УДК 796.011.1 **DOI 10.5930/1994-4683-2026-10-28-37**

Особенности применения цифровых инструментов для вовлечения молодежи в занятия физической культурой и спортом

Булочников Павел Андреевич, кандидат экономических наук, доцент
Сорвина Таисия Андреевна, кандидат экономических наук, доцент
Орлова Надежда Андреевна
Гринева Наталия Сергеевна
Санкт-Петербургский научно-исследовательский институт физической культуры

Аннотация

Цель исследования – определить проблемы и обосновать перспективные направления вовлечения молодежи в занятия физической культурой и спортом в условиях цифровой трансформации.

Методы и организация исследования. В работе применялись методы теоретического анализа научной литературы, контент-анализа нормативно-правовых актов, системного и сравнительного анализа цифровых спортивных сервисов, обобщения и синтеза эмпирических данных. Эмпирическую базу составили нормативно-правовые документы Российской Федерации, официальные статистические данные Министерства спорта Российской Федерации, Росстата и Единой межведомственной информационно-статистической системы за период 2020–2024 годов, результаты социологических исследований ВЦИОМ и ФОМ, а также научные публикации отечественных и зарубежных авторов за 2020–2025 годы. Обработка данных осуществлялась с применением методов системного и логического анализа.

Результаты исследования и выводы. Определены основные барьеры цифровой среды, препятствующие физической активности молодежи (конкуренция цифрового досуга, формирование седентарного поведения, недостоверность информации); обоснованы перспективные направления использования цифровых инструментов: создание единой федеральной цифровой платформы, развитие фиджитал-форматов и гибридных занятий, популяризация физической активности через цифровые медиа. Стратегическая задача современного периода заключается в синергетической интеграции цифровой среды и физической активности, при которой цифровые технологии становятся инструментом повышения мотивации и доступности занятий для молодого поколения.

Ключевые слова: физическая культура, спорт, молодёжь, цифровизация, двигательная активность

Для цитирования: Особенности применения цифровых инструментов для вовлечения молодежи в занятия физической культурой и спортом / Булочников П. А., Сорвина Т. А., Орлова Н. А., Гринева Н. С. DOI 10.5930/1994-4683-2026-10-28-37 // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2026. № 10 (260). С. 28–37.

Features of the use of digital tools for engaging young people in physical education and sports

Bulochnikov Pavel Andreevich, candidate of economic sciences, associate professor
Sorvina Taisiya Andreevna, candidate of economic sciences, associate professor
Orlova Nadezhda Andreevna
Grineva Natalia Sergeevna
Saint-Petersburg scientific-research institute for physical culture

Abstract

The purpose of the study is to identify the problems and substantiate promising directions for engaging young people in physical education and sports under conditions of digital transformation.

Research methods and organization. The work employed methods of theoretical analysis of scientific literature, content analysis of regulatory legal acts, systemic and comparative analysis of digital sports services, and generalization and synthesis of empirical data. The empirical base was made up of regulatory legal documents of the Russian Federation, official statistical data of the Ministry of Sports of the Russian Federation, Rosstat, and the Unified Interdepartmental Information and Statistical System for the period 2020–2024, the results of sociological studies by VCIOM and

FOM, as well as scientific publications by domestic and foreign authors for 2020–2025. Data processing was carried out using methods of systemic and logical analysis.

Research results and conclusions. The main barriers of the digital environment hindering the physical activity of young people were identified (competition from digital leisure, the formation of sedentary behavior, and the unreliability of information); promising directions for the use of digital tools were substantiated: the creation of a unified federal digital platform, the development of phygital formats and hybrid classes, and the popularization of physical activity through digital media. The strategic task of the current period lies in the synergetic integration of the digital environment and physical activity, in which digital technologies become a tool for increasing motivation and accessibility of classes for the younger generation.

Keywords: physical education, sport, youth, digitalization, motor activity

For citation: Bulochnikov P. A., Sorvina T. A., Orlova N. A., Grineva N. S. (2026), "Features of the use of digital tools for engaging young people in physical education and sports", *Scientific notes of P.F. Lesgaft university*, No 10 (260), pp. 28–37, DOI 10.5930/1994-4683-2026-10-28-37.

Введение. Занятия физической культурой и спортом рассматриваются как ключевое направление гармоничного развития личности и укрепления здоровья населения. Актуальность вовлечения молодежи в двигательную активность обусловлена ухудшением показателей физического здоровья подрастающего поколения, распространением гиподинамии и стремительной цифровизацией всех сфер жизни. В молодежной среде избыточное применение цифровых инструментов формирует негативные поведенческие паттерны: по данным Министра здравоохранения Российской Федерации, наиболее распространенными заболеваниями у школьников являются болезни глаз, опорно-двигательного аппарата и ожирение, связанные со снижением двигательной активности [1], что является следствием снижения уровня двигательной активности, обусловленного распространением цифровых технологий.

Всемирная организация здравоохранения в докладе о физической активности населения за 2023 год указывает, что более 81 % подростков в возрасте 11–17 лет в мире не достигают необходимого уровня физической активности, и Россия в данном вопросе не является исключением [2, 3].

Цифровизация образовательной среды, досуга и повседневной коммуникации трансформирует образ жизни молодежи, создавая как новые возможности для популяризации спорта, так и дополнительные риски малоактивных форм досуга.

Методика и организация исследования. В работе использованы: теоретический анализ и синтез научной литературы по проблеме цифровизации физической культуры и спорта; контент-анализ нормативно-правовых актов Российской Федерации, регламентирующих сферы физической культуры, спорта, молодежной политики и цифрового развития; статистический анализ эмпирических данных, опубликованных Министерством спорта РФ, Всероссийским центром изучения общественного мнения (ВЦИОМ), Всемирной организацией здравоохранения (ВОЗ) и специализированными аналитическими центрами; сравнительный анализ отечественных и зарубежных цифровых инструментов, применяемых для вовлечения молодежи в двигательную активность.

Эмпирическую базу исследования составили: данные федерального статистического наблюдения № 1-ФК «Сведения о физической культуре и спорте» за 2024 год; отчеты о реализации государственной программы Российской Федерации «Развитие физической культуры и спорта»; аналитические обзоры ВЦИОМ (2025), ВОЗ (2024), исследовательского центра АКАР (2024) и РТ Лаборатории (2024); статистические данные о выполнении нормативов Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО).

Обработка и интерпретация данных осуществлялись с использованием методов описательной статистики, системного и логического анализа. На основе выявленных закономерностей сформулированы выводы и предложены перспективные направления применения цифровых инструментов для вовлечения молодежи в занятия физической культурой и спортом.

Результаты исследования. На современном этапе важно определить вызовы и ограничения, возникающие в сфере физической культуры и спорта в эпоху цифровизации, а также обосновать перспективные направления использования цифровых технологий для повышения двигательной активности молодежи.

Цифровизация как процесс внедрения цифровых технологий в различные сферы жизни общества создает принципиально новую социальную среду для молодежи. Согласно исследованию ВЦИОМ, проведенному в 2025 году, среднее время использования смартфона молодыми людьми в возрасте 18–24 лет составило более 9 часов в сутки [4]. Данный показатель подтверждает актуальность вопроса о влиянии цифровых ресурсов на физическую активность молодежи и обозначает проблему преодоления негативных последствий чрезмерно высокого уровня вовлеченности в виртуальное пространство.

Отметим, что в современных условиях цифровизация охватывает широкий спектр процессов в сфере физической культуры и спорта, открывая ряд возможностей: от управления тренировочным процессом до анализа спортивных достижений и организации соревнований.

Однако в настоящее время недостаточно разработанным остается комплексный подход, рассматривающий цифровизацию как многоаспектный социально-экономический феномен, оказывающий как стимулирующее, так и ограничивающее воздействие на население, в том числе молодежь [5]. Изучение совокупности положительного и отрицательного воздействия позволит рассмотреть цифровые технологии в физической культуре и спорте как комплексный инструмент, эффективность которого определяется социально-экономической и педагогической целесообразностью, уровнем методического обеспечения и соответствием стратегическим целям государственной политики в сфере физической культуры и спорта.

Государственная политика Российской Федерации в области физической культуры и спорта опирается на развитую систему нормативно-правовых документов, определяющих стратегические приоритеты, механизмы ее реализации и целевые показатели развития сферы. Системообразующим документом является Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (в редакции от 2024 г.) от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ, в соответствии с которым установлен один из приоритетных принципов – обеспечение права каждого на свободный доступ к физической культуре и спорту [6].

Перспективы развития в сфере физической культуры и спорта определены в «Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года», утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2020 г. № 3081-р [7]. В данном документе установлены целевые показатели вовлечения доли населения, систематически занимающегося физической культурой и спортом, к 2030 году на уровне 70 %. Кроме того, молодежь в нем определяется как приоритетная целевая группа, подчеркивается необходимость использования современных технологий для популяризации здорового образа жизни.

В соответствии с Указом Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» от 7 мая 2024 г. № 309 [8] сохранение населения,

укрепление его здоровья и повышение его благополучия определяются как приоритетная цель № 2, и устанавливается целевой ориентир – увеличение средней продолжительности жизни до 78 лет к 2030 году и до 81 года к 2036 г. Выполнение данных показателей обеспечивается, в том числе, путем массового вовлечения в физкультурно-спортивную деятельность.

Статья 6 Федерального закона «О молодежной политике в Российской Федерации» от 30 декабря 2020 года № 489-ФЗ [9] определяет основополагающим направлением деятельности формирование культуры здорового образа жизни. Федеральный проект «Спорт – норма жизни», являющийся частью национального проекта «Демография», ориентирован на создание условий для занятий физической культурой и спортом, включая развитие инфраструктуры, подготовку кадров и внедрение технологических решений в данную отрасль [10].

Следует отметить, что комплексный характер цифровизации сферы физической культуры и спорта должен также учитывать нормативную базу регулирования цифровой среды. Ведущую роль играет Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» [11], который определяет правовые основы функционирования мобильных приложений и цифровых платформ. Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» [12], знание которого является важнейшим в ходе массовых сборов биометрических данных с помощью фитнес-устройств. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 258-ФЗ «Об экспериментальных правовых режимах в сфере цифровых инноваций в Российской Федерации» [13] создает перспективные условия для апробации и внедрения технологий виртуальной реальности в тренировочный процесс.

Таким образом, сложившаяся нормативно-правовая база РФ создает предпосылки для интеграции цифровых технологий в систему физической культуры и спорта, тем не менее механизмы использования цифровых инструментов для гармоничного развития молодежи и реализация цифрового потенциала при развитии физической культуры и спорта в молодежной среде требуют научного обоснования.

Закрепленные на государственном уровне приоритеты находят свое отражение в статистических показателях вовлеченности молодежи в физкультурно-спортивную деятельность. Анализ актуальных подходов, направленных на вовлечение различных категорий населения в занятия физической культурой и спортом, позволяет оценить реальное положение дел и определить существующие тенденции [14, 15].

По данным Министерства спорта Российской Федерации, уровень вовлеченности детей и молодежи в возрасте 3–29 лет в занятия физической культурой и спортом в 2024 году составил 49,8 % [16]. Данный показатель в значительной степени обусловлен включением занятий по физической культуре в образовательные программы школ и вузов, что придает им обязательный характер.

Возобновление деятельности Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО), утвержденного Указом Президента РФ от 24 марта 2014 г. № 172 [17], позволяет также определить текущий уровень физической подготовки населения. Например, в 2023 году к движению ГТО присоединились 2,72 млн россиян, в 2024 году приняли участие в выполнении нормативов (тестов) ГТО 4,4 млн человек, среди которых 2,8 млн выполнили нормативы на знак отличия [18]. Тем не менее, положительные показатели вовлеченности конкурируют с серьезными вызовами, порождаемыми чрезмерной цифровизацией, сказывающейся на деформации поведения молодежи и снижении двигательной активности.

Выделим основные барьеры, связанные с широким распространением цифровых технологий, препятствующие вовлечению молодёжи в занятия физической культурой и спортом и снижающие физическую активность данной группы населения.

1. Активное применение интернет-технологий в быту, коммуникациях и досуге. В 2024 году доля российских подростков в возрасте 12–17 лет, регулярно использующих Интернет, достигла 98 % [19]. Суммарная продолжительность ежедневного пребывания молодежи в сети Интернет составляет около 6,5 часов в сутки. Статистические данные показывают двойственную динамику развития физической культуры и спорта среди молодежи: с одной стороны, наблюдается рост числа лиц, занимающихся физической культурой и спортом, с другой – усиливается воздействие цифровой среды, способствующей формированию малоподвижного образа жизни.

2. Конкуренция объектов экономики за время и внимание молодежной аудитории в цифровой среде. Алгоритмы рекомендаций и видеоигры формируют механизм мгновенного дофаминового вознаграждения, конкурирующий с отложенным результатом в спорте, а цифровая среда транслирует искажённые представления о теле, что может приводить к демотивации [20]. Кроме того, развитие киберспорта также снижает физическую активность: доля увлекающихся киберспортом составляет 28,9 % (ядро аудитории – 25–34 года, 39,7 %) [21]. Включение киберспорта в реестр видов спорта создает амбивалентность, формируя у молодежи представление о равноценности цифрового досуга и реальной физической активности.

3. Качество информации, представленной в цифровой среде. В цифровом пространстве содержится значительное количество недостоверной информации о физической активности, методах тренировок, питании и здоровом образе жизни. Необходимо включение критической оценки информации о здоровье в программы цифровой грамотности и создание верифицированного контента государственными и образовательными структурами.

4. Пространственная дифференциация цифровой инфраструктуры. Молодежь отдаленных регионов имеет ограниченный доступ к цифровым спортивным сервисам, что требует опережающего развития телекоммуникационной инфраструктуры как базового условия равного доступа и внедрения цифровых решений с учетом педагогической целесообразности и этических норм. Изменение форм досуга и поведенческих моделей молодежи требует переосмысления традиционных методов физического воспитания.

Современный уровень развития цифровых технологий в сфере физической культуры и спорта преимущественно направлен на мониторинг и учет двигательной активности. Мобильные приложения, фитнес-трекеры и носимые устройства позволяют фиксировать лишь количественные показатели физической нагрузки, такие как число пройденных шагов, длительность тренировок, частота сердечных сокращений и др. Однако данные показатели двигательной активности не обеспечивают устойчивого вовлечения молодежи в занятия физической культурой и спортом, поскольку не воздействуют на ключевые факторы мотивации. Для наибольшей эффективности в перспективе цифровизация в данной сфере будет в большей степени ориентирована на управление мотивацией, предполагающей анализ поведенческих факторов, эмоционального состояния и причин снижения интереса к занятиям.

Развитие образовательных онлайн-курсов, вебинаров и мастер-классов делает знания в области физической культуры и спорта доступными для широкого круга пользователей независимо от региона проживания.

Цифровизация способствует расширению возможностей для популяризации занятий физической культурой и спортом, а также появлению современных форм двигательной активности, использующих цифровые платформы, мобильные приложения и проч. Цифровые платформы (Strava, Nike Training Club, MyFitnessPal), фитнес-трекеры (FitBit, Xiaomi Mi Band), смарт-часы (Apple Watch, Garmin) позволяют отслеживать показатели нагрузки, корректировать технику и повышать мотивацию. Однако их массовому внедрению препятствуют высокая стоимость и необходимость дополнительной подготовки кадров.

Помимо мобильных приложений и фитнес-устройств перспективным направлением цифровизации молодежного спорта являются «умные» спортивные площадки, оснащенные датчиками оценки посещаемости, сенсорами нагрузки и системами видеофиксации техники выполнения упражнений. Повсеместное распространение подобных спортивных площадок способствует формированию новой среды взаимодействия для молодежи и выступает инновационным средством их вовлечения в физкультурную деятельность.

Значимым инструментом вовлечения молодежи в физкультурно-спортивную деятельность является полноценная интеграция спортивных сервисов (ВФСК ГТО, запись на тренировки и спортивные мероприятия) в Единую систему аутентификации и авторизации, обеспечивающую единый защищенный доступ.

Цифровая трансформация физической культуры и спорта открывает возможности преодоления пространственных и социально-экономических барьеров вовлечения молодого поколения в двигательную активность. Развитие цифровых платформ позволяет молодежи, проживающей в отдаленных регионах Российской Федерации, иметь доступ к программам тренировок от ведущих тренеров, участвовать в дистанционных спортивных мероприятиях и быть включенными в единое цифровое пространство. Модель SaaS-платформ и сервисов значительно снижает порог входа в физкультурно-спортивную деятельность, делая профессиональные методики занятий спортом доступными и бесплатными. В долгосрочной перспективе агрегированные данные о физической активности молодежи, собираемые через API социальных сетей, мобильных приложений и государственных сервисов, становятся стратегическим ресурсом управления сферой физической культуры и спорта: применение методов искусственного интеллекта и прескриптивной аналитики позволяет органам государственной власти принимать обоснованные решения о развитии спортивной инфраструктуры и корректировке региональной спортивной политики на основе объективных данных [22].

Проведенный нами анализ позволяет определить перспективные направления, реализация которых позволит максимизировать эффект применения цифровых инструментов при минимизации сопряженных с ними рисков (табл. 1).

Таблица 1 – Направления применения цифровых инструментов для вовлечения молодежи в занятия физической культурой и спортом

Наименование направления	Цифровые инструменты	Особенности применения
1	2	3
Создание специализированной федеральной цифровой платформы в сфере физической культуры и спорта	Интеграция цифровых сервисов на одной платформе, обеспечивающей информирование, вовлечение молодежи и поддержку деятельности сообществ	Интеграция платформы «Госуслуги», портала ГТО, региональных информационных систем в единую цифровую экосистему, что позволит создать сервис, включающий полный спектр спортивных услуг: поиск объектов спортивной инфраструктуры, запись на занятия, отслеживание результатов спортивной деятельности и формирование индивидуальных рекомендаций и т.д.

Продолжение таблицы 1

1	2	3
Гибридные форматы занятий и процесса тренировок, событий на основе интеграции цифровых инструментов	Искусственный интеллект, VR-технологии, трекеры, носимые устройства, геймификация и игровые технологии	Сочетание традиционных форм двигательной активности с элементами цифрового взаимодействия для организации занятий, сбора аналитики прогресса и повышения мотивации молодежи
Популяризация физической активности в цифровой среде	Специализированные цифровые медиа и социальные сети, распространяющие мотивационные видео, опыт инфлюенсеров, спортивных блогеров, прямые трансляции событий и т.д.	Применение направлено на формирование устойчивого интереса к занятиям физической культурой и спортом, а также мотивации и поведенческой готовности к физической активности, формирование ценности физической активности через создание привлекательного и доступного образа, обеспечение перехода от информированности к устойчивой практике

Так, комплексное применение цифровых инструментов позволяет реализовать модель взаимодействия, объединяющую ключевых участников процесса, направленного на вовлечение молодежи в занятия физической культурой и спортом: субъект – государство – исполнитель (тренеры, преподаватели) – инфраструктура.

Перспективным для внедрения комплекса цифровых инструментов выступает развитие механизмов государственно-частного партнерства, предполагающих взаимодействие государственных структур с разработчиками мобильных приложений, производителями носимых устройств и операторами цифровых платформ. Предоставление грантовой поддержки и иных форм стимулирования компаниям, разрабатывающим цифровые решения для популяризации физической активности, способно ускорить формирование качественной цифровой инфраструктуры массового спорта.

Выводы. Цифровизация оказывает разностороннее воздействие на вовлечение молодежи в занятия физической культурой и спортом. С одной стороны, она формирует конкурентную среду за временной ресурс и внимание молодых людей, способствует распространению седентарного поведения и трансформирует ценностные ориентации в направлении предпочтения цифровых форм досуга. С другой стороны, цифровые технологии предоставляют беспрецедентные возможности для персонализации тренировочного процесса, геймификации физической активности, расширения доступа к физкультурно-спортивным ресурсам, что обеспечивает переход от информированности к устойчивой практике физической активности.

В результате исследования выявлены ключевые барьеры, затрудняющие приобщение молодежи к регулярной двигательной активности: конкуренция цифрового досуга за время и внимание, формирование седентарного поведения, трансформация ценностных ориентаций, а также проблема достоверности информации о здоровом образе жизни в цифровом пространстве.

Стратегическая задача современного периода состоит не в противопоставлении цифровых технологий и физической активности, а в их синергетической интеграции, при которой цифровая среда становится инструментом повышения мотивации, доступности и эффективности занятий физической культурой и спортом для молодого поколения.

Синергетическая интеграция цифровой среды и физической активности предполагает системное развитие инфраструктурных компонентов цифровой экосистемы спорта. Сенсоры и датчики Интернета вещей, облачные платформы обработки данных, интеллектуальные системы аналитики и цифровые двойники тренировочных процессов образуют технологический контур, обеспечивающий переход от разрозненного применения отдельных приложений к комплексной цифровой поддержке физкультурно-спортивной деятельности молодежи. Институциональной основой такой интеграции выступает включение цифровых спортивных сервисов в архитектуру национальных проектов, в частности проектов, связанных с развитием экономики данных и подготовкой кадров для цифровой экономики, что обеспечивает согласованность отраслевых, региональных и федеральных инициатив.

Список источников

1 Рапопорт И. К. Тенденции заболеваемости детей и подростков России в процессе цифрового обновления школы. DOI 10.37489/2949-1924-0107 // Пациенто-ориентированная медицина и фармация. 2025. Т. 3, № 3. С. 86–97. EDN: SRHYIW.

2 ВОЗ. Экспресс-информация. Июнь 2023. Доклад о положении дел в области физической активности в мире – 2022 г. : реферат // Социальные аспекты здоровья населения. 2023. Т. 69, № 3. URL: http://vestnik.mednet.ru/content/view/1496/30/lang,ru/ (дата обращения: 10.01.2026).

3 Aubert S. Global Matrix 4.0 Physical Activity Report Card Grades for Children and Adolescents: Results and Analyses From 57 Countries. DOI 10.1123/jpah.2022-0456 // Journal of Physical Activity and Health. 2022. V. 19, No 11. P. 700–728. EDN: SFDEBL.

4 Сабанчиева Л. М., Лисеев Р. П. Медиапотребление поколения Z: трансформация поведенческих паттернов и их влияние на контент-стратегии современных СМИ. DOI 10.24334/KBSU.2026.5.1.007 // Вестник Кабардино-Балкарского государственного университета: Журналистика. Образование. Словесность. 2026. Т. 5, № 1. С. 88–114.

5 The Role of Digital Economy in Enhancing the Sports Industry to Attain Sustainable Development / X. Wei, J. Zhang, O. Lyulyov, T. Pimonenko. DOI 10.3390/su151512009 // Sustainability. 2023. Vol. 15, No. 15. P. 12009. EDN JJUCNB.

6 Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 N 329-ФЗ (последняя редакция). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/ (дата обращения: 10.01.2026).

7 Распоряжение Правительства РФ от 24.11.2020 N 3081-р (ред. от 07.02.2026) «Об утверждении Стратегии развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_369118/ (дата обращения: 10.01.2026).

8 О национальных целях развития

References

1 Rapoport I. K. (2025), “Trends in the morbidity of children and adolescents in Russia in the process of digital school renewal”, *Patient-Oriented Medicine and Pharmacy*, Vol. 3, No. 3, pp. 86–97, DO 10.37489/2949-1924-0107.

2 World Health Organization (2023), “Express Information. June 2023. Report on the state of physical activity in the world – 2022, summary”, *Social Aspects of Population Health*, Vol. 69, No. 3, URL: http://vestnik.mednet.ru/content/view/1496/30/lang,ru/.

3 Aubert S. (2022), “Global Matrix 4.0 Physical Activity Report Card Grades for Children and Adolescents: Results and Analyses From 57 Countries”, *Journal of Physical Activity and Health*, Vol. 19, No. 11, pp. 700–728, DOI 10.1123/jpah.2022-0456.

4 Sabanchieva L. M., Liseev R. P. (2026), “Media consumption of generation Z: transformation of behavioral patterns and their impact on content strategies of modern media”, *Bulletin of Kabardino-Balkarian state university: journalism. Education. Literature*, Vol. 5, No 1, pp. 88–114, DOI 10.24334/KBSU.2026.5.1.007.

5 Wei X., Zhang J., Lyulyov O., Pimonenko T. (2023), “The Role of Digital Economy in Enhancing the Sports Industry to Attain Sustainable Development”, *Sustainability*, Vol. 15, No. 15, p. 12009, DOI 10.3390/su151512009.

6 (2007), “On Physical Culture and Sports in the Russian Federation”, Federal Law No. 329-FZ of December 4, 2007, URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_73038/.

7 The Government of the Russian Federation (2020), “On Approval of the Strategy for the Development of Physical Culture and Sports in the Russian Federation for the Period up to 2030”, Order No. 3081-r of November 24, 2020, URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_369118/.

8 The President of the Russian Federation

Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года : Указ Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 г. № 309. URL: http://kremlin.ru/events/president/news/73986 (дата обращения: 10.01.2026).

9 Федеральный закон "О молодежной политике в Российской Федерации" от 30.12.2020 N 489-ФЗ (последняя редакция). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_372649/ (дата обращения: 10.01.2026).

10 Паспорт национального проекта "Демография" (утв. президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_317388/ (дата обращения: 10.01.2026).

11 Федеральный закон "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" от 27.07.2006 N 149-ФЗ (последняя редакция). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/ (дата обращения: 10.01.2026).

12 Федеральный закон "О персональных данных" от 27.07.2006 N 152-ФЗ (последняя редакция). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/ (дата обращения: 10.01.2026).

13 Федеральный закон "Об экспериментальных правовых режимах в сфере цифровых инноваций в Российской Федерации" от 31.07.2020 N 258-ФЗ (последняя редакция). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_358738/ (дата обращения: 10.01.2026).

14 Кричевский Н. А. Стимулирование и мотивация взрослого населения при вовлечении в занятия массовым спортом. DOI 10.18334/sport.6.1.124817 // Экономика и управление в спорте. 2026. Т. 6, № 1. С. 35–46. EDN: YSTORX.

15 Седоченко С. В., Савинкова О. Н. Региональный опыт организации модельных площадок России по вовлечению фокус–группы «Корпоративный спорт» в систематические занятия физической культурой // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2023. № 8 (222). С. 297–301.

16 Итоги за 2024 год. Состав граждан, систематически занимающихся физической культурой и спортом // ЕМИР. Единый методический информационный ресурс. URL: https://emir.gov.ru/analytics/indicators (дата обращения: 20.03.2026).

17 Указ Президента Российской Федерации

(2024), “On the National Development Goals of the Russian Federation for the Period up to 2030 and for the Future up to 2036”, Decree No. 309 of May 7, 2024, URL: http://kremlin.ru/events/president/news/73986.

9 (2020), “On Youth Policy in the Russian Federation”, Federal Law No. 489-FZ of December 30, 2020, URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_372649/.

10 (2018), “Passport of the National Project “Demography”, approved by the Presidium of the Council under the President of the Russian Federation for Strategic Development and National Projects (Minutes No. 16 of December 24, 2018), URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_317388/.

11 (2006), “On Information, Information Technologies and Information Protection”, Federal Law No. 149-FZ of July 27, 2006, URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/.

12 (2006), “On Personal Data”, Federal Law No. 152-FZ of July 27, 2006, URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/.

13 (2020), “On Experimental Legal Regimes in the Field of Digital Innovations in the Russian Federation”, Federal Law No. 258-FZ of July 31, 2020, URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_358738/.

14 Krichevskiy N. A. (2026), “Fostering adults' motivation and engagement in mass sports initiatives”, *Economics and Management in Sports*, Vol. 6, No. 1, pp. 35–46, DOI 10.18334/sport.6.1.124817.

15 Sedochenko S. V., Savinkova O. N. (2023), “Regional experience in organizing model sites in Russia to involve the focus group "corporate sport" in systematic physical education”, *Scientific Notes of the P.F. Lesgaft University*, No. 8 (222), pp. 297–301.

16 “The results for 2024. The composition of citizens who are systematically engaged in physical culture and sports”, *EMIR. A single methodological information resource*, URL: https://emir.gov.ru/analytics/indicators

17 The President of the Russian Federation

от 24.03.2014 № 172 "О Всероссийском физкультурно-спортивном комплексе "Готов к труду и обороне" (ГТО)". URL: http://publication.pravo.gov.ru/document/0001201403250001?index=1 (дата обращения: 20.03.2026).

18 Комплекс "Готов к труду и обороне". Данные по Российской Федерации по итогам 2024 года // ЕМИР. Единый методический информационный ресурс. URL: https://emir.gov.ru/gto (дата обращения: 20.03.2026).

19 Mediascope. Исследование Kids&Teens: поведение детей и подростков в интернете (2022-2023). URL: https://kinder-info.ru/statiiintervyu/mediascope_magazine2024/ (дата обращения: 20.03.2026).

20 Body Perceptions and Psychological Well-Being: A Review of the Impact of Social Media and Physical Measurements on Self-Esteem and Mental Health with a Focus on Body Image Satisfaction and Its Relationship with Cultural and Gender Factors / M. Merino, J. F. Tornero-Aguilera, A. Rubio-Zarapuz [et al.]. DOI 10.3390/healthcare12141396 // Healthcare. 2024. Vol. 12, No. 14. P. 1396. EDN LUKLEO.

21 Першин Н. Ю. Киберспорт как уникальный социальный феномен в контексте современных медиакоммуникаций. DOI 10.35634/2587-9030-2024-8-4-442-452 // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. 2024. Т. 8, № 4. С. 442-452. EDN: YWILBF.

22 Булочников П. А. Динамическое управление стратегированием креативной экономики регионов в условиях тектонического цифрового сдвига. DOI 10.52897/978-5-7937-2883-6-2025-10-22 // Социальные аспекты развития регионов в условиях больших вызовов : сборник научных трудов. Санкт-Петербург, 2025. С. 10-22. EDN: BMAWUX.

(2014), "On the All-Russian Physical Culture and Sports Complex "Ready for Labor and Defense" (GTO)", Decree No. 172 of March 24, 2014, URL: http://publication.pravo.gov.ru/document/0001201403250001?index=1.

18 "The complex is "Ready for labor and defense." Data for the Russian Federation at the end of 2024", *EMIR. A single methodological information resource*, URL: https://emir.gov.ru/gto.

19 "Mediascope. Kids&Teens Study: behavior of children and adolescents on the Internet (2022-2023)", URL: https://kinder-info.ru/statiiintervyu/mediascope_magazine2024/.

20 Merino M., Tornero-Aguilera J. F., Rubio-Zarapuz A. [et al.] (2024), "Body Perceptions and Psychological Well-Being: A Review of the Impact of Social Media and Physical Measurements on Self-Esteem and Mental Health with a Focus on Body Image Satisfaction and Its Relationship with Cultural and Gender Factors", *Healthcare,* Vol. 12, No. 14, p. 1396, DOI 10.3390/healthcare12141396.

21 Pershin N. Yu. (2024), "Esports as a unique social phenomenon in the context of modern media communications", *Bulletin of Udmurt University. Sociology. Political Science. International Relations,* Vol. 8, No. 4, pp. 442–452, DOI 10.35634/2587-9030-2024-8-4-442-452.

22 Bulochnikov P. A. (2025), "Dynamic management of the strategy of the creative economy of regions in the context of the tectonic digital shift", *Social aspects of regional development in the context of big challenges,* collection of scientific papers, St. Petersburg, pp. 112–117, DOI 10.52897/978-5-7937-2883-6-2025-10-22.

Информация об авторах: **Булочников П.А.,** старший научный сотрудник сектора исследований социально–экономических процессов в физической культуре и спорте, ORCID: 0009-0000-8072-0996, SPIN-код: 9652–3288.

Сорвина Т.А., старший научный сотрудник сектора исследований социально–экономических процессов в физической культуре и спорте, ORCID: 0000-0002-4885-7965, SPIN-код: 1440-1855.

Орлова Н.А., младший научный сотрудник сектора исследований социально–экономических процессов в физической культуре и спорте, ORCID: 0009-0003-2110-9945, SPIN-код: 1342-6456.

Гринева Н.С., младший научный сотрудник сектора исследований социально–экономических процессов в физической культуре и спорте, ORCID: 0009-0007-1742-2831, SPIN-код: 6345-7507.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 04.08.2026.
Принята к публикации 22.09.2026.