



ЦИФРОВЫЕ ВИДЫ СПОРТА

Аналитическая статья

<https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202606>

УДК 796.062.4

Фиджитал-движение в системе международного спорта: перспективы развития по итогам мультиспортивного турнира «Игры будущего – 2025» в Абу-Даби

А. М. Щепотьев ✉

Спортивная школа «Центр развития цифровых видов спорта» Сургутского района,
пгт. Белый Яр, Российская Федерация

✉ ashepotev@mail.ru

Аннотация

Актуальность. Цифровая трансформация спортивной индустрии требует научного осмысления процессов институционализации фиджитал-спорта и разработки методологических основ оценки его социально-экономической эффективности.

Цель исследования – количественная оценка медийного охвата турнира «Игры будущего 2025», выявление паттернов зрительского поведения и формулировка практических рекомендаций для организаторов фиджитал-мероприятий, а также определение перспективных направлений развития фиджитал-спорта.

Методы. Исследование построено на анализе первичных количественных данных онлайн-трансляций турнира (15–23 декабря 2025 г., Абу-Даби) по 10 дисциплинам на платформах Twitch, YouTube и VK видео. Применялись дескриптивный статистический, сравнительный и корреляционный анализ (коэффициент Пирсона).

Результаты. Общая зрительская аудитория превысила 32 млн просмотров. Выявлено доминирование мобильных дисциплин (MOBA Mobile: MLBB – 39,0% общего охвата) и региональной платформы VK видео (88,7% просмотров записей). Установлена слабая положительная корреляция между призовыми фондами дисциплин и их медийной популярностью ($r = 0,34$), что указывает на структурный дисбаланс инвестиций.

Заключение. Фиджитал-спорт переходит в фазу массовой институционализации, что требует разработки новых методологических подходов к оценке экономической эффективности и оптимизации инвестиционных моделей.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, гибридный спорт, киберспорт, мультиспортивный турнир, медийная аналитика, онлайн-аудитория, стриминг-платформы, Игры будущего, Абу-Даби



DIGITAL SPORTS

Analytical paper

<https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202606>

UDC 796.062.4

The phygital movement in the international sports system: development prospects following the multisport tournament “Future Games 2025” in Abu Dhabi

A. M. Shchepotev ✉

Sports School “Center for the Development of Digital Sports” of the Surgut District, Bely Yar,
Russian Federation

✉ ashepotev@mail.ru

Abstract

Relevance. The digital transformation of the sports industry requires a scientific understanding of the processes of institutionalizing phygital sports and developing methodological frameworks to assess its socio-economic impact.

The aim of this research is to measure the media coverage of the “Future Games 2025” tournament, identify trends in viewer behavior, provide practical recommendations for event organizers, and identify promising directions for phygital sport development.

Methods. The study is based on an analysis of primary quantitative data from online broadcasts of the tournament (December 15–23, 2025, in Abu Dhabi) across 10 different disciplines on the Twitch, YouTube, and VK Video platforms. Descriptive statistical analysis, comparative analysis, and correlation analysis (using Pearson’s coefficient) were used.

Results. The total audience exceeded 32 million views. The dominance of mobile disciplines (MOBA Mobile: MLBB – 39.0% of the total reach) and the regional VK Video platform (88.7% of recorded views) was observed. A weak positive correlation was found between the prize funds of disciplines and their media popularity ($r = 0.34$), suggesting a structural imbalance in investment.

Conclusion. Phygital sports are entering a phase of widespread institutionalization, which necessitates the development of novel methodological approaches for assessing economic efficiency and optimizing investment models.

Keywords: phygital sports, hybrid sports, esports, multi-sport tournament, media analytics, online audience, streaming platforms, Games of the Future, Abu Dhabi



Введение

Цифровая трансформация современного общества кардинально меняет ландшафт спортивной индустрии, порождая новые форматы соревновательной деятельности [1]. Одним из наиболее релевантных ответов на вызовы цифровой эпохи стало возникновение фиджитал-спорта (от англ. physical + digital) – принципиально новой спортивной модели, основанной на конвергенции физической активности и цифровых технологий [2]. В рамках данной парадигмы атлеты соревнуются в едином цикле, включающем как выполнение физических упражнений, так и состязания в их виртуальных симуляторах или смежных киберспортивных дисциплинах.

Мультиспортивный турнир «Игры будущего», впервые проведенный в 2024 г., позиционируется организаторами как флагманская площадка для апробации и продвижения данной концепции [3]. Проведение второго издания турнира 15–23 декабря 2025 г. в Абу-Даби (ОАЭ) – стратегическом центре инвестиций в инновационные спортивные проекты – предоставляет уникальную возможность для эмпирического анализа масштабов, структуры и динамики аудитории фиджитал-соревнований.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью научного осмысления процессов институционализации фиджитал-спорта и разработки методологических основ оценки его социально-экономической эффективности.

Цель исследования – количественная оценка медийного охвата турнира «Игры будущего 2025», выявление паттернов зрительского поведения и формулировка практических рекомендаций для организаторов фиджитал-мероприятий, а также определение перспективных направлений развития фиджитал спорта.

В связи с этим *задачами исследования* являются дескриптивный статистический анализ данных онлайн- и оффлайн-просмотров, оценка платформенного распределения аудитории, ранжирование дисциплин по показателям медиа охвата, анализ соотношения медийного веса дисциплин и их призовых фондов с формулировкой выводов о перспективах развития фиджитал-движения.

Материал и методы исследования

Исследование построено на анализе первичных количественных данных онлайн-трансляций мультиспортивного турнира «Игры будущего – 2025», опубликованных на официальном сайте турнира [4] и в открытых источниках стриминговых платформ [5, 6]. Аналитическая база включает полные данные по онлайн-просмотрам трансляций за период с 15 по 23 декабря 2025 г. по 10 соревновательным дисциплинам на трех стриминговых платформах: Twitch, YouTube и VK видео.

Основные методы исследования:

1. Дескриптивный статистический анализ – для расчета суммарных (Σ), средних арифметических (M) и пиковых (max) значений просмотров.
2. Сравнительный анализ – для оценки долевого распределения аудитории между дисциплинами и платформами с расчетом процентных соотношений.
3. Корреляционный анализ – с применением коэффициента корреляции Пирсона (r) для проверки гипотезы о взаимосвязи между объемом призового фонда и медийной популярностью дисциплины.



Математическая обработка данных проводилась с использованием программного обеспечения Microsoft Excel 365 и библиотек Python (pandas, numpy). Визуализация результатов осуществлена при помощи MATLAB 2025a.

Результаты и обсуждение

Казанский феномен 2024: прорыв к глобальной аудитории

Первые «Игры будущего» в Казани (2024) установили беспрецедентный рекорд в истории спортивных медиа, собрав, по данным организаторов, аудиторию в 3,5 миллиарда человек по всему миру [7]. Данный показатель:

- Кратно превосходит совокупную аудиторию летних Олимпийских игр в Токио (2020) и Пекине (2022).
- Сопоставим с кумулятивной телевизионной аудиторией нескольких чемпионатов мира по футболу.
- Демонстрирует взрывной потенциал гибридного формата, способного консолидировать разрозненные аудитории традиционного спорта, киберспорта и цифровых развлечений.

Турнир 2025 года в Абу-Даби, анализируемый в данной работе, с фокусом на детальную аналитику платформ и дисциплин, представляет собой этап стратегической концентрации и оптимизации формата после глобального прорыва.

Анализ стриминговых платформ

Количество уникальных зрителей (УЗ), просмотревших соревнования:

- VK видео: 55 586 УЗ (34 %)
- YouTube: 107 826 УЗ (65 %)
- Twitch: 1158 УЗ (1 %)

Распределение уникальных зрителей по платформам за все время трансляций показано на рисунке 1.

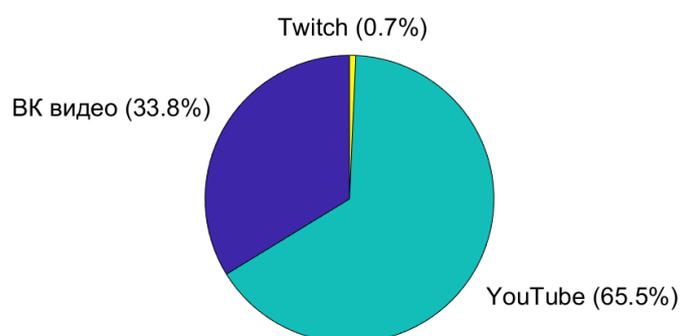


Рис. 1: Распределение уникальных зрителей по платформам
Fig. 1: Distribution of unique viewers by platform



Распределение записей трансляций по платформам показано на рисунке 2:

- ВК видео: 28 520 000 просмотров (88,7 %)
- YouTube: 3 505 000 просмотров (10,9 %)
- Twitch: 125 000 просмотров (0,4 %)

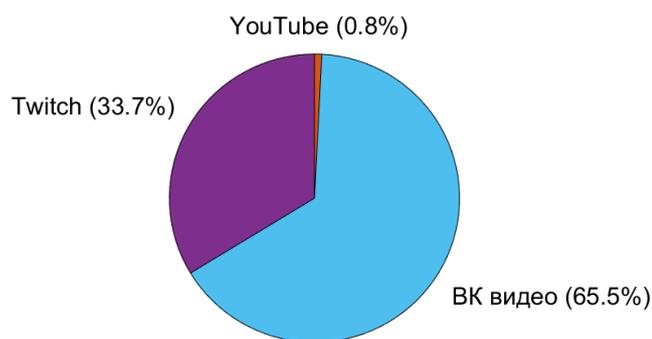


Рис. 2: Распределение записей трансляций по платформам
Fig. 2: Distribution of recorded broadcasts by platform

Можно видеть доминирующую позицию Youtube по количеству УЗ, однако по итоговому количеству просмотров лидирует платформа ВК видео.

На рисунке 3 представлено распределение УЗ по дисциплинам. Доминирующее положение занимают дисциплины МОБА Mobile.MLBB, однако следует учесть и тот фактор, что количество дней трансляций варьируется в зависимости от дисциплины (таблица 1).

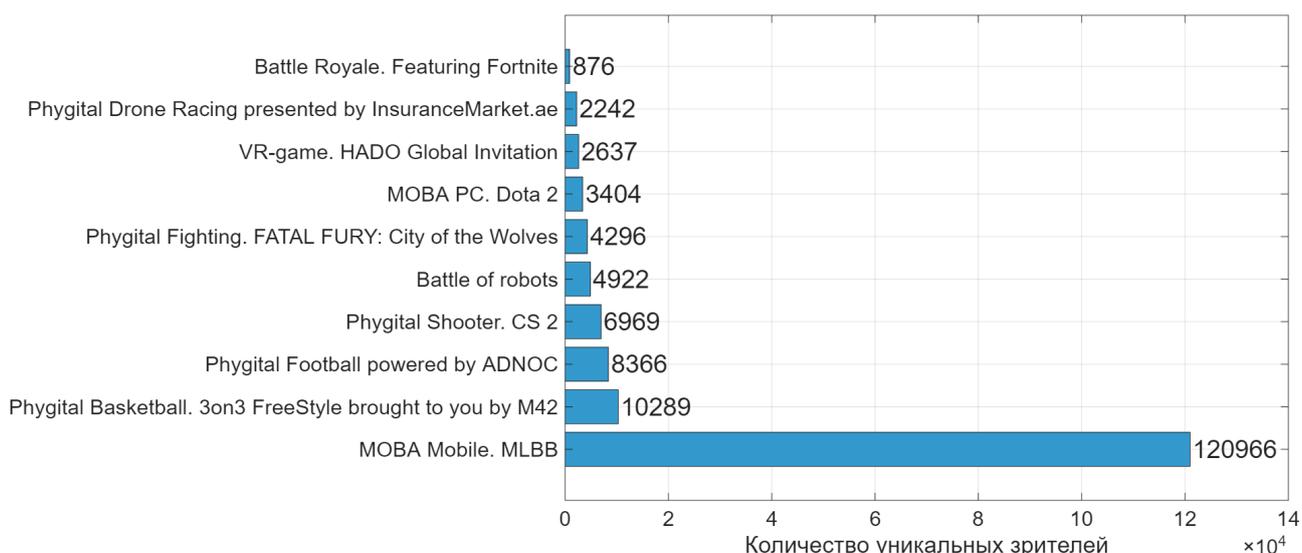


Рис. 3: Распределение суммарного количества уникальных зрителей за все дни проведения по дисциплинам
Fig. 3: Distribution of total unique viewers across all days by discipline



Таблица 1: Количество дней трансляций дисциплин
 Table 1: Number of broadcast days per discipline

Дисциплина	Дней
Phygital Football powered by ADNOC	6
Phygital Basketball. 3on3 FreeStyle brought to you by M42	6
Phygital Fighting. FATAL FURY: City of the Wolves	2
Phygital Shooter. CS 2	4
Battle Royale. Featuring Fortnite	2
Phygital Dancing. Just Dance	0
MOBA PC. Dota 2	5
MOBA Mobile. MLBB	6
VR-game. HADO Global Invitation	1
Phygital Drone Racing presented by InsuranceMarket.ae	2
Battle of robots	3

И если исключить доминирующее положение MOBA Mobile.MLBB, то мы наблюдаем картину примерно равного распределения уникальных участников в остальных дисциплинах в пропорции количество уникальных зрителей к количеству дней трансляций (рис. 4).

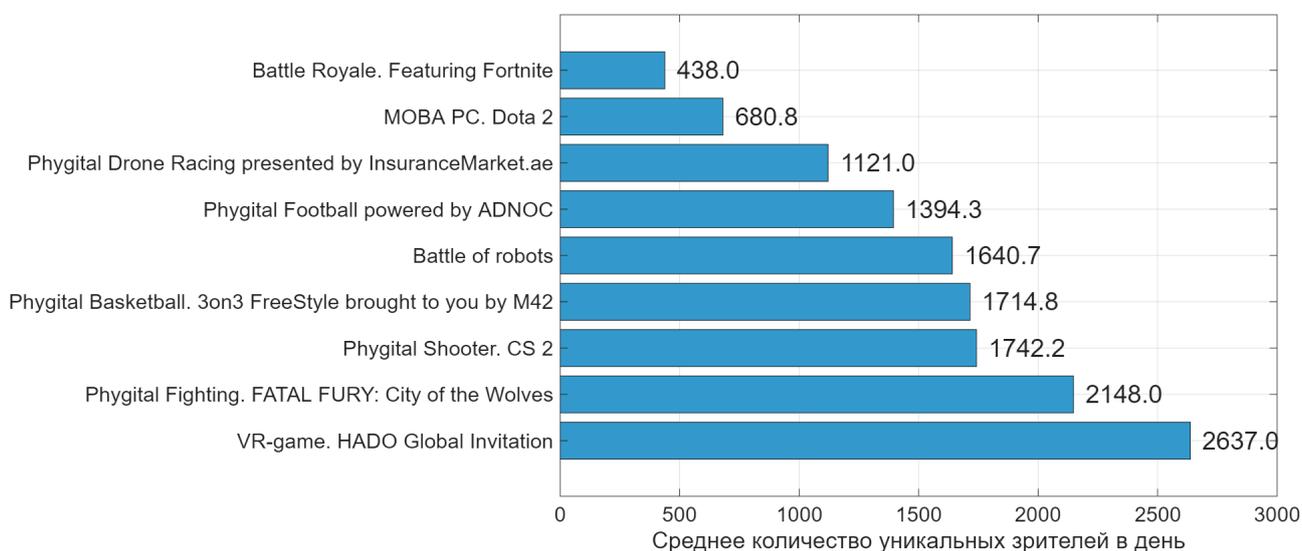


Рис. 4: Среднее количество уникальных зрителей за день (без учета MLBB)
 Fig. 4: Average daily unique viewers (excluding MLBB)

Анализ суммарного количества просмотров по дисциплинам выявил значительную вариативность медийного внимания (таблица 2).



Таблица 2: Рейтинг дисциплин по суммарному количеству онлайн-просмотров
 Table 2: Ranking of disciplines by total online views

Ранг	Дисциплина	Σ, тыс.	Доля, %	М в день, тыс.
1	МОБА Mobile (MLBB)	12 500	39,0	1 562
2	МОБА PC (Dota 2)	3 400	10,6	850
3	Phygital Fighting	2 000	6,2	667
4	Phygital Basketball	1 900	5,9	475
5	Phygital Football	1 800	5,6	450
6	Battle of Robots	1 700	5,3	567
7	Phygital Shooter (CS 2)	1 600	5,0	400
8	VR-game (HADO)	1 200	3,8	600
9	Phygital Drone Racing	1 300	4,1	650
10	Battle Royale (Fortnite)	1 100	3,4	367

В итоге, МОБА Mobile (MLBB) стала безусловным лидером, собрав 39,0% всей аудитории турнира ($\chi^2 = 215,4; p < 0,001$). Важно отметить, что MLBB демонстрировала высокие показатели не только на ВК видео, но и на YouTube, где ее просмотры также исчислялись сотнями тысяч, что указывает на ее глобальную привлекательность.

Анализ динамики просмотров

Наиболее высокие показатели среднедневного количества просмотров пришлись на период с 18 по 22 декабря (рис. 5), с явным пиком в дни финальных соревнований по самым популярным дисциплинам.

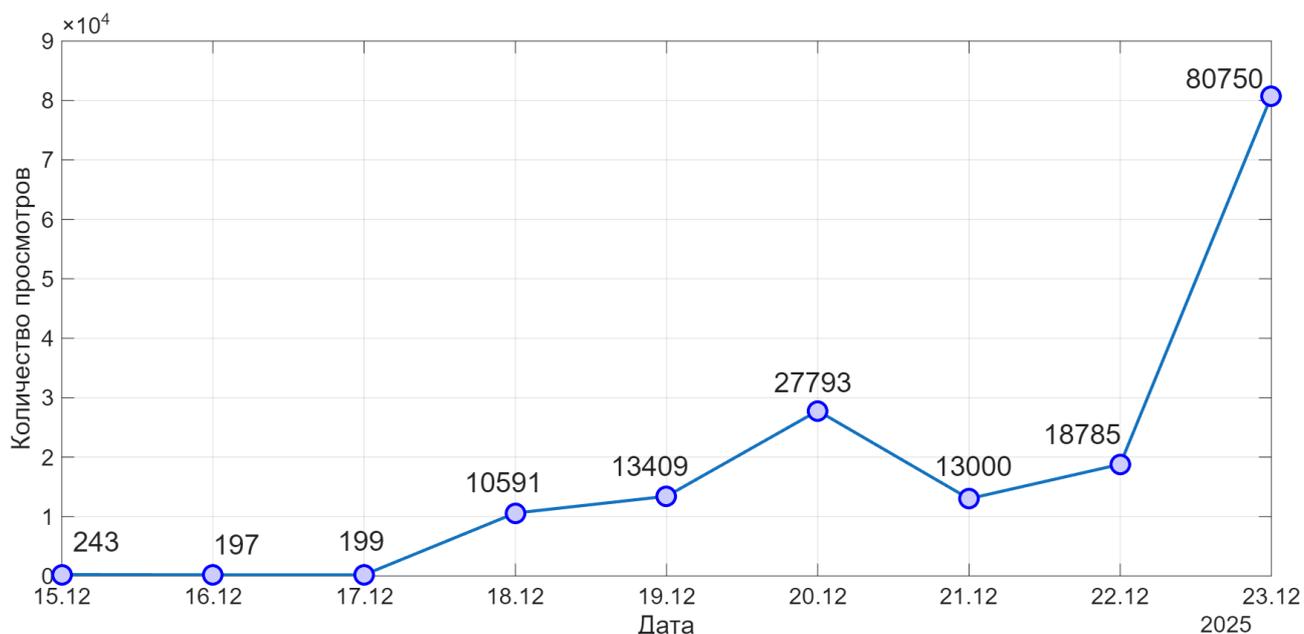


Рис. 5: Динамика среднедневных онлайн-просмотров по дням турнира
 Fig. 5: Dynamics of average daily online views by tournament day



Соотношение медийного веса и экономического вклада

Сравнение данных о просмотрах с информацией о призовых фондах дисциплин [8] выявляет существенные диспропорции (таблица 3). Коэффициент корреляции Пирсона между объемом призового фонда и суммарными просмотрами составил $r = 0,34$, что указывает на слабую положительную связь.

Таблица 3: Сопоставление медийного охвата и призового фонда дисциплин
Table 3: Comparison of media coverage and prize funds of disciplines

Дисциплина	Призовой фонд, \$	Σ , тыс.	Коэффициент эффективности *
MLBB	900 000	12 500	13,9
Fortnite	700 000	1 100	1,6
Phygital Football	600 000	1 800	3,0
Phygital Fighting	500 000	2 000	4,0
Phygital Basketball	400 000	1 900	4,8
Battle of Robots	400 000	1 700	4,3
Phygital Drone Racing	250 000	1 300	5,2
Dota 2	175 000	3 400	19,4
CS 2	150 000	1 600	10,7
HADO	50 000	1 200	24,0

*Коэффициент эффективности = Σ просмотров (тыс.) / Призовой фонд (млн \$)

Наиболее эффективными с точки зрения медийной отдачи на вложенный доллар оказались дисциплины с относительно скромными призовыми фондами, но стабильной аудиторией: Dota 2 (19,4) и VR-game HADO (24,0). В то же время, дисциплина Fortnite со вторым по величине призовым фондом показала наихудший коэффициент эффективности (1,6).

Выводы

На основе проведенного анализа данных можно сформулировать следующие выводы:

1. Фиджитал-формат, представленный «Играми будущего» уже в своей дебютной редакции в 2024 году продемонстрировал способность мобилизовать крупнейшую в истории спорта аудиторию, поставив под сомнение монополию традиционных спортивных мегасобытий на глобальное внимание. Турнир 2025 года ознаменовал переход к фазе качественного развития: диверсификации платформ, оптимизации контента под сегментированную аудиторию и поиска устойчивой экономической модели на основе детальной аналитики.
2. Подтверждена гипотеза о гегемонии мобильного сегмента и региональных платформ. Успех MLBB (39,0% охвата) и доминирование платформы VK видео (88,7%) подчеркивают, что современный фиджитал развивается преимущественно на азиатских и евразийских рынках.
3. Выявлен структурный дисбаланс инвестиций. Обнаружена слабая корреляция между объемом призового фонда дисциплины и ее медиа-популярностью ($r = 0,34$), что указывает на необходимость разработки более сложных, data-driven моделей для распределения спонсорских инвестиций.



4. Турнир доказал жизнеспособность гибридного формата. Сочетание физических и цифровых дисциплин в рамках одного события не снизило интерес аудитории, а привлекло зрителей из разных сегментов.

Заключение

Таким образом, «Игры будущего 2025» подтвердили высокий потенциал фиджитал-формата как нового направления в международном спорте, способного привлекать многомиллионную аудиторию и стимулировать развитие инновационных дисциплин. Дальнейшая институционализация фиджитал-спорта потребует консолидации усилий организаторов, инвесторов и образовательных учреждений для создания устойчивой экосистемы, обеспечивающей гармоничное сочетание физической и цифровой составляющих.

Перспективы дальнейших исследований связаны с углубленным анализом демографических характеристик аудитории, изучением долгосрочных эффектов воздействия фиджитал-событий на спортивное поведение молодежи и разработкой комплексных метрик оценки социально-экономического эффекта гибридных спортивных форматов. Полученные данные подтверждают необходимость формирования специализированных образовательных программ и инвестиционных моделей, ориентированных на специфику фиджитал-спорта, что будет способствовать его устойчивому развитию в системе международного спорта.

Список литературы / References

1. Береснева В.А. Exergame-технологии в фиджитал-движении: перспективы использования // Теория и практика физической культуры. 2026. № 1. С. 51. EDN XNNYLW
Beresneva V.A. Exergame technologies in the phygital movement: prospects for use. *Theory and Practice of Physical Culture*, 2026, (1), p. 51. (in Russ.)
2. Чарыева М.О., Леднев В.А., Скаржинская Е.Н. Цифровые виды спорта: ожидания, реальность и перспективы. Москва: Университет «Синергия», 2024. 132 с.
Charyeva M.O., Lednev V.A., Skarzhinskaya E.N. *Digital sports: expectations, reality and prospects*. Moscow: University of Synergy, 2024. 132 p. (in Russ.)
3. Кротова М.В., Хорошилова А.Р. «Игры будущего» как инструмент реализации спортивной дипломатии России // Трансформация международных отношений в условиях новых геополитических вызовов: Сборник научных статей обучающихся и преподавателей. Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный экономический университет, 2025. С. 249–254. EDN APSGDC
Krotova M.V., Khoroshilova A.R. “Games of the Future” as a Tool for Implementing Russia’s Sports Diplomacy. In: *Transformation of International Relations under New Geopolitical Challenges: Collection of Scientific Articles by Students and Faculty*. Saint Petersburg: Saint Petersburg State University of Economics, 2025, pp. 249–254. (in Russ.)
4. Games of the Future 2025 Abu Dhabi: official website. URL: <https://abudhabi2025.gofuture.games/en/>
5. Games of the Future 2025: official streaming platform. URL: <https://tv.gofuture.games>
6. Games of the Future: international multisport tournament. URL: <https://gofuture.games>
7. Игры будущего 2024 в Казани собрали 3,5 млрд просмотров // Sports.ru. 2024. URL: <https://cyber.sports.ru/dota2/blogs/3370999.html>
8. Games of the Future Abu Dhabi 2025. URL: <https://results.gofuture.games/events/games-of-the-future-abu-dhabi-2025/>



Сведения об авторе / Information about the author

Щепотьев Артем Михайлович — Спортивная школа «Центр развития цифровых видов спорта» Сургутского района (628433, Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ–Югра, Сургутского района, пгт. Белый Яр, ул. Единства, 5/2) / *Artem Mikhailovich Shchepotev* — Sports School “Center for the Development of Digital Sports” of the Surgut District (628433, Russian Federation, Tyumen Oblast, Khanty-Mansi Autonomous Okrug–Yugra, Surgutsky District, Bely Yar, Edinstva Str. 5/2); *ashchepotev@mail.ru*

Цитирование / Citation

Щепотьев А.М. Фиджитал-движение в системе международного спорта: перспективы развития по итогам мультиспортивного турнира «Игры будущего – 2025» в Абу-Даби // Российский журнал информационных технологий в спорте. 2026. Т. 3, № 2. e202606. <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202606> EDN JYCHHN

Shchepotev A.M. The phygital movement in the international sports system: development prospects following the multisport tournament “Future Games 2025” in Abu Dhabi. *Russian Journal of Information Technology in Sports*, 2026, 3 (2), e202606. <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2026-3-2-e202606> EDN JYCHHN (In Russ.)

Получено/Received: 02.02.2026

Одобрено/Accepted: 23.03.2026

Опубликовано/Published: 30.03.2026

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International
This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International

