

УДК 796.06

Л.Ю. Пшебельская, А.В. Ледницкий, А.В. Немкович

Белорусский государственный технологический университет
Минск, Беларусь

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ СЕРВИСНЫХ ПРОЦЕССОВ ФИТНЕС-ИНДУСТРИИ

Аннотация. В работе рассматривается прямое экономическое влияние, формируемое рынком фитнес-приложений, а также его косвенное воздействие на рынки носимой электроники, потребительских товаров и рынок труда. Отдельное внимание уделяется роли данных, генерируемых приложениями, как нового стратегического актива.

L.Yu. Pshebelskaya, A.V. Lednitskiy, A.V. Nemkovich
Belarusian State Technological University
Minsk, Belarus

DIGITAL TRANSFORMATION OF SERVICE PROCESSES IN THE FITNESS INDUSTRY

Abstract. This paper examines the direct economic impact of the fitness app market, as well as its indirect impact on the wearables, consumer goods, and labor markets. Particular attention is given to the role of app-generated data as a new strategic asset.

Современные технологии цифрового фитнеса в последние годы устойчиво вошли в повседневную жизнь части населения. Фитнес-приложения бывают самых разных форм и назначений. За последние несколько лет в мире появились онлайн-платформы практически для всех видов спорта, фитнеса и специализаций. Все большее число людей используют домашние фитнес-приложения, как дополнение для тренировок, или даже в качестве замены традиционным спортивным тренировкам. Значительный всплеск интереса людей обусловлен ростом осознания здоровья и фитнеса, простотой занятий спортом дома, индивидуальными стратегиями фитнеса, а также социальной и общественной активностью. Этот культурный сдвиг сформировал колossalный по объему и стабильный по своей природе потребительский спрос, который и стал благодатной почвой для роста технологических решений в этой сфере.

Наиболее успешные цифровые продукты современности – это не изолированные инструменты, а платформы, которые, подобно маркетплейсам, соединяют различные группы участников рынка. Они создают ценность не только за счет собственного функционала, но и за счет сетевых эффектов, возникающих при взаимодействии

пользователей, поставщиков услуг, производителей товаров и создателей контента. Именно на пересечении этих двух трендов и возник феномен современной FitTech-экосистемы. Фитнес-приложение эволюционировало в цифровую платформу, которая интегрирует в себе функции тренера, диетолога, социального клуба, аналитического центра и торговой площадки.

Согласно последним данным аналитической платформы Statista, в 2024 г. общее число пользователей фитнес-приложений во всем мире достигло отметки в 939,9 млн. человек. Прогнозируемый среднегодовой темп роста на период с 2024 г. по 2029 г. составит около 4,6%, что приведет к увеличению аудитории до 1,17 млрд. пользователей к 2029 г. [1, 2].

Рост пользовательской базы напрямую транслируется в финансовые показатели. Рынок фитнес-приложений демонстрирует достаочную коммерческую успешность. Так, в 2024 г. совокупная выручка мирового рынка фитнес-приложений достигла 10,74 млрд. долл. США. Ожидается, что к 2029 г. его объем достигнет 17,14 млрд. долл., что соответствует среднегодовому темпу роста на уровне 9,8% [3].

Ключевыми игроками, формирующими этот рынок, являются как технологические гиганты Apple, так и специализированные компании: Strava, Peloton, MyFitnessPal, Calm, Nike Training Club.

Экономическая устойчивость рынка обеспечивается диверсифицированными и постоянно развивающимися моделями получения дохода. Можно выделить три основных направления монетизации: Freemium, Subscription, B2B. Freemium это доминирующая модель для входа на рынок. Пользователю предлагается бесплатный базовый функционал, достаточный для начала использования. Это позволяет приложению быстро набрать массовую аудиторию. Монетизация происходит за счет продажи Premium-подписки, которая открывает доступ к расширенным функциям. Subscription модель характерная для SaaS-решений, становится все более популярной. Пользователь платит регулярную плату за полный доступ к контенту и сервисам. Главная ценность здесь – эксклюзивный контент: тренировки от знаменитых тренеров, медитации, образовательные курсы. Модель подписки обеспечивает компаниям стабильный и прогнозируемый поток выручки. B2B это одно из самых перспективных направлений роста. Компании по всему миру внедряют программы поддержки здоровья и благополучия сотрудников. Они закупают корпоративные подписки на фитнес-приложения для своего персонала, преследуя прагматичные цели: снижение затрат на медицинское страхование, уменьшение количества

больничных дней и повышение общей производительности труда.

Таким образом рынок фитнес-приложений представляет собой крупный, финансово устойчивый и динамично растущий сектор цифровой экономики. Он обладает достаточным масштабом и капиталом, чтобы выступать не просто объектом рынка, а его активным субъектом, оказывающим мощное формирующее воздействие на смежные отрасли.

Наиболее ярким и экономически значимым примером синергии является взаимосвязь фитнес-приложений и рынка носимых устройств, к которым относятся умные часы, фитнес-браслеты и другие сенсорные гаджеты. Именно фитнес-приложения превратили эти устройства в незаменимый инструмент для миллионов людей, стремящихся вести здоровый образ жизни.

Ценность современного носимого устройства заключается не столько в его аппаратной начинке, сколько в способности программного обеспечения интерпретировать, анализировать и визуализировать собираемые данные. Потребитель покупает Apple Watch не для того, чтобы просто знать свой пульс, а для того, чтобы приложение Health отслеживало его динамику, предупреждало об аномалиях и строило графики прогресса. Таким образом, приложение создает конечную потребительскую ценность устройства. Оно переводит абстрактные биометрические показатели в понятные и мотивирующие цели и достижения, что и является ключевым мотивом для покупки.

По данным исследовательской компании Grand View Research, объем мирового рынка носимых технологий в 2024 г. оценивался в 84,2 млрд. долл. США. Прогнозы на будущее еще более оптимистичны: ожидается, что к 2030 году рынок достигнет объема в 186,1 млрд. долл., демонстрируя совокупный среднегодовой темп роста на уровне 14,1% [4].

Такие темпы роста невозможно объяснить исключительно технологическими инновациями в самих устройствах. Они являются прямым следствием роста экосистемы программного обеспечения, которое делает эти устройства полезными и востребованными для массового потребителя. При этом, генерируемые в огромных объемах агрегированные данные о здоровье, активности и поведении населения имеют колossalный экономический потенциал. Их использование в страховании, корпоративном управлении и общественном здравоохранении открывает новые горизонты для создания ценности и является следующим этапом эволюции этой экосистемы.

Экосистема FitTech далека от своего насыщения и будет продолжать эволюционировать под влиянием передовых технологий. Можно выделить

несколько ключевых направлений трансформации развития:

- алгоритмы искусственного интеллекта и машинного обучения позволяют создавать по-настоящему адаптивные программы тренировок и питания, которые будут корректироваться в реальном времени на основе биометрических данных пользователя;
- технологии виртуальной и дополненной реальности превратят рутинные тренировки в интерактивный опыт, повышая вовлеченность и мотивацию;
- сближение FitTech и MedTech приведет к созданию единой цифровой платформы для превентивной медицины и удаленного мониторинга здоровья. Данные из фитнес-приложения станут частью электронной медицинской карты, предоставляя врачам более полную картину о состоянии пациента.

Пример фитнес-приложений демонстрирует, как информационно-коммуникационные технологии, пройдя путь от простого инструмента до сложной платформенной экосистемы, становятся мощным драйвером, который не просто ускоряет развитие существующих секторов, но и создает совершенно новые рынки, бизнес-модели и экономические связи, делая экономику и жизнь людей более здоровой и технологически продвинутой.

Список использованных источников

1. Statista Market Insights: Fitness Apps - Worldwide [Электронный ресурс] / Режим доступа: URL <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/digital-video-on-demand/fitness-apps/worldwide> – Дата доступа: 01.11.2025.
2. Fitness App Market by Type, Platform, Devices, and Revenue Model – Global Opportunity Analysis and Industry Forecast 2024-2030 [Электронный ресурс] / Next Move Strategy Consulting. – Режим доступа: URL <https://www.nextmsc.com/report/fitness-app-market> – Дата доступа: 02.11.2025.
3. Wearable Technology Market Size, Share & Trends Analysis Report [Электронный ресурс] / Grand View Research. – Режим доступа: URL <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/wearable-technology-market> – Дата доступа: 01.11.2025.
4. Fitness App Market Size, Share & Trends Analysis Report [Электронный ресурс] / Grand View Research. – Режим доступа: URL <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/fitness-app-market> – Дата доступа: 10.11.2025.