

Pedagogy of formation of creative personality in higher and general education schools. Zaporizhzhia, 2021. – № 74 (Т. 3). P. 214-220.

5. Antipova J., Shurhal L. Aerobics for students in physical education classes in higher education. Scientific journal of the National Pedagogical Dragomanov University. Series № 5. Pedagogical sciences: realities and prospects. Kyiv, 2021. – № 79 (Т. 1). p. 22-26.

6. Ziuz V., Babych T., Balukhtina V. Physical activity is a means of strengthening and rehabilitation during the Covid-19 pandemic. Scientific journal of the National Pedagogical Dragomanov University. Series № 15. Scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports). Kyiv, 2020. – Issue. 8 (128). p. 74-79.

7. Khatsaiuk O., Kindzer B., Karasevich S., Sklyarenko V., Olenchenko V. Physical therapy program for veteran fighters after treatment of coronavirus disease (Covid-19). Pedagogy of formation of creative personality in higher and general education schools. Zaporizhzhia, 2021. – № 74 (Т. 1). P. 162-167.

8. Gorpynych G., Shemchuk V., Konik G., Surovov O., Aksonov D. Methods of physical therapy for teachers of special physical training of higher education institutions with specific learning conditions after treatment of coronavirus disease. Pedagogy of formation of creative personality in higher and general education schools. Zaporizhzhia, 2021. – № 75 (Т. 1). P. 104-109.

9. Golubovska O. Postcoid syndrome: pathogenesis and main directions of rehabilitation (Specialized medical portal, 2021): [Electronic resource]. Access mode: <https://health-ua.com/article/64069-postkovdnij-sindrom-patogenez--ta-os-novnapryami-reablitac>.

10. Donets I., Kolomyichenko O., Rusyn L., Babych N., Sadovska I., Klyuka A., Vlasko S. Results of experimental test of methods of physical therapy of women of the first mature age after treatment of coronavirus disease. Scientific journal of the National Pedagogical Dragomanov University. Series № 15. Scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports). Kyiv, 2021. – Issue. 7 (138). p. 42-49.

11. Morgunov O., Zabora A., Sokolov O. Special Physical Training: working program of the discipline. Kharkiv : Kharkiv National University of Internal Affairs, 2020. 24 p.

DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2021.8(139).21

УДК 796.093:796.1

Хіменес Х.Р.,  
к.фіз.вих., доцент, доцент,  
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів  
Харченко-Баранецька Л.Л.,  
к.фіз. вих., доцент, Херсонський державний університет, м. Херсон  
Еделєв О. С.,  
к. фіз. вих., доцент, Херсонський державний університет, м. Херсон

## ОРГАНІЗАЦІЙНА ЕФЕКТИВНІСТЬ СУЧАСНИХ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНИХ СПОРТУ

В останні кілька десятиліть системи змагань у ігрових видах професійного спорту набули оновленого вигляду, суттєво змінилися як кількісні, так і якісні показники їх проведення. **Результати.** Сучасні системи змагань ігрових видів професійного спорту у Північній Америці (NFL, NBA, NHL, MLB, MLS) функціонують за схожими правилами. В окремих лігах (NFL, NHL, MLS) продовжує відбуватися розширення складу команд. Названі організації орієнтуються на проведення змагань і на міжнародній спортивній арені. Внаслідок розвитку технологічної сфери керівництво ліг все в більшій мірі орієнтується на кіберспортивний ринок. У Європі такі організації як UEFA, FIBA/ULEB експериментують з змінами кількісних складів команд та форматом проведення ключових турнірів. Вражають кількістю турнірів сьогодні і ITL/ATP та PGA. **Висновки.** Ключові чинники організаційної ефективності сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту – рівень розвитку економіки, технологічної та інформаційної сфери, рівень зацікавленості міжнародної спільноти у виді спорту, соціальна позиція ліг, розвиток в умовах пандемії.

**Ключові слова:** змагання, американський футбол, баскетбол, хокей, бейсбол, соккер, теніс, гольф.

**Khimenes Khrystyna, Kharchenko-Baranetska Ludmyla, Edeliiev Oleksandr Organizational efficiency of modern competition systems in professional sport games.** Professional sport have been developing dynamically in the last few decades. This is evidenced in particular by the growth of its income. The last one is directly related to a quality product produced by a professional sport – a spectacular competition. In particular, in the last few decades, the system of competitions in professional sport has acquired an updated form, significantly changed both quantitative and qualitative indicators of it held. **Purpose.** To identify key factors in the organizational effectiveness of modern competition systems in professional sports (for example, North American (NFL, NBA, NHL, MLB, MLS), European (UEFA, FIBA / ULEB) and global organizations (ITL/ATP, PGA)). **Methods:** data analysis and generalization; theoretical interpretation and explanation; analysis of documentary materials, system analysis. **Results.** Modern systems of professional sports competitions in North America (NFL, NBA, NHL, MLB, MLS) operate according to similar rules. Changes within these systems today are primarily due to public demand. In some leagues (NFL, NHL, MLS,) there has been and continues to be an expansion of teams. In fact, all of these organizations today focus on competitions and in the international sports arena, although until recently the domestic market was more important for them. Due to the development of technology, the leadership of the leagues is increasingly focused on the e-sports market. They develop their own competition systems in a virtual environment and use the latest technologies in conducting and broadcasting real matches, bringing the viewer and the player closer. In Europe, organizations such as UEFA, FIBA/ULEB are also experimenting with changes in the number of

teams (increasing in some and decreasing in other competitions) and the format of key tournaments. The professional sports organizations such as ITL/ATP and PGA also impresses with the number of tournaments today. In addition, these organizations are characterized by unique systems of competition, which were also formed as a reaction to external factors (economic, social, informational, etc.).

**Conclusions.** The key factors of organizational efficiency of modern competition systems in professional sports are the level of economic development, technology and information spheres, the level of interest of the international community in kind of sport, the social position of leagues, and most importantly today - development in a pandemic condition.

**Key words:** professional sport, American football, basketball, hockey, baseball, soccer, tennis, golf.

**Постановка проблеми.** Сучасне суспільство в умовах глобалізації зазнає «переформатування». Це, відповідно, призводить до коригування в середині систем, які функціонують у ньому: економіки, політики тощо [2]. Зважаючи на те, що спорт сьогодні також є достатньо великою та невід'ємною соціальною системою, його структура і зміст також потрапляють у цю тенденцію [5].

Сьогодні спорт належить до явищ глобального характеру. До прикладу Міжнародний олімпійський комітет (МОК), Міжнародну федерацію футболу (ФІФА) та провідні організації професійного спорту на одному рівні з Організацією об'єднаних націй (ООН) і Міжнародним валютним фондом (МВФ) вважають інститутами глобального управління [14]. А вже під їхнім керівництвом сьогодні функціонує велика кількість підлеглих організацій та осіб, а їх діяльність характеризується широкомасштабним впливом на суспільство. Однією з найбільш глобальних практик спорту сьогодні є зокрема професійний спорт. Провідні організації професійного спорту як Північної Америки, так і Європи вносять значну кількість коректив до своєї діяльності під впливом економічних, політичних, соціальних тенденцій суспільства в якому розвиваються.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Сьогодні досліджень, які б комплексно пояснювали особливості функціонування професійного спорту у сучасному суспільстві, вплив окремих чинників на розвиток як самих його організацій, так і запропонованих ними систем змагань фактично немає. Фундаментальна праця, в якій якісно було описано ці механізми датована 2000 р. [4]. Водночас упродовж двадцятиліття відбулися вагомні зміни у всіх цих процесах, а тому існує потреба актуалізувати знання у відповідності до тенденцій сучасності. Водночас слід звернути увагу на дослідження вчених в напрямі професійного спорту з початку XXI століття. Так, О. В. Борисова у своїх працях [1 та ін.] науково обґрунтувала стан та перспективи розвитку професійного тенісу. Окремі фахівці [5] акцентували увагу на вивченні планування підготовки баскетболістів в умовах глобалізації спорту. Дослідниця Н. В. Нерода досліджувала правові та організаційні аспекти розвитку професійного спорту в Європі [3]. Окремі іноземні фахівці також займалися питаннями розвитку різних видів професійного спорту в сучасних умовах. В їх числі: Andrew S. Zimbalist [26], котрі досліджували конкуренцію в спортивних лігах; P. Passos, D. Araujo, K. Devids [18] також зосередили свою увагу на вивченні конкуренції, проте вже у командних видах спорту; H. Sarmiento [22] у своїх працях аналізував проведення футбольних матчів світового рівня. Окремі автори опрацьовували питання щодо укладання спонсорських угод а контрактів з медіа [12, 16 та ін.]. По суті серед авторів, які займаються питаннями професійного спорту сьогодні – це одна із найбільш досліджуваних тематик. В іноземних працях досить багато уваги приділяється також впливу соціальних аспектів на розвиток професійних ігрових видів спорту, в тому числі на проведення змагань [13, 20].

Проте усі зазначені та деякі інші праці висвітлюють лише окремі важливі питання формування сучасного професійного спорту. Сьогодні актуальним виявляється висвітлення його розвитку в контексті власної глобалізації з урахуванням впливу різноманітних чинників суспільства.

**Мета дослідження:** встановити ключові чинники організаційної ефективності сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту (на прикладі північно-американських (NFL, NBA, NHL, MLB, MLS), європейських (UEFA, FIBA/ULEB) та всесвітніх організацій (ITL/ATP, PGA)).

**Матеріал і методи дослідження.** Основним матеріалом, на якому базувалося проведення дослідження були дані Інтернет-мережі, офіційних сайтів організацій ігрових видів професійного спорту та офіційних рейтингів журналу Forbes. Для реалізації сформульованої мети нами використовувалися такі методи досліджень: аналіз та узагальнення даних; теоретична інтерпретація та пояснення; аналіз документальних матеріалів, системний аналіз.

**Виклад основного матеріалу.** У самій структурі спорту під зовнішніми глобальними впливами першочергових змін зазвичай зазнавали системи змагань та їх організація. Саме змагання як системоутворювальний чинник спорту визначає його загальний розвиток [5, 21]. Існуючі сьогодні системи змагань в різних видах спорту під впливом індустріалізації суспільства, розвитку ринкової економіки та інформаційної сфери набувають нового вигляду. Яскраво це простежується саме у професійному спорті, який орієнтуючись на отримання максимальних прибутків намагається «крокувати в ногу» зі змінами, які диктує сучасний світ [4, 7]. Про це свідчать оновлення, які постійно впроваджують професійні спортивні організації. До прикладу Національна баскетбольна асоціація (NBA), яка вважається еталоном спортивного бізнесу фактично щороку впроваджує зміни в систему баскетбольних змагань та їх організацію [6]. В останні роки зокрема було вирішено, що регулярний сезон стартуватиме на 8 днів раніше, що своєю чергою зменшує кількість спарених ігор в сезоні аби зіркові гравці клубів мали більше часу на відпочинок. Подібне нововведення передбачає якісніше відновлення зазначених гравців, а отже і підвищення якості їх гри. З метою підвищення зацікавленості з боку глядачів ліга змінила і формат проведення «Матчу всіх зірок». Вперше планується провести його не у форматі «Схід проти Заходу». Відтепер команди будуть формуватися з 24 найкращих спортсменів (по 12 з кожної конференції), яких обиратимуть капітани. Подібний формат запозичений з NHL, де ці зміни були впроваджені ще у 2010 році. Процедура відбору гравців на «Матч всіх зірок» NHL перетворила на видовище шоу під назвою «Fantasy draft» [8]. Водночас ситуація у світі з наявною пандемією COVID-19 змусила керівництво ліги зменшити (тимчасово) кількість ігор регулярного чемпіонату з 82 до 72.

Окремі нововведення були зроблені в системі змагань NFL у сезоні 2020-2021 років. Так, замість 12 команд до плей-офф тепер потраплятиме 14 (ліга збільшила кількість Wild-card» до трьох для кожної конференції). На думку фахівців такий крок посилить спортивну конкуренцію всередині Ліги та сприятиме ще більшому зростанню кількості глядачів матчів [10].

Зміни торкнулися і системи змагань в NHL. Зокрема ліга у сезоні 2017/2018 років розширилася з 30 до 31 команди (в

Канаді). При цьому змінилася структура самих дивізіонів. Так, починаючи з сезону 2020/2021 років ліга поділяється на 4 дивізіони (до цього часу було 6), в один з яких входять виключно усі канадські команди. Це відповідно змінило і усю систему проведення змагань в середині NHL. Варто зазначити, що у цьому ж сезоні загалом скорочена кількість матчів регулярного чемпіонату ліги (з 82 до 56), що пов'язано з умовами, які сьогодні диктує ситуація із пандемією COVID-19.

Схожі тенденції спостерігаються сьогодні і у MLS (Major League Soccer). У 2020 році ліга розширилася до 26 команд (в наступному сезоні планується приєднання ще двох команд), отже зросла кількість матчів упродовж сезону (до 35 в регулярному чемпіонаті). У Ліги присутній свій власний цікавий формат проведення «Матчу всіх зірок» - збірна найкращих гравців MLS проти запрошеної команди (Манчестер Юнайтед, Челсі тощо)

Щодо професійних ігрових видів спорту у Європі, то тут також спостерігається активна робота над форматами проведення змагань, внесенням корективів до існуючих систем змагань.

До прикладу, що стосується професійних футбольних матчів, зокрема тих, що проводяться під егідою UEFA доцільно відзначити, що кількість команд Ліги Чемпіонів у груповому етапі зросла з 24 до 32 (у 2018). Планується зростання кількості до 36 у сезоні 2024/2025 рр. Окрім того кількість команд Ліги Європи у груповому етапі зменшиться цього рік з 48 до 32. Чвертьфінали і фінали Ліги Чемпіонів та Ліги Європи починаючи з 2020 року проходять у форматі одномоментних зустрічей. З 2020 року змінилися і правила проведення самих змагань. Так, замість трьох замінь гравців під час матчів відтепер дозволено п'ять. Окрім того кількість запасних гравців збільшилася з 18 до 23. Такий крок дозволив зробити саму гру ще більш інтенсивною та динамічною.

Окрім того, у 2021 році заплановано проведення нового професійного турніру – Ліги конференцій UEFA. Її учасниками будуть загалом 184 команди з 55 асоціацій. При цьому до групового турніру планується залучити 32 команди.

Європейський професійний баскетбол під патронатом FIBA та ULEB також зазнав певних змін, зокрема у форматі проведення матчів упродовж останніх кількох років. У турнірі Євроліги у сезоні 2016/2017 зменшено кількість учасників з 24 до 16 команд. На протилугу 2020/2021 їх кількість збільшилася до 18. На сьогодні до плей-офф проходять 8 кращих серед них.

У турнірах Єврокубку у сезоні 2016/2017 збільшено кількість учасників з 24 до 36. Натомість у сезоні 2020/2021 організатори повернулися до формату з 24 командами.

У турнірах Ліги чемпіонів FIBA в сезоні 2017/2018 років було зменшено кількість команд з 40 до 32. Проте вже у 2020 їх кількість зросла до 44. Змінено формат проведення відбіркових матчів Ліги чемпіонів. Замість традиційної системи з двома матчами (домашнім і виїзним) організатори турніру вирішили проводити міні-турніри на нейтральних майданчиках.

Можемо підсумувати, що сьогодні організатори змагань все ще шукають оптимальну відповідність кількісного складу учасників ключових баскетбольних турнірів, кількості матчів між ними і загалом формату їх проведення.

Кількістю турнірів в межах свого календаря вражає сьогодні теніс. Зокрема ITF пропонує 550 турнірів у 70 країнах світу (World Tennis Tour = Junior World Tennis Tour + Elite Levels Of Men Professional Tennis). Ще близько 64-69 турнірів щороку включає календар ATP.

IGF і PGA, які опікуються турнірами з професійного гольфу сьогодні працюють за схожим форматом з ITF/ATP. Кількість їхніх турнірів сьогодні також суттєво зросла в календарі. Під егідою PGA проводяться понад 20 професійних гольф-турів різного рівня. Найвищий рівень мають 6 з них (Majors (Masters, US Open, The Open Championship, PGA Championship), PGA тур, European Tour, PGA Tour Champions, Asian Tour, Japan Golf Tour).

Окрім того є значна кількість турів нижчих за рейтингом. Міжнародна федерація PGA Tours упродовж 2007-2009 років включила нових членів і кількість турів збільшилася. Додалися: Tour de las Américas (з 2021 - PGA Tour Latinoamérica), the PGA Tour China, the Korean Tour, the Professional Golf Tour of India, PGA Tour Canada.

Розширення масштабів проведення змагань в різних ігрових видах професійного спорту зумовлені перш за все запитами суспільства. Останнє демонструє суттєвий попит на подібне видовище, а отже провідні організації намагаються забезпечити достатню кількість та якість своєї пропозиції.

Спорт з одного боку зазнає впливу зовнішньої глобалізації, проте водночас і сам виступає її яскравим прикладом. При цьому, обговорюючи північно-американський професійний спорт і зокрема ігрові його види варто вказати на їх вихід за межі континенту і на новий етап американізації європейського та азіатського спорту.

До прикладу NBA сьогодні активно налагоджує зв'язки в Китаї, захоплюючи все більшу глядацьку аудиторію і відповідно розширюючи ринок продажу свого спортивного видовища. Сьогодні така співпраця приносить організації близько 4 млрд. доларів на рік. Інші провідні Ліги ігрових видів спорту Північної Америки також розширюють сьогодні географію своєї діяльності за межі зазначеного континенту. Зокрема NFL сьогодні активно розвиває співпрацю з Великобританією та Мексикою, проводячи там так звану The NFL International Series (започатковано ще у 2005 році, з 2017 року – набула систематичного характеру). Щороку у Лондоні і та Мехіко проводяться кілька матчів регулярного Чемпіонату (the NFL London Games і NFL Mexico Games). У 2018 році завершено будівництво футбольного стадіону в Тотенхемі, окрім того ведуться переговори про створення лондонської команди NFL (Potential London NFL franchise). NHL має власну Global Series в межах якої проводить ігри у Великобританії, Німеччині, Швейцарії, Франції, Бельгії та Австрії (з 1958 року). MLB, своєю чергою активно співпрацює у цьому відношенні з Японією, Китаєм, Австралією та Великобританією, де упродовж більш як 20 років проводять матчі свого регулярного чемпіонату та товариські зустрічі [7].

Щодо впливу європейського професійного спорту на американський, то тут важче його простежити. До прикладу у плануванні власного календаря змагань MLS не приймає до уваги календар змагань ФІФА, а більшою мірою узгоджує його з календарями інших професійних ліг Північної Америки (NBA, NHL), щоб зменшити конкуренцію за глядачів. Регулярний сезон MLS триває з березня по жовтень, а плей-офф відбувається протягом листопада-грудня, тоді як у більшості інших Ліг це період з жовтня до березня, квітня. Водночас це не дає змоги окремим гравцям виступати за Лігу, оскільки вони залучені до національних збірних своїх країн у цей час.

Глобалізація професійного спорту сьогодні простежується і у взаємодії його керівних організацій із ЗМІ. Як відомо ще у 1939 році відбулася перша телетрансляція спортивного видовища. Це був матч NFL, який телевізювала компанія NBC. Вісім її

працівників, використовуючи дві відеокамери знімали футбольний матч між Philadelphia Eagles та Brooklyn Dodgers. З того часу співпраця засобів масової інформації (ЗМІ) та організації професійного спорту почала розвиватися [23]. Сьогодні саме перегляд спортивних змагань – це одне із першорядних джерел доходів телеканалів. Згідно статистичних даних за 2018 рік 89 із 100 найбільш популярних телепередач припадає саме на спортивні змагання з ігрових видів спорту. Окрім того, окремі статистичні підрахунки демонструють, що на спортивні покази в більшості розвинених країн відводиться більше 10% телевізійних ефірів. Це досить високий показник. Про високий рівень зацікавленості ЗМІ професійним спортом свідчить вартість контрактів, які канали готові підписати з професійними спортивними лігами. Йдеться про суми в мільйони доларів США на рік. При цьому такі контракти укладаються на досить тривалі терміни (від 4 до 10 років в залежності від професійної ліги), тобто за цей період більшість провідних ліг можуть отримати кілька мільярдів доларів [8, 15].

Встановлено, що доходи організації професійного спорту від продажу телевізійних прав станом на кінець 2018 року складають сумарно 20,1 млрд. доларів. Найвища питома частка в цій сумі належить NFL (6 млрд. доларів), FIFA (4,8 млрд. доларів), NBA та English Premier League (по 2,6 млрд. доларів). Ще кілька інших організацій також перевищили поріг в 1 млрд. доларів доходів на рік саме від телебачення (MLB, La League, Bundesliga, UEFA). При цьому спостерігається тенденція до постійного зростання доходів провідних організацій професійного спорту від зазначеного джерела.

Поза увагою сучасних ліг професійного спорту не залишається і віртуальне середовище. Сьогодні провідні професійні ліги ігрових видів спорту мають вагомі досягнення на кіберплатформі. Зокрема деякі з них розробляють навіть цілі системи кіберспортивних змагань.

Говорячи, до прикладу про NBA, то в її структурі з 2017 року діє так звана NBA 2K eLeague. Це спільно організована NBA та Interactive Take-Two (розробник стимулятора NBA 2K) кіберспортивна ліга. Сьогодні 22 із 30 команд ліги мають свої кіберспортивні команди і 23-я команда поєднує кращих геймерів США та Азії під керівництвом Gen.G – глобальної кіберспортивної організації [24]. У 2020 році стартував третій ігровий сезон Ліги. Цікавим є те, що всі ігри транслюються в прямому ефірі на Twitch та, по завершенні прямих трансляцій, відкриваються у вільному доступі. Загалом Twitch та NBA підписали довгострокову угоду про трансляцію ігор NBA 2K. Перший сезон налічував близько 181604 переглядів [9]. Окрім того, у 2020 році NBA 2K eLeague підписала угоду з ESPN2 and the ESPN App про трансляцію своїх ігор. Щодо популярності, то у 2020 році світова аудиторія NBA 2K досягнула 453,8 млн. глядачів, а от дохід від неї склав 1,1 млрд. доларів.

NFL має свою серію ігрових симуляторів. Ще з 1988 року випускається так звана Madden NFL, яка курується американською корпорацією Electronic Arts і є єдиною офіційно ліцензованою серією відеоігор NFL. Цей напрям діяльності приносить Лізі щороку достатньо вагомий прибуток. Так, зокрема у 2020 році це джерело принесло 5,5 млрд. доларів прибутку.

Дещо в іншому ракурсі розвивається у віртуальному напрямі і NHL. Ліга Однак щодо віртуальних розробок, то починаючи з 2016 року Ліга у співпраці Jaunt (корпорація, яка займається розповсюдженням сюжетів у віртуальній реальності) розробили віртуальну інновацію, яка дає змогу вболівальникам, що не змогли відвідати важливі матчі NHL, все ж бути її глядачами у інший час [17]. У 2019 році цей досвід поповнився новою співпрацею з NextVR (лідер у середовищі віртуальних трансляцій подій). Корпорація відображає ігри Матчу всіх зірок NHL у 3D-стереоскопічному віртуальному форматі. Цей вміст тепер доступний безкоштовно для фанів у всьому світі на новому каналі NHL у додатку NextVR [19].

Водночас, у 2020 році для зацікавлення своїх фанів в достатньо складних умовах для спорту, які створила пандемія COVID-19, NHL разом з EA Games та ESL Gaming розробили серію віртуальних ігор за участю реальних гравців Ліги. Таким чином глядачі могли спостерігати за улюбленими іграми та гравцями [19].

У віртуальному режимі проводить свої ігри і MLB. Ліга запустила новий додаток, який дозволяє передплатникам MLB.TV переглядати ігри у віртуальній реальності [11]. Цікавим моментом є те, що через ситуацію із пандемією MLB, застосовуючи віртуальний простір і його можливості, вирішила компенсувати неможливість наповнення трибун глядачами. Зокрема Fox Sports, транслюючи бейсбольні матчі планує застосовувати фальшиве фан-аудіо та розсадити цифрових фанів на трибунах.

Окрім того, у 2020 році розпочались переговори про створення он-лайн ліги. Наразі MLB вивчає наявний досвід інших таких організацій та шукає шляхи реалізації його на власній практиці [25].

Окремі факти засвідчують і про активну діяльність на базі віртуального середовища і європейських організацій, які розвивають ігрові види професійного спорту.

У футболі зокрема ще у 1993 році розроблений симулятор футбольних ігор FIFA, який до сьогодні суттєво удосконалено. При цьому в сучасності один із прогресивних проєктів FIFA – Interactive World Cup (сьогодні EWorld Cup FIFA) був визнаний найбільшою кібергрою за версією Книги рекордів Гіннеса (2004).

Окрім цього із середини 90-х років почала набувати популярності гра на основі фентезі Ліги Чемпіонів UEFA – FootballCoin. А у 2016 році Nissan і PlayStation розробили віртуальну гру для фанів Ліги чемпіонів UEFA

Важливим футбольним досягненням у віртуальному середовищі є те, що у 2017 UEFA спільно з Samsung Gear VR і Oculus створили можливість для фанів бути фактично учасниками футбольних матчів вдома завдяки віртуальним технологіям.

Вагомі кроки в напрямку освоєння сучасних комп'ютерних технологій робить і керівництво FIBA та ULEB. Зокрема одним із важливих досягнень у цьому напрямі є те, що у 2008 році Euroleague Basketball спільно з U-Play Studios запустила власну відеогру. Ігри FIBA у цей же рік також стартували у відео форматі.

У квітні 2015 року Euroleague Turkish Airlines стала першим у світі великим професійним змаганням на якому кожен гравець мав на собі мікрокамеру. А вже у 2017 року Euroleague Basketball і FirstVision розробили забезпечення для віртуального відтворення матчів Euroleague Turkish Airlines із застосуванням 360° камер. Сьогодні матчі стають доступними для перегляду після їх завершення.

В ногу з часом крокують і провідні світові організації тенісу і гольфу. Зокрема, у 2020 році розпочалася розробка віртуального тенісного продукту ATP 1000 Virtual Tennis на основі ATP Masters 1000 спільно з IMG Arena (букмекерська компанія) та Lear Gaming (компанія з віртуальних розробок). Це тенісна гра, розроблена спеціально для ринку спортивних ставок. У 2008 році була розроблена онлайн відео гра World Golf Tour. Також у 2020 році 2K Sports представили для широкої аудиторії нову відеогру

PGA Tour 2K, яка є якісним відображенням реальних ігор даних змагань. Окрім того пандемія внесла свої корективи в звичний календар реальних турнірів з гольфу, тому керівництво PGA у 2020 році впровадили віртуальні ігри між гравцями в реальному часі. При цьому кожен мав змогу грати на власному полі.

Підсумовуючи варто відзначити, що умови останніх двох років, пов'язані із ситуацією навколо пандемії COVID-19 загалом ускладнили реальний змагальний процес, а отже організації професійного спорту почали більш активно розвивати напрями, які можуть забезпечити продаж їх продукту, а саме спортивного видовища. В цьому контексті сучасні комп'ютерні технології суттєво розширюють такі можливості.

Окрім усього сьогодні професійні спортивні ліги, зважаючи на достатньо глобалізований характер своєї діяльності, потрапляють під різноманітні суспільні впливи. В значній мірі те, що відбувається в соціальній сфері має відбиток на системі змагань професійних спортивних організацій Суспільство активно спостерігає за реакцією і діями учасників цих організацій у тих чи інших подіях.

Якщо в минулому, до прикладу більшість протестів, локаутів тощо в середині цих організацій стосувалися здебільшого спортивних суперечок то сьогодні, конфлікти часто виходять за межі суто спортивних інтересів сторін.

До прикладу за останні кілька років США охопила хвиля протестів у підтримку темношкірого населення внаслідок окремих ситуацій негативного ставлення до них, іноді з летальними наслідками. Ці конфлікти спричинили і певні негаразди зокрема для NFL. При чому, варто зазначити, що реакція керівництва ліги була різною на різних етапах їх виникнення. Зокрема у 2016 в NFL виникла ситуація, коли на матчі під час звучання гімну США квотербек команди San Francisco 49ers Колін Капернік (Colin Kaepernick) не піднявся з лави, обгрунтовуючи це тим, що він не підтримує країну, яка не поважає своїх темношкірих громадян. Це викликало негативні відгуки на адресу спортсмена як в самій команді, так керівництва Ліги, зокрема в особі її комісонера Роджер Гуделл (Roger Goodell). Негативними у бік спортсмена були і коментарі самого президента США Дональда Трампа (Donald Trump). Як наслідок Колін Капернік розірвав контракт з клубом San Francisco 49ers, ставши вільним агентом, але станом на 2020 рік так і не зміг підписати нового, бо фактично потрапив до «чорного списку».

На противагу зазначеній вище ситуації, у 2020 році, коли в США пройшла нова хвиля таких протестів під назвою «Black Lives Matter» (Чорне життя має значення), внаслідок убивства поліцейським, темношкірого громадянина керівництво NFL також обурено зреагувало на цю обставину. Роджер Гуделл цього разу виступив на підтримку цих глобальних акцій.

Цікаво те, що першочергово керівництво NFL шукало якомога вигіднішої позиції для себе в обидвох ситуаціях. При виникненні першої ситуації (2016 рік) вони чітко бачили, що суспільство їх не підтримає, якщо вони висловлять підтримку Коліна Каперніка, оскільки «вести гру» з патріотичними почуттями більшості достатньо небезпечно для авторитету і статусу. Водночас у 2020 році, коли фактично все суспільство виступило на підтримку темношкірого населення і багато великих американських корпорацій навіть змінили регламент своєї діяльності на користь цього контингенту громадян, NFL не могла суперечити суспільній думці і цього разу її керівництво висловило активну позицію щодо підтримки цих акцій.

На різних етапах своєї діяльності на підтримку темношкірого населення США виступала і NBA, особливо зважаючи на те, що переважна більшість її гравців – це темношкірі спортсмени. Беручи до уваги події останніх років NBA активно також підтримує рух «Black Lives Matter» організовуючи різні акції солідарності з тими, хто постраждав від расизму. Варто зазначити, що колишня зірка ліги Майкл Джордан у 2020 році оголосив, що пожертвує 100 млн доларів організаціям, які борються проти расизму.

NHL також проявляє підтримку подібним соціальним акціям і проектом. Слід зазначити, що у 2020 році кілька матчів плей-офф були відмінені, чим склад організації висловлював підтримку акціям проти дискримінації і негативного ставлення до темношкірої категорії населення США.

Не менш гідну підтримку руху «Black Lives Matter» демонструють і учасники MLB, організовуючи акції підтримки темношкірому населенню безпосередньо на своїх матчах.

В Європейському професійному спорті менш розповсюджені акції на підтримку соціальних подій, їх вплив на систему змагань фактично не виражений.

**Висновки.** В останній час системи змагань у ігрових видах професійного спорту зазнали глобалізації і суттєвих структурно-змістовних змін під впливом тенденцій розвитку суспільства. Напрями змін систем змагань у північно-американських (NFL, NBA, NHL, MLB, MLS) та європейських організаціях (UEFA, FIBA/ULEB), а також тих, які розвивають ігрові види професійного спорту на світовому рівні (ITL/ATP, PGA) мають певні відмінності, які залежать перш за все від виду спорту, а також запитів суспільства у якому вони розвиваються. Серед найбільш впливових чинників зокрема, які визначають напрями змін систем змагань організаціями професійного спорту варто відзначити рівень розвитку суспільства в якому вони функціонують (економіка, державне управління, соціальна сфера тощо), міжнародне співробітництво, технологічний прогрес і що особливо актуально в останні роки на світовому рівні – пандемічна криза.

Організації ігрових видів професійного спорту постійно працюють над пошуком збалансованості календаря змагань (оптимальної кількості стартів), оптимальної кількості учасників змагань та формату їх проведення в сучасних умовах.

**Перспективи подальших досліджень.** Планується детальний аналіз особливостей розвитку систем змагань кожної із визначених у статті організацій ігрових видів професійного спорту, еволюції чинників, які визначали їх розвиток на різних етапах становлення та розвитку професійного спорту.

#### Література

1. Борисова О. В. Теоретико-методологічні засади розвитку професійного спорту (на матеріалі тенісу). Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2013. № 8(1), С. 129-138.
2. Герст П., Томпсон Г. Сумніви в глобалізації [пер. з англ. А. Войтовича, О. Орленко]. Київ, 2002. 306 с.
3. Нерода, Н. В. Організаційні та правові засади європейського професійного спорту : дис. ... канд. физ. виховання та спорту : 24.00.01. Львів, 2018. 232 с.
4. Платонов В. М., Гуськов С. И., Линец М. М., Юшко Б. Н. Профессиональный спорт. Киев, 2000. 487 с.

5. Сушко Р. О., Головач І. І., Іваненко Г. О., Швець С. В. Технологія планування підготовки в баскетболі з урахуванням впливу чинників глобалізації спорту вищих досягнень. Спортивна наука та здоров'я людини. 2019. № 1, С. 45-55.
6. Хіменес Х. Р., Дмитренко А. В., Пітин М. П. Особливості сучасних систем змагань у баскетболі (на прикладі NBA та професійних турнірів під егідою FIBA). Спортивні ігри. 2020. №1(15), С. 85–94.
7. Хіменес Х., Гнатчук Я., Ungurean V. Досвід діяльності північноамериканських професійних ліг на міжнародній спортивній арені. Спортивні ігри. 2021. № 2(20), С. 112-120.
8. Хіменес Х., Тітова Г., Бобошко В. Економічні особливості співпраці провідних світових організацій професійного спорту та засобів масової інформації. Фізична культура, спорт та здоров'я нації: зб. наук. праць. 2019. – Вип. 7 (26), С. 291 – 294.
9. Ядвичук Г. Деньги на ветер? Что ждёт баскетбольный киберспорт и лигу NBA 2K eLeague. URL: <https://www.championat.com/cybersport/article-3310419-cto-zhdjot-basketbolnyj-kibersport-i-ligu-nba-2k-eleague.html> (дата звернення: 22.03.2020).
10. Abreu M., Spradley B. The National Football League's Brand and Stadium Opportunities. The Sport Journal. 2016. № 1
11. Cohen A. MLB.TV Subscribers Can Watch Games in VR This Season. URL: <https://www.sporttechie.com/mlb-baseball-virtual-reality-games-2020-season/> (дата звернення: 22.03.2021).
12. Demir R., Söderman S. Strategic sponsoring in professional sport: a review and conceptualization. European Sport Management Quarterly. 2015. Vol.15, issue 3, P. 271-300. DOI: 10.1080/16184742.2015.1042000
13. Donahue B. How the NFL Responded to the Colin Kaepernick Protests in 2016-2017 and How the League Responded to Athlete Protests During the Black Lives Matter Movement of 2020: A Sport Study, Social Phenomenological Approach. The Sport Journal. 2020. № 24.
14. Giulianotti R. C., Robertson R. Sport and globalization: transnational dimensions. Global Networks. 2007. № 7(2), P. 107-112. DOI: 10.1111/j.1471-0374.2007.00159.x
15. Impact of television. How television has changed the game. URL: <https://operations.nfl.com/the-game/impact-of-television> (дата звернення: 12.03. 2021).
16. Lopez-Gonzalez H., Stavros C., Smith A. Broadcasting sport: Analogue markets and digital rights. International Communication Gazette. 2017. Vol. 79, issue 2, P. 175 - 189. DOI: 10.1177/1748048517694969.
17. NHL introduces virtual reality experiences. NHL.com. URL: <https://www.nhl.com/news/nhl-introduces-virtual-reality-experiences/c-279085566> (дата звернення: 15.03.2021).
18. Passos P., Araújo D., Davids K. Competitiveness and the process of co-adaptation in team sport performance. Frontiers in Psychology. 2016. №7, Article 1562. DOI: 10.3389/fpsyg.2016.01562.
19. Paulus S. Hockey is back...sort of...with first virtual games scheduled. URL: <https://bluelinestation.com/2020/04/28/new-york-rangers-first-virtual-games-scheduled/> (дата звернення: 22.03.2021).
20. Rhodes K. L. Impactful Corporate Social Responsibility in Major League Baseball. The Sport Journal. 2020. № 10.
21. Rozier J. III. Organizational Expansion within Professional Sports. The Sport Journal. 2018. № 14.
22. Sarmiento H., Marcelino R., Anguera M., Campaniço J., Matos N., Leitão J. Match analysis in football: a systematic review. Journal of Sports Science. 2014. №32(20), P. 1831-1843. DOI: 10.1080/02640414.2014.898852.
23. Solberg H., Helland K. Sports Broadcasting. Nordicom Review. 2011. № 32(2), P. 17-33.
24. Spears M. 'Black Lives Matter, people': How the NBA's social justice efforts dominated the season. How will the league and its players use their platforms going forward? URL: <https://theundefeated.com/features/how-the-nba-social-justice-efforts-dominated-the-season/> (дата звернення: 22.03.2021).
25. Topkin M. You can bet on it: MLB players compete in virtual league. URL: <https://www.tampabay.com/news/health/2020/04/13/you-can-bet-on-it-mlb-players-compete-in-virtual-league/> (дата звернення: 22.03.2021).
26. Zimbalist A. Competitive Balance in Sports Leagues: An Introduction. Journal of Sports Economics. 2002. Vol. 3, issue 2, P. 111-121. DOI: 10.1177/152700250200300201.

#### References

1. Borysova O.V. (2013). Theoretical and methodological bases of professional sport development (on the material of tennis). Bulletin of Luhansk Taras Shevchenko National University. Pedagogical sciences, 8(1), 129-138.
2. Gerst, P., & Thompson, G. (2002). Doubts about globalization [trans. from English A. Voitovich, O. Orlenko]. Kyiv.
3. Neroda, N. V. (2018). Organizational and legal principles of European professional sport (candidate dissertation). Lviv State University of Physical Culture, Lviv, Ukraine.
4. Platonov, V. M., Guskov, S. I., Lynets, M. M., & Yushko, B. N. (2000). Professional sport. Kiev: Olympic literature.
5. Sushko, R. O., Golovach, I. I., Ivanenko, G. O., & Shvets, S. V. (2019). Technology of planning training in basketball taking into account the influence factors of sports of higher achievements globalization. Sports science and human health, 1, 45-55.
6. Khimenes, Kh. R., Dmytrenko, A. V., & Pityn, M. P. (2020). Features of modern systems of basketball competitions (on the example of NBA and professional tournaments under the auspices of FIBA). Sport games, 1(15), 85-94.
7. Khimenes, Kh., Gnatshuk, Ya., & Ungurean, B. (2021). Experience of North American professional leagues in the international sports arena. Sport games, 2(20), 112-120.
8. Khimenes, Kh., Titova, G., & Boboshko, V. (2019). Economic features of cooperation of the world's leading professional sports organizations and the media. Physical culture, sports and health of the nation, 7(26), 291-294.
9. Yadvichuk G. Money down the drain? What's in store for basketball esports and the NBA 2K eLeague. (2021, March 22). Retrieved from <https://www.championat.com/cybersport/article-3310419-cto-zhdjot-basketbolnyj-kibersport-i-ligu-nba-2k-eleague.html>
10. Abreu, M., & Spradley, B. (2016). The National Football League's Brand and Stadium Opportunities. The Sport Journal, 1

11. Cohen, A. MLB.TV Subscribers Can Watch Games in VR This Season. (2020, March 22). Retrieved from <https://www.sporttechie.com/mlb-baseball-virtual-reality-games-2020-season/> (дата звернення: 22.03.2020).
12. Demir, R., & Söderman, S. (2015). Strategic sponsoring in professional sport: a review and conceptualization. *European Sport Management Quarterly*, 15, 3, 271-300. DOI: 10.1080/16184742.2015.1042000
13. Donahue, B. (2020). How the NFL Responded to the Colin Kaepernick Protests in 2016-2017 and How the League Responded to Athlete Protests During the Black Lives Matter Movement of 2020: A Sport Study, Social Phenomenological Approach. *The Sport Journal*, 24.
14. Giulianiotti, R. C., & Robertson, R. (2007). Sport and globalization: transnational dimensions. *Global Networks*, 7(2), 107-112. DOI: 10.1111/j.1471-0374.2007.00159.x
15. Impact of television. How television has changed the game. (2021, March 12). Retrieved from <https://operations.nfl.com/the-game/impact-of-television>
16. Lopez-Gonzalez, H., Stavros, C., & Smith, A. (2017). Broadcasting sport: Analogue markets and digital rights. *International Communication Gazette*, 79, 2, 175-189. DOI: 10.1177/1748048517694969.
17. NHL introduces virtual reality experiences. NHL.com. (2021, March 15). Retrieved from <https://www.nhl.com/news/nhl-introduces-virtual-reality-experiences/c-279085566>
18. Passos, P., Araújo, D., & Davids, K. (2016). Competitiveness and the process of co-adaptation in team sport performance. *Frontiers in Psychology*, 7. DOI: 10.3389/fpsyg.2016.01562.
19. Paulus S. Hockey is back...sort of...with first virtual games scheduled. (2021, March 22). Retrieved from <https://bluelinestation.com/2020/04/28/new-york-rangers-first-virtual-games-scheduled/>
20. Rhodes, K. L. (2020). Impactful Corporate Social Responsibility in Major League Baseball. *The Sport Journal*, 10.
21. Rozier, J. III. (2018). Organizational Expansion within Professional Sports. *The Sport Journal*, 14.
22. Sarmiento, H., Marcelino, R., Anguera, M., Campaniço, J., Matos, N., & Leitão, J. (2014). Match analysis in football: a systematic review. *Journal of Sports Science*, 32(20), 1831-1843. DOI: 10.1080/02640414.2014.898852.
23. Solberg, H., & Helland, K. (2011). Sports Broadcasting. *Nordicom Review*, 32(2), 17-33.
24. Spears, M. 'Black Lives Matter, people': How the NBA's social justice efforts dominated the season. How will the league and its players use their platforms going forward? (2021, March 22). Retrieved from <https://theundefeated.com/features/how-the-nba-social-justice-efforts-dominated-the-season/>
25. Topkin, M. You can bet on it: MLB players compete in virtual league. (2021, March 22). Retrieved from <https://www.tampabay.com/news/health/2020/04/13/you-can-bet-on-it-mlb-players-compete-in-virtual-league/>
26. Zimbalist A. (2002). Competitive Balance in Sports Leagues: An Introduction. *Journal of Sports Economics*, 3, 2, 111-121. DOI: 10.1177/152700250200300201.

DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2021.8(139).22  
УДК 373.3/.5.091.33-027.22:796.093(498)

Цибанюк О.О.

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії та методики фізичного виховання і спорту  
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, м. Чернівці

#### ФОРМУВАННЯ СИСТЕМИ ВИЩОЇ ОСВІТИ У ГАЛУЗІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ РУМУНІЇ (60-90 рр. XX ст.)

В статті О. Цибанюк «Формування системи вищої освіти у галузі фізичного виховання Румунії (60-90 рр. XX ст.)» розглянуто особливості появи факультетів фізичного виховання при педагогічних та класичних вищих навчальних закладах соціалістичної Румунії. Розглянуто причини вибору владою саме тих 12 вищих навчальних закладів, в яких в 60 рр. XX ст. були відкриті факультети фізичного виховання і спорту, виокремлено мотиви тодішньої влади щодо активної підтримки новосформованої мережі підготовки кадрів, виокремлено як пріоритет демонстрацію на міжнародному рівні успіхів у навчанні спортсмена високого рівня. Проаналізовано зміни у вищій освіті у галузі, що відбулися у 70 рр. XX ст.: визначено реструктурування факультетів фізичного виховання та спорту у структури педагогічних факультетів, а згодом і заміну їх на секції; зміни у тривалості навчання – зменшення до 3 років та подальше впровадження року спеціалізації. Доведено, що у 1983 р. всі кафедри були ліквідовані і підготовка кадрів для дитячо-юнацьких шкіл і спортивних клубів, закладів освіти всіх рівнів, фізкультурно-спортивних товариств була покладена лише на інститут фізичного виховання і спорту м. Бухарест.

**Ключові слова:** денна форма навчання, підготовка, Румунія, студенти, університет, факультет, фізичне виховання.

**Tsybanuyk O..Formation of the system of higher education in the field of physical education in Romania (60-90 years of the XX century).** The peculiarities of the appearance of faculties of physical education at pedagogical and classical higher educational institutions of socialist Romania are considered. The reasons for the government's choice of those 12 higher educational institutions in which in the 60's of the twentieth century. faculties of physical education and sports were opened, the motives of the then authorities for active support of the newly formed training network were singled out, and demonstration at the international level of successes in training a high-level athlete was singled out as a priority. The author notes that foreigners entered the faculties of physical education at the universities of communist Romania - more than 10% (144 people) were foreigners from Cyprus, Colombia, Congo, Côte d'Ivoire, Egypt, Gabon, Libya, Portugal, Syria, Sweden and Tunisia (University of Cluj-Napoca). The changes in higher education in the field that took place in the 70s of the XX century are analyzed: the