

УДК 008:316.7:796

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2025.3.7>**Прокопович Лада Валеріївна**

доктор філософських наук, професор,
професор кафедри культурології та філософії культури
Національного університету «Одеська політехніка»,
проспект Шевченка, 1, Одеса, Україна
orcid.org/0000-0001-8636-9172

Єфімова Аліна Костянтинівна

студентка кафедри фізичного виховання та спорту
Національного університету «Одеська політехніка»,
проспект Шевченка, 1, Одеса, Україна

ФІЛОСОФІЯ СПОРТУ В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Актуальність проблеми зумовлена тим, що цифрові технології стрімко і невідворотно інтегруються в майже усі види культурної діяльності людей, в різні аспекти їх соціального життя. Така інтеграція призводить до суттєвих змін в традиційних соціокультурних практиках і культурних універсаліях, зокрема – в спорті, який є однією з найдавніших форм публічної змагальності людей з зіставленням їхніх фізичних та інтелектуальних здібностей. Дослідження цієї тенденції є актуальною проблемою в міждисциплінарному дискурсі соціальної філософії і філософії техніки.

Мета дослідження – осмислення соціокультурних та етичних викликів, пов'язаних із цифровізацією спортивної діяльності.

Методи дослідження. Основними методами дослідження є методи аналізу та синтезу (для узагальнення виявлених прикладів застосування цифрових технологій в спорті), а також соціокультурний аналіз з акцентом на аксіологічному аспекті спорту як культурної універсалії.

Результати дослідження. Аналіз виявлених прикладів застосування цифрових технологій у спорті показав, що вони суттєво змінюють всі виміри спортивної діяльності – від тренувань і змагань до сприйняття спорту в суспільстві. Спорт як змагальне видовище стає доступнішим глобально: мільйони людей можуть бути вболівальниками on-line, формуючи нові інтернет-спільноти, зростає інтерактивність та залученість аудиторії, розмивається межа між глядачем і учасником. Поряд із традиційними видами виникають нові (кіберспорт, наприклад), які розширюють поняття спортивного видовища. Ці тенденції збагачують культуру спорту, додаючи їй різноманітність, але й ставлять питання збереження традиційних цінностей спорту як соціокультурного феномену. Головним серед цих питань є питання про можливість збереження людської автентичності як базової цінності в спорті. Адже дедалі більше стає випадків поєднання промислово-технологічної конкуренції зі спортом. Якщо ця тенденція є невідворотною, то суспільству треба звикати до думки, що традиційний спорт (особливо – в царині великих досягнень) себе вичерпав, і треба формулювати нові принципи, засади та визначення спорту, які базувались би на новій філософії спорту.

Ключові слова: людина, суспільство, цінності, культура спорту, промислово-технологічна конкуренція.

Вступ. Цифрові технології стрімко і невідворотно інтегруються в майже усі види культурної діяльності людей, в різні аспекти їх соціального життя. Така інтеграція призводить до суттєвих змін в традиційних соціокультурних практиках і культурних універсаліях, зокрема – в спорті, який є однією з найдавніших форм публічної змагальності людей [1] з зіставленням їхніх фізичних та інтелектуальних здібностей.

Використання цифрових інновацій в спорті впливає не лише на результативність спортсменів, а й на саму культуру спорту [2], змінюючи способи участі в ньому та його сприйняття в суспільстві [3]. Тому дослідження цих тенденцій є актуальною проблемою в міждисциплінарному дискурсі соціальної філософії і філософії техніки.

Мета дослідження – осмислення соціокультурних та етичних викликів, пов'язаних із цифровізацією спортивної діяльності.

Методи дослідження. Основними методами дослідження є методи аналізу та синтезу (для узагальнення виявлених прикладів застосування цифрових технологій в спорті), а також соціокультурний аналіз з акцентом на аксіологічному аспекті спорту як культурної універсалії.

Результати дослідження. Цифрові технології суттєво змінили підходи до тренувального процесу спортсменів, надаючи нові інструменти для оптимізації фізичної підготовки, аналізу ефективності та профілактики травм. Сучасні тренувальні системи все частіше базуються на зборі та аналізі даних про стан атлета в режимі реального часу. Наприклад, широко застосовуються носимі пристрої (wearables): датчики GPS, пульсометри, фітнес-браслети, які відстежують швидкість, дистанцію, частоту серцевого циклу, рівень кисню в крові та інші біометричні показники спортсмена під час тренувань і змагань. На основі цих даних тренери та спортсмени можуть коригувати тренувальні навантаження: своєчасно вносити зміни до плану підготовки, запобігати перевтомі й перетренованості, а також підбирати оптимальні періоди відпочинку для відновлення [4; 5]. Для подібних цілей використовуються також системи моніторингу стану організму, вбудовані в спортивне спорядження або одяг («розумний одяг» із сенсорами) [6].

У командних видах спорту трекари GPS допомагають аналізувати розташування гравців на полі, дотримання тактичної схеми та інтенсивність роботи кожного спортсмена, що дає змогу приймати обґрунтовані рішення щодо заміन гравців чи коригування стратегії під час матчу.

Дедалі більшого застосування набуває аналіз рухів спортсмена через відеозапис з повільним повтором, який допомагає тренерам оцінити біомеханіку (положення тіла, кут згинання суглобів, траєкторію снаряда, тощо) та надати спортсмену обґрунтовані рекомендації щодо вдосконалення техніки [7]. Підвищенню ефективності тренувань сприяють також технології доповненої реальності, цифрові двійники-копії спортсменів [8].

Впровадження цифрових технологій у спорт впливає не лише на спортсменів та тренерів, але й кардинально змінює досвід глядачів та вболівальників, трансформуючи соціокультурний контекст царини спорту. Сьогодні вболівальники мають можливість стежити за спортивними подіями практично з будь-якого куточка світу у режимі on-line, що робить спорт ще більш масовим видовищем. Завдяки стрімінговим платформам, мобільним додаткам та соціальним мережам, аудиторія спортивних змагань не лише зростає, а ще й стає більш різноманітною: за віком, статтю, соціальним та географічним походженням глядачів [9]. Іншими словами, цифровізація стерла багато бар'єрів: люди, які раніше не мали доступу до спортивних трансляцій через відстань чи вартість, тепер можуть уболівати за улюблені команди on-line; молодь активно залучається через соціальні інтернет-платформи, старша аудиторія отримує нові зручні формати перегляду.

З'явився новий тип вболівальника – людини, яка взаємодіє зі спортивним видовищем переважно через цифрові канали. Такі вболівальники можуть дивитися матчі на смартфоні, спілкуватися у чатах в реальному часі з тисячами інших фанів, отримувати миттєві статистичні оновлення та повтори ключових моментів гри. Це змінює саму природу «фанатської культури», роблячи її більш інтерактивною та мережевою. Якщо раніше досвід вболівання був значною мірою локальним (відвідування стадіону, перегляд по телевізору в колі сім'ї чи друзів), то тепер він стає глобально-колективним переживанням у цифровому просторі. Формуються онлайн-спільноти фанатів, що об'єднують людей з різних країн за інтересом до конкретної команди чи спортсмена. Наприклад, у соціальних мережах існують багатомільйонні фан-групи провідних футбольних клубів, де обговорюються новини, проводяться опитування, поширюються меми та коментарі під час ігор. Ці тенденції супроводжуються появою нових видів медіа-активності – блогерство про спорт, кібертурніри, інтерактивні фан-платформи з доповненою реальністю на аренах, де глядачі можуть отримувати додаткову інформацію через смартфони під час перегляду матчу наживо [6].

Разом з тим, діджиталізація спорту має і глибші соціокультурні наслідки. Завдяки глобальній доступності трансляцій відбувається культурний обмін: спорт популяризує певні цінності та стилі життя одночасно в різних куточках світу. Люди переймають моделі поведінки улюблених спортсменів, долучаються до спортивних подій світового рівня (таких, як Олімпійські ігри, або Чемпіонат світу), відчуваючи себе частиною глобальної спільноти. З'являються нові герої масової культури – кіберспортсмени та стрімери, які ведуть трансляції відеоігор. Вони збирають багатомільйонні аудиторії і впливають на молодіжну культуру не менше, ніж традиційні атлети [6; 10]. Це свідчить про розширення поняття спорту в цифрову епоху: поряд із фізичними дисциплінами дедалі більшого визнання набувають віртуальні змагання, які Міжнародний олімпійський комітет вже інтегрує в програму (проводяться віртуальні олімпійські серії з кіберспорту).

Всі ці процеси свідчать про фундаментальні соціокультурні зрушення: спорт у цифрову епоху стає не просто змаганням атлетів, а комплексним медіа-феноменом, що актуалізується в системі «людина – суспільство – технології».

Чим більшої ваги в цій системі набувають технології, тим гостріше постають етичні питання. Одне з них – питання рівності доступу до технологій. Адже зрозуміло, що багаті країни та топ-команди можуть отримати доступ до певних інновацій раніше за інших. Виникає ризик збільшення розриву між спортивними суб'єктами: ті, хто оснащений найновішими технологічними засобами, отримують конкурентну перевагу. Такі ситуації потребують регуляції на рівні міжнародних спортивних організацій, можливо, шляхом впровадження стандартів щодо дозволених і заборонених технологій, подібно до списків заборонених препаратів у боротьбі з допінгом.

Власне, вже існує поняття «технологічний допінг», як надмірна технологічна допомога спортсмену. Приклад – інноваційні плавальні костюми LZR Racer (2008), які настільки підвищували швидкість плавців за рахунок компресії та зменшення опору, що були заборонені Федерацією плавання як такі, що порушують чесність змагань [11]. В таких випадках мимоволі постає питання: хто з ким тут змагається – спортсмени чи розробники технологій? Бо тоді маємо інший вид змагальної діяльності – промислово-технологічну конкуренцію. Поєднання такої конкуренції зі спортом відбувається, наприклад, в автомобільному спорті. Та чи варто всі спортивні дисципліни перетворювати на такий гібрид?

А може, слід визнати, що ці процеси вже невідворотні, і суспільству треба звикати до думки, що традиційний спорт (особливо – в царині великих досягнень) себе вичерпав, і треба формулювати нові принципи, засади та визначення спорту, які базувались би на новій філософії спорту?

Ще одне питання, яке нерозривно пов'язане із цифровими технологіями, – питання конфіденційності та безпеки особистих даних спортсменів. Адже цифровізація означає збір величезного обсягу чутливої інформації, до якої відносяться медичні дані, фізичні показники, навіть психофізіологічні характеристики атлетів. Тож постає питання: хто матиме доступ до цих даних, і як вони будуть захищені? Бо в разі витоку такої інформації можуть виникати зловживання – від маніпуляцій зі ставками у спортивному беттінгу (якщо, приміром, стає відомо про приховану травму ключового гравця перед матчем) до порушення прав спортсменів на приватність.

Але головним питанням з точки зору соціальної філософії є питання про вплив цифрових технологій на цінності спорту. Адже надмірна технологізація може знизити цінність фактору природних здібностей людини і спаплюжити дух змагання. Якщо майбутні олімпійські чемпіони будуть визначатися не лише талантами і працею, а й тим, яка команда інженерів і аналітиків їх супроводжує, чи не втратить спорт частину своєї автентичності? Це питання вже обговорюється в колах спортивних теоретиків і формує відповідний дискурс в соціальній філософії. Провідною ідеєю тут є розуміння необхідності збереження балансу між технологіями, розвиток яких є неминучим [12], і людиною, яка має залишатися центральною фігурою спорту. Етичні виклики тут полягають в тому, щоб впроваджувати інновації, не руйнуючи традиційні цінності чесної гри, чесного змагання, рівності можливостей, поваги до суперника, тощо.

Висновки. Цифрові технології в сучасному спорті відіграють революційну роль, суттєво змінюючи всі виміри спортивної діяльності – від тренувань і змагань до сприйняття спорту

в суспільстві. Результати дослідження показали, що соціокультурний ландшафт спорту під впливом цифровізації зазнає суттєвих змін. Спорт як змагальне видовище стає доступнішим глобально: мільйони людей можуть бути вболівальниками on-line, формуючи нові інтернет-спільноти. Зростає інтерактивність та залученість аудиторії, розмивається межа між глядачем і учасником. Поряд із традиційними видами виникають нові (кіберспорт, наприклад), які розширюють поняття спортивного видовища.

Ці тенденції збагачують культуру спорту, додаючи їй різноманіття, але й ставлять питання збереження традиційних цінностей спорту як соціокультурного феномену. Головним серед цих питань є питання про можливість (і необхідність) збереження людської автентичності як базової цінності в спорті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Прокопович Л. В. Театральність спорту в соціально-філософському осмисленні. *Scientific Journal "Virtus"*. 2019. № 35. С. 40–44.
2. Dhankhar A., Sharma R. The impact of technology on sports performance and culture. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. 2023. Vol. 10 (6). P. 158–163.
3. Glebova E., Desbordes M., Geczi G. Mass diffusion of modern digital technologies as the main driver of change in sports-spectating audiences. *Frontiers in Psychology* 2022. 13:805043. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.805043
4. Butt A. The Impact of Technology on Modern Sports: From Wearables to AI. *Medium*. 2023.
5. Musat C. L., Mereuta C., Nechita A., Tutunaru D., Voipan A. E., Voipan D., Mereuta E., Gurau T. V., Gurau G., Nechita L. C. Diagnostic Applications of AI in Sports: A Comprehensive Review of Injury Risk Prediction Methods. *Diagnostics*. 2024. 14 (22):2516. DOI: 10.3390/diagnostics14222516
6. Лівак П. Є., Павлова О. М., Кушнір Р. Г. Спорт та інновації: розвиток фізичної культури та здоров'я через новаторські підходи в Україні. *Академічні візії*. 2024. Вип. 30. DOI: 10.5281/zenodo.10996774
7. Осадченко Т. Сучасний стан цифровізації у сфері фізичної культури та спорту в Україні. *Physical Culture and Sport: Scientific Perspective*. 2024. № 2. С. 103–108. DOI: 10.31891/pcs.2023.2.14
8. Гулич І. Використання цифрових технологій у тренувальному процесі стрільців з лука. *Physical Culture and Sport: Scientific Perspective*. 2024. № 3. DOI: 10.31891/pcs.2024.3.5
9. Лисенко С., Кравченко А., Шпитун І. Вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. *Humanities Studies*. 2023. Вип. 17 (94). С. 30–42. DOI: 10.32782/hst-2023-17-94-04
10. Вишневецька В. П. Аналіз впливу глядачів, стримерів, коментаторів і потокових платформ на розвиток кіберспорту. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*. 2024. Вип. 7 (180). С. 46–50. DOI: 10.31392/UDU-nc.series15.2024.7(180).09
11. FINA extends swimsuit regulations. *BBC*. 19 May, 2009.
12. Prokopovych L. Human in New Techno-Social Reality. *Veda a perspektivy*. 2024. 1 (32). P. 180–187. DOI: 10.52058/2695-1592-2024-1(32)-180-187

REFERENCES

1. Prokopovych, L. V. (2019). Teatralnist sportu v sotsialno-filosofskomu osmyslenni [Theatricality of sports in the socio-philosophical understanding]. *Scientific Journal "Virtus"*, 35, 40–44 [in Ukrainian].
2. Dhankhar, A., Sharma, R. (2023). The impact of technology on sports performance and culture. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. 10 (6), 158–163.
3. Glebova, E., Desbordes, M., Geczi, G. (2022). Mass diffusion of modern digital technologies as the main driver of change in sports-spectating audiences. *Frontiers in Psychology*. 13: 805043. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.805043
4. Butt, A. (2023). The Impact of Technology on Modern Sports: From Wearables to AI. *Medium*.
5. Musat, C. L., Mereuta, C., Nechita, A., Tutunaru, D., Voipan, A.E., Voipan, D., Mereuta, E., Gurau, T. V., Gurau, G., Nechita, L. C. (2024). Diagnostic Applications of AI in Sports:

A Comprehensive Review of Injury Risk Prediction Methods. *Diagnostics*. 14 (22): 2516. DOI: 10.3390/diagnostics14222516

6. Livak, P. E., Pavlova, O. M., Kushnir, R. H. (2024). Sport ta innovatsii: rozvytok fizychnoi kultury ta zdorovia cherez novatorski pidkhody v Ukraini [Sport and innovation: development of physical culture and health through innovative approaches in Ukraine]. *Akademichni vizii*. 30. DOI: 10.5281/zenodo.10996774 [in Ukrainian].

7. Osadchenko, T. (2024). Suchasnyi stan tsyfrovizatsii u sferi fizychnoi kultury ta sportu v Ukraini [The current state of digitalization in the field of physical education and sports in Ukraine]. *Physical Culture and Sport: Scientific Perspective*. 2. 103–108. DOI: 10.31891/pcs.2023.2.14 [in Ukrainian].

8. Hulych, I. (2024). Vykorystannia tsyfrovikh tekhnolohii u trenuvalnomu protsesi striltsiv z luka [Using digital technologies in the training process of archers]. *Physical Culture and Sport: Scientific Perspective*. 2024. 3. DOI: 10.31891/pcs.2024.3.5 [in Ukrainian].

9. Lysenko, S., Kravchenko, A., Shpitun, I. (2023). Vplyv tsyfrovizatsii na formuvannia sotsiokulturnykh kompetentsii u sferi fizychnoi kultury i sportu [The impact of digitalisation on the formation of socio-cultural competences in the field of physical culture and sports]. *Humanities Studies*. 17 (94). 30–42. DOI: 10.32782/hst-2023-17-94-04 [in Ukrainian].

10. Vyshnevetska, V. P. (2024). Analiz vplyvu hliadachiv, strymeriv, komentatoriv i potokovykh platform na rozvytok kibersportu [Analysis of the impact of viewers, streamers, commentators and streaming platforms on the development of esports]. *Scientific Journal of Drahomanov Ukrainian State University*. 7 (180). 46–50. DOI: 10.31392/UDU-nc.series15.2024.7(180).09 [in Ukrainian].

11. FINA extends swimsuit regulations (2009). *BBC*. 19 May, 2009.

12. Prokopovych, L. (2024). Human in New Techno-Social Reality. *Veda a perspektivy*. 2024. 1 (32). 180–187. DOI: 10.52058/2695-1592-2024-1(32)-180-187 [in Ukrainian].

Prokopovych Lada Valeriivna

Doctor of Philosophy Sciences, Professor,
Professor at the Department of Cultural Studies and Philosophy of Culture,
Odessa Polytechnic National University
1, Shevchenko avenue, Odesa, Ukraine
orcid.org/0000-0001-8636-9172

Yefimova Alina Kostiantynivna

Student at the Department of Physical Education and Sports,
Odessa Polytechnic National University
1, Shevchenko avenue, Odesa, Ukraine

PHILOSOPHY OF SPORTS IN THE AGE OF DIGITAL TECHNOLOGIES

The relevance of the problem is due to the fact that digital technologies are rapidly and inevitably integrated into almost all types of cultural activities of people, into various aspects of their social life. Such integration leads to significant changes in traditional socio-cultural practices and cultural universals, in particular in sports, which is one of the oldest forms of public competition between people, comparing their physical and intellectual abilities. The study of this trend is a topical issue in the interdisciplinary discourse of social philosophy and philosophy of technology.

The purpose of the study is to understand the socio-cultural and ethical challenges associated with the digitalization of sports activities.

Research methods. The main research methods are methods of analysis and synthesis (to generalize the identified examples of the application of digital technologies in sports), and socio-cultural analysis with an emphasis on the axiological aspect of sport as a cultural universal.

Results of the study. An analysis of the identified examples of the use of digital technologies in sports showed that they significantly change all dimensions of sports activities – from training and competitions to the perception of sports in society. Sport as a competitive spectacle is becoming more accessible globally: millions of people can be fans online, forming new online communities, interactivity and audience engagement are increasing, and the line between spectator and participant is blurring. Along with traditional sports, new ones are emerging (e-sports, for example), which expand

the concept of a sporting spectacle. These trends enrich the culture of sports, adding diversity to it, but also raise the question of preserving the traditional values of sports as a socio-cultural phenomenon. Chief among these issues is the question of whether human authenticity can be preserved as a basic value in sport. After all, there are more and more cases of combining industrial and technological competition with sports. If this trend is inevitable, then society needs to get used to the idea that traditional sport (especially in the field of great achievements) has exhausted itself, and it is necessary to formulate new principles, foundations, and definitions of sport that would be based on a new philosophy of sport.

Key words: *human, society, values, sports culture, industrial and technological competition.*

Дата надходження статті: 06.07.2025

Дата прийняття статті: 17.07.2025

Опубліковано: 21.10.2025