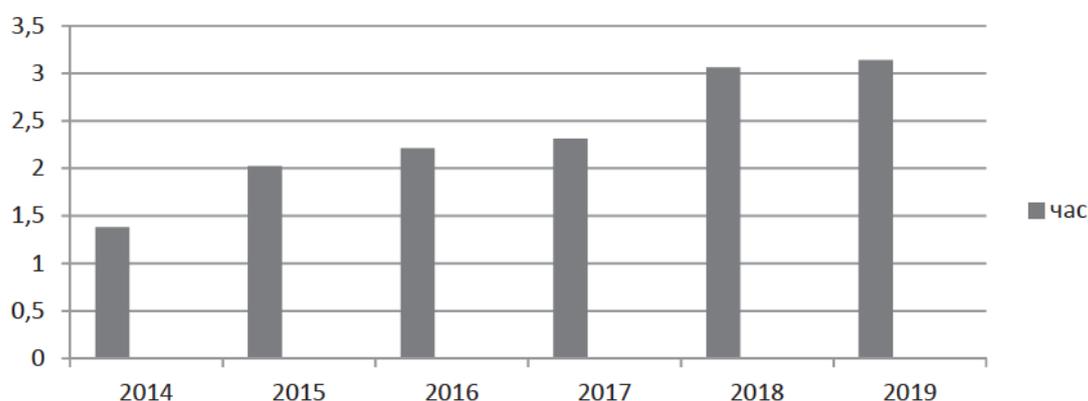


Рис. 2. Ежедневное время использования Интернет с помощью мобильных устройств

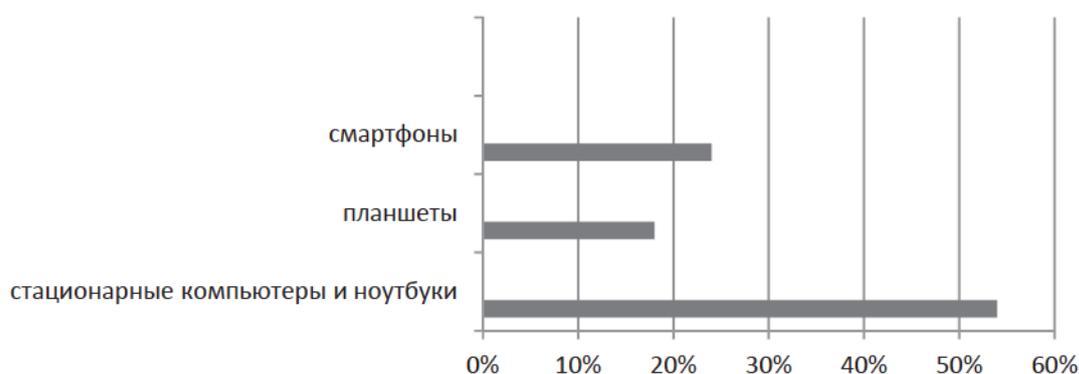


Рис.3. Процентное соотношение устройств, используемых для выхода в Интернет российскими пользователями

России — 81 % и 79 % соответственно, а вот в малых населенных пунктах мобильный интернет значительно превышает десктоп: 78 % и 66 % соответственно. Это говорит о том, что в малых населенных пунктах 44 % всех пользователей выходят в Интернет только с одного типа устройств, в то время как в крупных городах на большую часть пользователей приходится от 2 и более типов устройств на пользователя [2].

Согласно данным отчета We Are Social и сервиса Hootsuite, российские мобильные пользова-

тели в основном используют мессенджеры (71 %) и смотрят видеоролики (74 %). Также популярны мобильные игры (46 %), сервисные карты (52 %) и банковские приложения (40 %) [3] (рис. 4).

Из приведенных данных статистики, можно заметить, что мобильные технологии прочно входят во все сферы жизни интернет-пользователей по всему миру, в том числе и в сферу физической культуры и спорта. Например, в 2016 г. на первом отраслевом марафоне программирования «Открытые данные в сфере спорта», проходившем



Рис. 4. Активные действия российских интернет-пользователей на мобильных устройствах

при поддержке Министерства спорта Российской Федерации и Аналитического центра при Правительстве Российской Федерации, первое место и победу в номинации «Лучшее спортивное приложение или сервис на основе открытых данных» получило мобильное приложение «СпортСити для поиска уличных площадок для любителей спорта», а проект «Готовы ли россияне к труду и обороне» стал победителем в номинации «Лучшая визуализация данных в спорте» [6].

В настоящее время занятия спортом в фитнес-центрах недостаточно доступны по многим причинам для большинства российских граждан, и здесь на помощь приходят мобильные приложения, которые дают возможность заниматься спортом и вести здоровый образ жизни совершенно бесплатно.

Например, такие приложения, как «Табата. Интервальные тренировки» и «Табата таймер & Программа тренировок — фитнес дома» отлично подойдут тем пользователям, у которых недостаточно времени для посещения спортзала. Приложения рассчитаны на занятия спортом дома и помогают создать интервальные тренировки по времени, упражнениям и интенсивности. Также приложения сохраняют все предыдущие результаты и имеют возможность выбора программы: похудение, кроссфит для новичков, подтягивания и планка и др.

В последнее время все большую популярность набирает такое направление как кроссфит. Достоинством этого направления является то, что им могут заниматься абсолютно все люди, независимо от их уровня подготовки. Специалисты выделяют в кроссфите три основных части: гимнастику, силовой тренинг и кардио-нагрузки. Тренировки по программе кроссфита помогают развить сразу несколько физических качеств, таких как сила, ловкость и выносливость [7].

Так как спрос на кроссфит неуклонно растет, разработчики мобильных приложений предлагают пользователям альтернативу на занятия кроссфитом в фитнес-центре, а именно программу «Спортсмен PRO». Помимо того, что в приложении есть программа силовых тренировок, расписанная на год вперед, приложение поможет составить конкретный план в зависимости от уровня подготовки.

Нельзя не упомянуть и творческий подход разработчиков спортивных приложений. Так, например приложения «Zombies, Run!» и «Runtastic» для любителей бега предлагают интернет-пользователям не только стандартные программы бега, но и программы с интересным сценарием, с которыми занятия любимым видом спорта станут еще увлекательнее [5].

Следует отметить, что спортивные мобильные приложения не только создаются для занятий спортом вне спортивных залов, но и несут такую важную функцию, как предоставление возможности просмотра значимых спортивных событий с мобильного устройства, что, в свою очередь, необходимо для такой части интернет-аудитории, как болельщики. Для того чтобы облегчить поиск нужной информации пользователям-болельщикам, были разработаны приложения — агрегаторы спортивных мероприятий, которые собирают всю необходимую информацию в одном месте [4].

В таблице представлены характеристики некоторых приложений — агрегаторов спортивных мероприятий.

Можно отметить, что возможности приложений-агрегаторов весьма разнообразны. Пользователи могут не только наблюдать за спортивными мероприятиями, но и быть в курсе всех событий любимого вида спорта и спортивной команды.

На основании проведенного анализа возможностей использования наиболее популярных спортивных приложений, а также анализа специальных

## Характеристики приложений-агрегаторов спортивных мероприятий\*

Наименование	Доступность в мобильных устройствах	Характеристика	Достоинства	Недостатки
MyScore	Android и iOS	<p>Большое количество спортивных дисциплин (32) и разнообразных лиг (в том числе и низшие лиги). Суммарно агрегируются тысячи соревнований ежедневно.</p> <p>Авторизация с использованием аккаунта сайта, Google-аккаунт, профиля Facebook или Twitter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• каждый вид спорта можно персонализировать;</li> <li>• краткая статистика, результаты прошлых игр, а также турнирная таблица в разделе мероприятия чемпионате;</li> <li>• возможны текстовые трансляции;</li> <li>• информация обновляется в режиме реального времени;</li> <li>• сервис хранит архив событий со всей собранной информацией неделю</li> </ul>	баннерная реклама, её отключение не предусмотрено
Чемпионат	Android и iOS	<p>Доступны следующие виды спорта: футбол, хоккей, теннис, автоспорт, баскетбол и волейбол</p> <p>Авторизация с использованием аккаунта сайта, Рамблера, Facebook, Google, ВКонтакте и прочих социальных сетей</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• все виды спорта в одном месте;</li> <li>• важные лиги помещаются вверх списка;</li> <li>• календарь событий, турнирная таблица, статистика отдельных спортсменов на странице лиги;</li> <li>• сервис хранит архив матчей за всё время работы, минимум несколько лет;</li> <li>• возможность комментировать матчи;</li> <li>• функция «Фан-зона»;</li> <li>• приложение полностью свободно от баннерной рекламы</li> </ul>	Минимум комфорта
365Scores	Android, iOS, Windows Phone	<p>Приложение агрегирует события по 10 видам спорта: от футбола и хоккея до регби и волейбола.</p> <p>Представлены как крупные международные соревнования, так и локальные соревнования со всего мира</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• интересные чемпионаты можно поместить вверх списка;</li> <li>• возможность включить показ текущих событий и сортировку по времени;</li> <li>• сервис хранит архив за несколько месяцев и добавляет предстоящие события по мере установления дат;</li> <li>• большое количество предоставляемой информации (составы команд, состояние турнирной таблицы в LIVE-режиме, статистика предыдущих встреч, статистика матча, а также видеозаписи голов);</li> <li>• текстовая трансляция визуализируется — указывается положение мяча;</li> <li>• возможность тонкой настройки, например новости</li> </ul>	Приложение наполнено как баннерной, так и полноэкранной рекламой. Отключение осуществляется на основе месячной или годовой платной подписки: Возможности одноразовой оплаты нет.

\* Таблица составлена по данным сайта «Trashbox.ru — высокие технологии» [4].

приложений-агрегаторов для болельщиков, можно сделать вывод о том, что дальнейшее развитие и внедрение мобильных технологий в сфере физической культуры и спорта позитивно скажется не только на общей картине популяризации спорта как такового, но и даст возможность для занятий спортом большому количеству людей, которые ограничены такими рамками, как территориальная, финансовая и временная доступность.

### Список литературы

1. Мяконьков, В. Б. Спортивный маркетинг в социальных медиа коммуникациях: учебное пособие / В. Б. Мяконьков, Н. М. Егорова. — Санкт-Петербург, 2019. — 120 с.
2. Аудитория интернета в России выросла на 4 % // Российский интернет-форум — 2018. — URL: <https://2018.rif.ru/news/auditoriya-interneta-v-rossii-virosla-na-4>.
3. Сергеева, Ю. Вся статистика интернета на 2019 год — в мире и в России / Ю. Сергеева // Web-canape. — URL: <https://www.web-canape.ru/>

[business/vsya-statistika-interneta-na-2019-god-v-mire-i-v-rossii/](https://www.web-canape.ru/business/vsya-statistika-interneta-na-2019-god-v-mire-i-v-rossii/)

4. Логутов, В. Как следить за спортивными событиями на смартфоне / В. Логутов // Trashbox.ru: высокие технологии. — URL: <https://trashbox.ru/link/top-sport-aggregators>.

5. Лучшие мобильные приложения для спорта // Kudago.com. — URL: <https://kudago.com/all/list/luchshie-mobilnyie-prilozheniya-dlya>.

6. Лучшее мобильное приложение в сфере спорта представили Минспорту РФ // Южный федеральный центр спортивной подготовки. — URL: <https://www.yug-sport.ru/news/luchshee-mobilnoe-prilozhenie-v-sfere-sporta-predstavili-minsportu-rf>.

7. Что такое кроссфит: суть, польза и вред тренировок для мужчин и женщин, кому подходит кроссфит // Открытый информационный портал о фитнесе и здоровом образе жизни. — URL: <https://zen.yandex.ru/media/bodystatus/chto-takoe-krossfit-sut-polza-i-vred-trenirovok-dlia-mujchin-i-jenscin-komu-podhodit-krossfit--5b081cf755876b13d0c43218>.

Поступила в редакцию 15 июня 2019 г.

**Для цитирования:** Егорова, Н. М. Анализ возможностей применения мобильных технологий в сфере физической культуры и спорта / Н. М. Егорова // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. — 2020. — Т. 5. — № 1. — С. 153—158.

### Сведения об авторе

**Егорова Нина Михайловна** — кандидат экономических наук, доцент кафедры менеджмента и экономики спорта Национального государственного университета физической культуры, спорта и здоровья им. П. Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург, Россия. [ninelle68@mail.ru](mailto:ninelle68@mail.ru)

## PHYSICAL CULTURE. SPORT. TOURISM. MOTOR RECREATION

2020, vol. 5, no. 1, pp. 153—158.

### Analysis of possibilities of application of mobile technologies in the sphere of physical culture and sports

Egorova N.M.

*Lesgaft National State University of physical culture, sports and health, St. Petersburg, Russia. [ninelle68@mail.ru](mailto:ninelle68@mail.ru)*

Technological advances contribute to the development of any sphere. The sports industry is no exception. The high speed of the Internet, the ability to store large databases, the communication space of social networks, the affordability of smartphones, all this contributes to attracting billions of people not only to watching sports events, but also to the active use of mobile technologies for sports.

The relevance of the study of the possibilities of using mobile technologies in the field of physical culture and sports is due to modern trends in the development of the industry.

The aim of the study is to identify the possibilities of mobile technologies in the field of physical culture and sports on the basis of comparative analysis.

**Materials and methods:** analysis of scientific, professional and periodical literature, comparative analysis.

The results of the study and their discussion. In the analysis of the possibilities of application of mobile technologies

in the field of physical culture and sports, the author considers the characteristics of various sports applications and determines the possibility of their use by Internet users on the basis of mobile devices.

**Summary.** Based on the analysis, it can be concluded that the further development and implementation of technologies will have a positive impact on the overall picture of the popularization of sport as such and will provide an opportunity for sports to more people who are limited by such a framework as territorial financial and temporary accessibility.

**Keywords:** *information technology, mobile Internet, mobile audience, sports applications aggregators.*

### References

1. Myakonkov V.B., Egorova N.M. *Sportivnyj marketing v social'nyh media kommunikacijah: uchebnoe posobie* [Sports marketing in social media communications: textbook]. St. Petersburg, 2019. 120 p. (In Russ).
2. Sergeeva Yu. Auditoriya interneta v Rossii vyrosła na 4 %. [Internet audience in Russia grew by 4 %]. *Rossijskij internet-forum — 2018* [Russian Internet Forum — 2018]. Available at: <https://2018.rif.ru/news/auditoriya-interneta-v-rossii-virosła-na-4>. (In Russ).
3. Vsyä statistika interneta na 2019 god — v mire i v Rossii [All Internet statistics for 2019 — in the world and in Russia]. *Web-canape* [Web-canape]. Available at: <https://www.web-canape.ru/business/vsyä-statistika-interneta-na-2019-god-v-mire-i-v-rossii>. (In Russ).
4. Kak sledit za sportivnymi sobytijami na smartfone [How to follow sports events on your smartphone]. *Trashbox.ru: vysokie tekhnologii* [Trashbox.ru: high technology]. Available at: <https://trashbox.ru/link/top-sport-aggregators>. (In Russ).
5. Luchshie mobil'nye prilozheniya dlya sporta [Best mobile apps for sports]. *Kudago.com* [Kudago.com]. Available at: <https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fkudago.com%2Fall%2Flist%2Fluchshie-mobilnyie-prilozheniya-dlya%2F&d=1>. (In Russ).
6. Luchshee mobilnoe prilozhenie v sfere sporta predstavili Minsportu RF [The best mobile application in the field of sports presented to the Ministry of Sports]. *Yuzhnyj federal'nyj centr sportivnoj podgotovki* [Southern Federal center of sports training]. Available at: <https://www.yug-sport.ru/news/luchshee-mobilnoe-prilozhenie-v-sfere-sporta-predstavili-minsportu-rf>. (In Russ).
7. Chto takoe krossfit: sut, polza i vred trenirovok dlya mužhchin i zhenshchin, komu podhodit krossfit [What is crossfit: the essence, benefits and harms of training for men and women, who fits crossfit]. *Otkrytyj informacionnyj portal o fitnese i zdorovom obraze zhizni* [Open information portal about fitness and healthy lifestyle]. Available at: <https://zen.yandex.ru/media/bodystatus/chto-takoe-krossfit-sut-polza-i-vred-trenirovok-dlia-mujchin-i-jenscin-komu-podhodit-krossfit--5b081cf755876b13d0c43218>. (In Russ).