

УДК 821.161.1

**ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БАСКЕТБОЛЬНЫХ КЛУБОВ****Рыбалкин Егор Сергеевич,**

аспирант кафедры менеджмента и маркетинга, Волгоградский государственный университет, г. Волгоград

Гущина Елена Геннадьевна,

доктор экономических наук, доцент, заведующий кафедрой менеджмента и маркетинга, Волгоградский государственный университет, г. Волгоград

Аннотация

В статье рассматриваются теоретические и практические основы применения цифровых технологий в спорте на примере их использования баскетбольными организациями. В исследовании освещаются особенности применения отдельных цифровых технологий, продемонстрированы преимущества интеграции технологий дополненной и виртуальной реальности, отдельных методов искусственного интеллекта в индустрию спорта. По итогу проведенного анализа сделан вывод о практическом потенциале использования современных цифровых технологий в деятельности баскетбольных клубов.

Ключевые слова: баскетбол, генеративный контент, искусственный интеллект, коммерциализация, спорт, технологии виртуальной и дополненной реальности, цифровые технологии.

**FEATURES OF THE APPLICATION OF MODERN DIGITAL
TECHNOLOGIES IN THE ACTIVITIES OF BASKETBALL CLUBS****Rybalkin Egor Sergeevich,**Graduate Student, Volgograd State University, Volgograd
email: thrllfsh@gmail.com**Gushchina Elena Gennadyevna,**Doctor of Economics, Associate Professor, Head of the Department of Management and Marketing, Volgograd State University, Volgograd
email: gushchinaeg@volsu.ru

ABSTRACT

The article examines the theoretical and practical foundations of digital technology application in sports, using basketball organizations as an example. The study highlights the specific application of individual digital technologies and demonstrates the benefits of integrating augmented and virtual reality technologies and specific artificial intelligence methods into the sports industry. The analysis concludes that modern digital technologies have practical potential for use in basketball clubs.

Keywords: basketball, generative content, artificial intelligence, commercialization, sports, virtual and augmented reality technologies, digital technologies.

Современный спорт тесно связан с передовыми технологиями, широкое применение цифровых методов и технологий является неотъемлемой частью деятельности каждой спортивной организации. Использование технологий искусственного интеллекта, интерактивных платформ, аналитических программ в организации деятельности спортивной организации значительно повышает конкурентоспособность настоящей организации в условиях цифровизации и коммерциализации спорта.

Для рассмотрения особенностей использования передовых цифровых технологий в индустрии спорта используется опыт баскетбольных организаций, поскольку данный вид спорта открывает огромные возможности для применения передовых технологий и современных возможностей. Как справедливо отмечает О.Д. Бегимкулов, в настоящее время можно полагать, что технологии стали неотъемлемой частью баскетбола, помогая улучшить результаты игроков и командную тактику [4].

Как отмечают исследователи, технология, представляющая собой совокупность методов и процессов, используемых в определенной отрасли деятельности, традиционно относится к инструменту, облегчающему какой-либо процесс и необходима для использования людьми, поскольку связана с потребностями общества и влияющими на него факторами [5]. Развитие спортивных технологий, примерами которых можно назвать использование технологий виртуальной реальности, анализа данных и онлайн-платформ, происходит по мере того, как инновации выводят на рынок различные новые продукты [3].

Спортивные технологии включают в себя инновации, разработанные для повышения вовлеченности потребителей спортивного продукта и улучшению спортивных результатов [2]. Так, современные спортивные технологии, представляют многогранное понятие, охватывающее использование всех видов технологий и инноваций для улучшения спортивных результатов.

Переходя непосредственному рассмотрению особенностей применения современных технологий в деятельности баскетбольных клубов, обратим внимание на то, что баскетбольные организации на протяжении продолжительного времени используют в своей деятельности технологии виртуальной реальности, инструменты машинного обучения, анализ данных, онлайн-платформы. Как отмечают исследователи, применение настоящих и иных технологий (в т.ч. методов и инструментов искусственного интеллекта) должно найти еще большее развитие в условиях снижения интереса нового поколения болельщиков, которые в большей степени уже привыкли к потреблению продуктов современных технологий [1].

Так, например, Национальная баскетбольная организация (НБА) развивает применение указанных технологий. Технологии виртуальной реальности (VR) спортивных команд НБА усложнены созданием отдельного поколения платных трансляций спортивных мероприятий для зрителей, позволяя им полностью погрузиться в процесс, прочувствовать всю зрелищность спортивной игры. В данном контексте важно упомянуть

и дополненную реальность (AR), учитывая ажиотаж вокруг методов виртуальной реальности (VR). VR представляет собой новую вычислительную платформу с совершенно новым пользовательским опытом. AR же улучшает существующий пользовательский опыт, просто предоставляя цифровую информацию потребителю. Например, НБА использует AR для взаимодействия с болельщиками, запустив приложение NBA AR. Приложение включает в себя функцию 360 Portals, которая позволяет болельщикам пережить важные моменты спортивных игр [8].

Важно отметить, что технологии виртуальной и дополненной реальности – это не конкурирующие, а дополняющие друг друга спортивные технологии, которые активно используются баскетбольными организациями по всему миру. Цифровые решения на основе технологий AR и VR могут помочь игрокам улучшить свою игру, а спортивным командам – наладить отношения с болельщиками и спонсорами.

Среди современных технологий, применяемых в деятельности баскетбольных клубов, большой интерес также вызывает расширенная аналитика данных. Установка камер SportVU на каждой арене НБА по оценке аналитиков оказывает значительное влияние на анализ игры. Камеры отслеживают каждое движение каждого игрока на площадке в игре, предоставляя данные, такие как скорость передвижения игроков, количество передач и типы бросков. SportVU может преобразовывать ранее неизмеримые игровые данные в набор данных, который может быть дополнительно проанализирован и использован с помощью методов машинного обучения. Это позволяет баскетбольным тренерам эффективно анализировать спортивные данные спортсменов и разрабатывать индивидуальные тренировочные программы для спортсменов, повышая эффективность игры и конкурентоспособность баскетбольной организации в условиях цифровизации и коммерциализации индустрии спорта.

Не меньший интерес представляют и инструменты генеративного контента как отдельной формы искусственного интеллекта. Настоящие технологии помогают компаниям создавать контент быстрее и дешевле. Например, НБА разработан полноценный автономный инструмент генеративного искусственного интеллекта «NB-AI». Этот голосовой помощник анализирует видео в режиме реального времени, чтобы отвечать на вопросы болельщиков или преобразовывать видеоматериалы в отдельный контент, интерпретируя команды пользователя и, тем самым, «преобразуя» впечатления спортивных фанатов от просмотра прямых трансляций спортивных мероприятий [6].

Еще одним примером вклада организаций в генеративный контент является и европейский опыт. Так, Евролига рассматривает новые цифровые инициативы, например, запуск серии цифровых коллекционных товаров Euroleague Basketball NFT с использованием технологии блокчейн [7].

Кроме того, влияние генеративного искусственного интеллекта может распространиться и на платформы спортивных ставок через партнерства, которые используют данные технологиями искусственного интеллекта. Так, с применением современных методов искусственного интеллекта пользователи могут получить доступ к более точным и подробным сведениям об эффективности игроков, динамике команды и результатах игр, что повышает ценность спортивных ставок.

Таким образом, индустрия спорта находится в постоянном развитии, каждый этап которого непосредственно связан с применением современных цифровых технологий, инструментов и методов искусственного интеллекта. Это обусловлено цифровизацией всех сфер жизни общества. По итогу анализа ключевых цифровых технологий, нашедших свое применение в деятельности баскетбольных клубов, можно сделать вывод, что применение цифровых технологий открывает большие возможности для развития спортивной игры, поскольку на смену привычным методам приходит новая эра, меняя привычное понимание

спортивных игр и их особенностей. Данные инструменты имеет огромный потенциал для повышения производительности спортсменов, вовлечения болельщиков и улучшения спортивной отрасли.

Список литературы:

1. Александрова Е.Н., Мышалов Д.Е. Внедрение цифровых технологий в продвижение баскетбольного клуба // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. С. 95-98.
2. Иванова Л. А., Савельева О. В. Анализ информационных технологий в области физической культуры и спорта // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. № 8. С. 81–85.
3. Стерликова В. Ю., Еремина Е. А. Спортивные технологии: внедрение в практику работы образовательных организаций высшего образования // Физическое воспитание и студенческий спорт. 2025. Т. 4. Вып. 1. С. 34-41.
4. Begimkulov O.J. Application of Innovative Technologies In Basketball Training and Their Didactic Possibilities // American Journal of Applied Science and Technology. 05 (11). 2025. Pp. 232-234.
5. Bozeman B. Technology transfer and public policy: A review of research and theory. // Research Policy. 29. 2000. Pp. 627-655.
6. How the NBA has evolved into a media and technology company [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nytimes.com/athletic/6720577/2025/10/16/nba-media-technology-artificial-intelligence/> (дата обращения: 05.03.2026).
7. Taherdoost H. Non-Fungible Tokens (NFT): A Systematic Review // MDPI Journal. 2023. Pp. 1-12.
8. Yang Z. Research on Basketball Players' Training Strategy Based on Artificial Intelligence Technology / Z. Yang // Journal of Physics: Conference Series. – 2020. Pp. 1-8.

References:

1. Aleksandrova E.N., Myshalov D.E. Implementation of digital technologies in the promotion of a basketball club // International Journal of Humanities and Natural Sciences. 2024. Pp. 95-98.
2. Ivanova L. A., Savelyeva O. V. Analysis of information technologies in the field of physical culture and sports // Scientific and methodological electronic journal "Concept". 2015. No. 8. Pp. 81–85.
3. Sterlikova V. Yu., Eremina E. A. Sports technologies: implementation in the practice of higher education organizations // Physical education and student sports. 2025. Vol. 4. Issue 1. Pp. 34-41.
4. Begimkulov O.J. Application of Innovative Technologies In Basketball Training and Their Didactic Possibilities // American Journal of Applied Science and Technology. 05 (11). 2025. Pp. 232-234.
5. Bozeman B. Technology transfer and public policy: A review of research and theory. // Research Policy. 29. 2000. Pp. 627-655.

6. How the NBA has evolved into a media and technology company [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nytimes.com/athletic/6720577/2025/10/16/nba-media-technology-artificial-intelligence/> (date of access: 05.03.2026).
7. Taherdoost H. Non-Fungible Tokens (NFT): A Systematic Review // MDPI Journal. 2023. Pp. 1-12.
8. Yang Z. Research on Basketball Players' Training Strategy Based on Artificial Intelligence Technology / Z. Yang // Journal of Physics: Conference Series. – 2020. Pp. 1-8.