

Досвід застосування віртуальних технологій у діяльності NBA

Хіменес Х. Р.

*Львівський державний університет фізичної культури
імені Івана Боберського, Україна*

Анотація. Тенденції сучасного етапу розвитку спорту, серед яких глобалізація, комерціалізація, комп'ютеризація тощо визначають потребу у формуванні нових напрямів його розвитку. Зокрема, віртуальні технології, які сьогодні є частиною усіх сфер життєдіяльності людини дають змогу просувати спортивний продукт у різних формах на ринку кіберпростору. NBA, як одна із провідних північноамериканських професійних ліг ігрових видів спорту активно упроваджує розробки у цьому напрямі. Водночас сучасна науково-теоретична база потребує формування блоку матеріалів щодо досвіду таких організацій як NBA у застосуванні віртуальних технологій просування спортивного продукту. **Мета дослідження.** Виявити напрями розвитку сучасної NBA у межах віртуального середовища. **Матеріал та методи досліджень.** Опрацьовано матеріали публікацій дотичних до тематики дослідження, та інформацію з офіційного сайту NBA. **Методи:** аналіз та узагальнення даних; теоретична інтерпретація та пояснення; аналіз документальних матеріалів, системний аналіз. **Результати.** Сучасна NBA працює одночасно у декількох напрямках розвитку віртуального баскетбольного продукту. Ключовою з них є створена у її структурі у 2017 році NBA 2K eLeague, яка є своєрідним віртуальним прототипом її самої NBA. Більшість команд ліги (22) мають власну кіберкоманду і проводять матчі між собою на системній основі в межах регулярного чемпіонату та матчів плей-офф. Цей продукт приносить NBA понад 1 млрд. дол. щороку. У 2019 році ліга разом з Microsoft Teams почала реалізацію нового проекту – NBA Together, який передбачає залучення глядачів на баскетбольні матчі у віртуальному форматі. Таким чином з одного боку для гравців зберігається підтримка на спортивній арені, а фани мають змогу проглядати улюблені матчі в режимі реального часу, не виходячи з дому. Ключовим чинником, який визначив суттєву активізацію діяльності ліги у зазначених напрямках є світова пандемія COVID. **Висновки.** Сьогодні віртуальні продукти NBA (NBA 2K League (2017) та NBA Together (2019)) активно розвиваються та удосконалюються і в майбутньому претендують стати одними з ключових компонентів фінансового забезпечення зазначеної професійної спортивної організації.

Ключові слова: баскетбол; професійна ліга; кіберспорт; сучасні розробки; спортивні змагання.

Вступ. Достатньо стрімкий розвиток технологій інформаційного простору, та, загалом, формування інформаційного суспільства призвело до появи нових напрямів розвитку і у сфері професійного спорту (Seo, 2013; Passos, et. al. 2016; Daehwan & Yong, 2019). Зважаючи на те, що цей вид діяльності зорієнтований на постійну роботу з людиною як споживачем продукту професійної ліги (спортивного видовища), її учасники прагнуть до постійного удосконалення комунікації зі своїм глядачем та задоволення запитів, що виникають (Quirk & Fort, 1993; Passos, et.

al. 2016; Lopez-Gonzalez, et. al., 2017).

Сучасна людина в багатьох аспектах орієнтована на взаємодію із зовнішнім світом шляхом залучення до віртуальної реальності (Буянова & Козилина, 2017; Lindsey et. al., 2021), а тому професійні спортивні ліги сьогодні активно співпрацюють з компаніями, які допомагають просунути спортивне видовище у віртуальний простір у різних форматах (Robert et. al., 2015; Seth et. al., 2017).

Одна із провідних професійних ліг ігрових видів спорту NBA сьогодні одна з перших реалізовує різноманітні віртуальні проекти, які приносять вагомий фінансовий

ресурси у її скарбниці. На фоні розвитку технологій ліга фактично щороку реалізовує нові проекти та оновлює вже діючі (Zimbalist, 2002; Ward-Henninger, 2020).

Варто констатувати, що темпи розвитку зазначеного напрямку в межах NBA достатньо стрімкі, водночас теоретична база немає достатньої зведеної інформації щодо кіберспортивних аспектів розвитку сучасної NBA. Отже, зважаючи на те, що праць, які б висвітлювали зазначені компоненти в достатньому обсязі немає, доцільним виявляється здійснити пошук та узагальнити наявну публіцистичну та науково-популярну інформаційну базу та виявити ключові напрями та підходи NBA до розвитку свого продукту у віртуальному середовищі.

Зв'язок з науковими темами. Робота виконана в межах теми 1.1. «Професійний спорт в освітньому та науковому просторі» (№ державної реєстрації 0116U003166) плану науково-дослідної роботи Львівського державного університету фізичної культури.

Мета дослідження. Виявити напрями розвитку сучасної NBA у межах віртуального середовища.

Матеріал та методи дослідження. Пошук матеріалів для аналізу заявленої проблематики здебільшого був зосереджений на матеріалах Інтернет-мережі. Першочергово опрацюванню піддавалася інформація офіційного сайту NBA, а також публікацій, що висвітлюють дану тему.

Для реалізації сформульованої мети нами використовувалися такі **методи досліджень**: аналіз та узагальнення даних; теоретична інтерпретація та пояснення; аналіз документальних матеріалів, системний аналіз.

Результати дослідження та їх обговорення. Одним із найбільш яскраво виражених суспільних феноменів XXI століття є інформатизація фактично усіх сфер діяльності та повсякденного життя людини (Lee, et. al., 2003; Catherinem & David, 2004; Імас, 2020). Однозначно це зачепило і спортивну сферу. Сьогодні

зміст спорту, спортивного видовища дублюється і у віртуальний простір. Поєднання спортивного і віртуального світів дало світу новий продукт у вигляді так званого кіберспорту (Zimbalist, 2002; Буянова, & Козилина, 2017; Daehwan, & Jae Ko, 2019).

Керуючись цими тенденціями NBA, як одна із провідних професійних ліг ігрових видів спорту сьогодні реалізовує власні кіберспортивні проекти, зокрема для збільшення власної прибутковості. Так, NBA 2K eLeague – спільно організована NBA та Interactive Take-Two (розробник стимулятора NBA 2K) кіберспортивна ліга. Вона була створена відносно нещодавно, 2017 року. До сьогодні 22 із 30 команд Асоціації погодилися мати власну команду в NBA 2K eLeague. 23-я команда поєднує кращих геймерів США та Азії під керівництвом Gen.G – глобальної кіберспортивної організації. Перший сезон стартував у 2018 році і сьогодні цей проект набуває обертів. Для того, щоб кваліфікуватися на проект, гравцеві повинно виповнитися 18 років, він повинен мати NBA 2K на PlayStation 4 або Xbox One та здобути перемогу в 50% ігор в режимі Pro-Am (режим в якому в одній команді є сильні гравці і новачки). Якщо зазначені умови виконані гравець подає заявку, після чого приймає участь у так званому «комбайні», який зазвичай проходить у лютому. Цікавим є той факт, що цей новий проект отримав широку популярність і вже у першому сезоні знайшов велику кількість бажаючих прийняти участь, проте, лише вибрана кількість учасників отримали запрошення.

Вступний сезон триває 17 тижнів та завершується фіналом. 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 (Ядвичук, 2017). Окрім того, у 2020 році NBA 2K eLeague підписала угоду з ESPN2 і ESPN App про трансляцію своїх ігор. Щодо популярності, то у 2020 році світова аудиторія NBA 2K

досягнула 453,8 млн. глядачів, а дохід від неї склав 1,1 млрд. доларів.

Ліга використовує так званий режим Pro-Am, який включає матчі 5x5. Варто зазначити, що окремі фахівці кіберспорту вважають, що подібний формат не знайде значної підтримки геймерів, оскільки останні звикли грати у форматі 1x1. При цьому гравці використовують архетипи із сформованими навичками, а не створених власноруч гравців чи гравців NBA. Це зроблено для того, щоб рейтинги були відносно однорідними.

Четвертий сезон NBA 2K eLeague розпочався у травні і завершився фіналом у вересні 2021 року. Формат матчів включав по дві гри між командами-учасницями (NBA 2K eLeague. LEAGUE INFO).

Для цього сезону характерним є те, що NBA 2K League розподілена на дві конференції: Східну (12 команд) та Західну (11 команд). Кожна з команд, відповідно, зіграє як внутрішньо конференційні, так і між конференційні матчі.

У сезоні 2021 року планується проведення трьох сезонних турнірів (The Tipoff, The Turn і The Ticket). Усі 23 команди (138 гравців) змагатимуться у The Tipoff і The Turn. До плей-офф проходять 10 кращих команд згідно результатів регулярного чемпіонату. Інші 13 команд змагатимуться далі у турнірі The Ticket і дві кращі з них отримають змогу посісти 11-е та 12-е місця в плей-офф (Bumbaca, 2021).

Оновленням, порівняно з попередніми сезонами, є також те, що команди змагаються в геймплеї 5 проти 5, використовуючи унікальних персонажів (неіснуючих гравців NBA).

У призовому фонді NBA 2K League у 2021 року 1,5 млн. доларів, які будуть вручені в межах турнірів The Tipoff і The Turn та плей-офф.

Варто зазначити щодо стрімкого росту популярності NBA 2K League. До прикладу упродовж сезону 2020 року трансляції матчів на Twitch зросли на 69% у порівнянні з попереднім сезоном минулого року завдяки суттєвому

зростанню кількості прихильників баскетбольних ігор такого формату.

Сумарна кількість переглядів матчів NBA 2K League у цьому сезоні склала 441 мільйон на усіх платформах соціальних медіа NBA і NBA 2K League (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, Twitch та YouTube) (NBA 2K eLeague. LEAGUE INFO).

Цікавим є факт, що учасниками команд NBA 2K League можуть бути і жінки, які на рівні з чоловіками змагаються у чемпіонаті. Ця ініціатива отримала назву «Жінки у грі». Станом на 2021 рік серед гравців віртуальної ліги налічується 10 жінок.

Окрім того, сьогодні NBA 2K League проводить повноцінний драфт (з 2017 року), який також транслюється на широку аудиторію на каналах Twitch та YouTube і є достатньо популярним видовищем у віртуальному середовищі. У 2021 році у ньому приймали участь 265 учасників, які претендували на 63 місця в межах команд ліги.

Тобто віртуальна NBA 2K – це своєрідний прототип реальної NBA. Фактично система її змагань та відбору відображають зміст провідної професійної баскетбольної ліги Північної Америки.

Загалом NBA 2K League – це унікальна серія відеоігор, яка за останні 22 роки отримала найвищі рейтинги серед подібних собі. Продаж серії NBA 2K склав майже 110 мільйон одиниць у всьому світі. Щодо міжнародної популярності варто констатувати також, що NBA 2K Online в Китаї є сьогодні першою в рейтингу он-лайн спортивною грою, у якій зареєстровано близько 50 млн. користувачів (NBA 2K eLeague. LEAGUE INFO).

Щодо платформ на базі яких проводять змагання NBA 2K eLeague, то упродовж 1999-2004 це була виключно Sega. З 2005 до 2020 ігри ліги проводилися на платформі 2K Sports. У 2021 офіційною платформою NBA 2K League стала PlayStation (Робертс, 2021). При цьому, сьогодні власники PlayStation 5 можуть пройти реєстрацію і прийняти участь у грі Three For All Showdown. Переможець

відбіркового турніру зможе зіграти у віртуальний баскетбол в межах щорічного турніру NBA 2K League Three For All Showdown. Останнє передбачає можливість позмагатися з провідними гравцями NBA 2K League, фанами і відомими обличчями соціальних мереж за призовий фонд у 25 тис. дол. у форматі 3x3. Платформа PlayStation 5 також пропонує ексклюзивний контент, різноманітні поради від найкращих баскетболістів світу, а також телетрансляції найбільш популярних кіберподій у світі (NBA 2K League оголосила PS5 своєю офіційною консоллю, +2021).

Щодо реальних ігор команд NBA, то у сезоні 2019/2020 року ситуація з пандемією COVID спричинила до реалізації нових проєктів, пов'язаних з віртуальним середовищем. Зокрема, Microsoft Teams стала платформою так званої віртуальної підтримки команд на іграх ліги. Спільно організації втілили рішення на основі режими Together mode в Microsoft Teams, яке дозволяє відтепер глядачам переглядати матчі в режимі реального часу, проте, перебуваючи вдома або іншому зручному місці. Цей проєкт отримав назву NBA Together.

Для реалізації проєкту ігрові ари оснащують світлодіодними екранами висотою у 5 м, по три сторони ари. Понад 300 вболівальників мають змогу заповнити такі «трибуни» за допомогою режиму Together mode, який дозволяє об'єднати людей і створити ефект реальності як для гравців NBA, так і для глядачів. Для перегляду матчу можна придбати абонемент, який дозволяє займати «кращі місця» на матчах упродовж сезону, інші прихильники баскетболу можуть придбати квиток на окремий матч, проте місця вони займають за принципом «хто прийшов першим» (Ward-Henninger, 2020).

На прикладі NBA, такий варіант забезпечення присутності глядачів є цілком адекватним і навіть перспективним. Якщо, до прикладу порівняти можливості NFL та MLB у цьому завданні, то його вирішення має значно більше труднощів. Адже ігри NBA відбуваються у закритих

приміщеннях, де встановлення дороговартісних надсучасних екранів є цілком можливим, а що стосується інших двох організацій, які проводять змагання на відкритих аренах, то встановлення подібної техніки передбачає суттєві труднощі і небезпеки їх пошкодження (вітер, дощ тощо).

Загалом співпраця між Microsoft та NBA реалізується вже не вперше. У 2020 році організації уклали стратегічний альянс з метою створення нових можливостей для баскетбольних прихильників, зокрема платформи, що пропонує персоналізовану трансляцію ігор у прямому ефірі, історичних відеоархівів, а також унікальних інструментів аналізу для прихильників NBA, тренерів (Microsoft Teams допоможе фанатам підтримати улюблену команду на іграх NBA, 2020).

Висновки. Повноцінна реалізація спортивного продукту сьогодні ускладнена, що пов'язано із ситуацією з пандемією COVID та обмеженнями, що встановленні фактично на міжнародному рівні. Провідні світові спортивні організації, зокрема професійних видів спорту, для збереження свого статусу, фінансових надходжень тощо сьогодні активно освоюють віртуальний ринок і впроваджують велику кількість новітніх розробок пов'язаних із просуванням спортивного видовища у цьому напрямі.

NBA у своїй діяльності також сьогодні надає вагомого значення співпраці з компаніями, які допомагають реалізовувати їй свою діяльність на кіберспортивному рівні. Ключовими продуктами такої співпраці сьогодні є NBA 2K League створена у 2017 році та NBA Together, що стартувала у 2019 році. Перша розробка – кіберспортивна гра, яка сьогодні набула високого рівня популярності і приносить щороку понад 1 млрд. дол. доходу Лізі. NBA 2K League відображає структурно реальний чемпіонат NBA. Включаючи ігри регулярного сезону та плей-офф. Команди при цьому також поділені на дві конференції.

Інший сучасний продукт NBA – NBA Together також свого роду унікальний.

Тільки в цій лізі сьогодні запроваджено можливість бути глядачем баскетбольних матчів в реальному часі, не виходячи при цьому з дому. За допомогою спеціально розроблених екранів, фани мають чудову можливість підтримувати улюблені команди безпосередньо під час гри.

Обидва віртуальні продукти NBA сьогодні удосконалюються і набирають обертів, і в майбутньому претендують стати одними з ключових компонентів фінансового забезпечення організації.

Перспективи подальших досліджень у даному напрямку.

Планується продовжити вивчення матеріалів щодо досвіту діяльності у віртуальному середовищі інших провідних професійних ліг ігрових видів спорту у Північній Америці (NFL, MLB, NHL, MLS) та в Європі (UEFA, FIBA/ULEB) та тих, які курують професійні ігрові види спорту у світі (ITF/ АТР/WTA, PGA).

Конфлікт інтересів. Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела фінансування. Ця стаття не отримала фінансової підтримки від державної, громадської або комерційної організації.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Буянова, А., & Козилина, В. (2017). Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития. *Социально-политические науки*, 5, 77-80.
- Імас, Є. (2020). Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 4, 13-17. DOI: 10.32652/tmfvs.2020.4.13-17.
- Робертс, С. (2021). *PS5 – официальная консоль NBA 2K League*. Retrieved from <https://blog.ru.playstation.com/2021/04/02/ps5-named-official-console-of-the-nba-2k-league/>
- Ядвичук, Г. (2017). *Деньги на ветер? Что ждёт баскетбольный киберспорт и лигу NBA 2K eLeague*. Retrieved from https://www.championat.com/cybersport/article-3310419-cto-zhdjot-basketbolnyj-kibersport-i-ligu-nba-2k-eleague.html?utm_source=copypaste
- Bumbaca, Ch. (2021). *What's new in NBA 2K League? Expanded playoffs, conferences, longer regular season*. Retrieved from <https://www.usatoday.com/story/sports/gaming/2021/04/27/nba-2-k-league-2021-schedule-playoffs-conferences/7390459002/>
- Microsoft Teams поможет фанатам поддержать любимую команду на играх NBA* (2020). Retrieved from <https://news.microsoft.com/ru-ru/nba-together-mode-microsoft-teams/>
- NBA 2K League объявила PS5 своей официальной консолью* (2021). Retrieved from https://www.playground.ru/misc/news/nba_2k_league_obyavila_ps5_svoej_ofitsialnoj_konso-lyu-1100888
- NBA 2K eLeague. LEAGUE INFO*. Retrieved from <https://2kleague.nba.com/league-info/>
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: a new marketing landscape of the experience economy. *Journal of marketing management*, 29(13-14), 1542-1560.
- Ward-Henninger, C. (2020). *Surreal experience of being an NBA virtual fan shows why technology is nothing without humanity behind it*. Retrieved from <https://www.cbssports.com/nba/news/surreal-experience-of-being-an-nba-virtual-fan-shows-why-technology-is-nothing-without-humanity-behind-it/>
- Quirk, J., & Fort, R.D. (1993). *Pay dirt: the business of professional team sports*. Princeton University Press, Princeton. Retrieved from <https://books.google.co.ug/books?id=52HGfXAUdOAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Robert, Demir & Sten, Söderman (2015). Strategic sponsoring in professional sport: a review and conceptualization, *European Sport Management Quarterly*, 15:3, 271-300, DOI: 10.1080/16184742.2015.1042000
- 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.

- Zimbalist, A. (2002). Competitive Balance in Sports Leagues: An Introduction. *Journal of Sports Economics*, 3, 2, 111-121. DOI: 10.1177/152700250200300201
- Lopez-Gonzalez, H., Stavros, C., & Smith, A. (2017). Broadcasting sport: Analogue markets and digital rights. *International Communication Gazette*, 79, 175-189.
- Seth, E. Jenny, R. Douglas, Manning, Margaret, C. Keiper & Tracy, W. Olrich (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69:1, 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517
- Daehwan, Kim, Yong, Jae Ko (2019). The impact of virtual reality (VR) technology on sport spectators' flow experience and satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 93, 346-356, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.040>.
- Lindsey, Darvin, Ceyda, Mumcu, & Ann, Pegoraro. (2021). When virtual spaces meet the limitations of traditional sport: Gender stereotyping in NBA2K, *Computers in Human Behavior*, 122, 106844. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106844>
- Catherinem M. Ridings, & David, Gefen. (2004). Virtual Community Attraction: Why People Hang out Online. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10 (1), <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00229.x>
- Lee, F. S. L., Vogel, D., & Limayem, M. (2003). Virtual community informatics: A review and research agenda. *Journal of Information Technology Theory and Application*, 5 (1), 47-61.

Стаття надійшла до редакції: 01.06.2021

Опубліковано: 01.11.2021

Аннотация. Химэнс К. Р. Опыт применения виртуальных технологий в деятельности NBA. Тенденции современного этапа развития спорта, среди которых глобализация, коммерциализация, компьютеризация и т.д. определяют потребность в формировании новых направлений его развития. В частности, виртуальные технологии, которые сегодня являются частью всех сфер жизнедеятельности человека, позволяют продвигать спортивный продукт в различных формах на рынке киберпространства. NBA, как одна из ведущих североамериканских профессиональных лиг игровых видов спорта активно внедряет разработки в этом направлении. В то же время современная научно-теоретическая база нуждается в формировании блока материалов об опыте таких организаций как NBA в применении виртуальных технологий продвижения спортивного продукта. **Цель исследования.** Выявить направления развития современной NBA в виртуальной среде. **Материал и методы исследований.** Обработано материалы публикаций касающихся тематики исследования, а также информацию с официального сайта NBA. **Методы:** анализ и обобщение данных; теоретическая интерпретация и объяснение; анализ документальных материалов, системный анализ. **Результаты.** Современная NBA работает одновременно в нескольких направлениях развития виртуального баскетбольного продукта. Ключевым из них является созданная в ее структуре NBA 2K eLeague в 2017 году, которая является своеобразным виртуальным прототипом ее самой. Большинство команд лиги (22) имеют собственную киберкоманду и проводят матчи между собой на системной основе в рамках регулярного чемпионата и матчей плей-офф. Этот продукт приносит NBA более 1 млрд. долл. ежегодно. В 2019 году лига вместе с Microsoft Teams начала реализацию нового проекта – NBA Together, который предусматривает привлечение зрителей на баскетбольные матчи в виртуальном формате. Таким образом, с одной стороны для игроков сохраняется поддержка на спортивной арене, а фаны могут просматривать любимые матчи в режиме реального времени, не выходя из дома. Ключевым фактором, который определил существенную активизацию деятельности лиги в указанных направлениях является мировая пандемия COVID. **Выводы.** Сегодня виртуальные продукты NBA (NBA 2K League (2017) и NBA Together (2019)) активно развиваются и совершенствуются и в будущем претендуют стать одними из ключевых компонентов финансового обеспечения указанной профессиональной спортивной организации.

Ключевые слова: баскетбол; профессиональная лига; киберспорт; современные разработки; спортивные соревнования.

Abstract. Khimenes Khrystyna experience of virtual technology application in NBA activities. Trends of the current stage of sports development, including globalization, commercialization, computerization, etc. determine the need for the formation of new directions of its development. In particular, virtual technologies, which today are the part of all spheres of human life, make it possible to promote a sports product in various forms in the cyberspace market. The NBA, as one of the leading North American professional leagues of game sports, is actively implementing developments in this direction. At the same time, the modern scientific and theoretical base requires the formation of a block of materials on the experience of such organizations as the NBA in the use of virtual technologies to promote a sports product. **The purpose of the study.** To identify the development of modern NBA within the virtual environment. **Material and methods of research.** There were processed materials of publications related to the research topic, as well as information from the official NBA website. **Methods:** data analysis and generalization; theoretical interpretation and explanation; analysis of documentary materials, system analysis. **Results.** The modern NBA works simultaneously in several areas of development of a virtual basketball product. The key one is the NBA 2K eLeague created in its structure in 2017, which is a kind of virtual prototype of itself. Most league teams (22) have their own cyber teams and play matches against each other on a systematic basis within the regular season and playoff matches. This product brings the NBA more than \$ 1 billion dollars every year. In 2019, the league together with Microsoft Teams launched a new project – NBA Together, which involves attracting spectators to basketball matches in a virtual format. In this way, on the one hand, players retain support in the sports arena, and on the other hand – fans can watch their favorite matches in real time without leaving home. The key factor that has determined the significant intensification of the league's activities in these areas is the global COVID pandemic. **Conclusions.** Today, virtual products NBA (NBA 2K League (2017) and NBA Together (2019)) are actively developing and improving and in the future claim to be one of the key components of the financial support of this professional sport organization.

Key words: basketball; professional league; e-sports; modern developments; sports competitions.

References:

- Buyanova, A., & Kozilina V. (2017). «Kibersport: Istoriya stanovleniya, sovremennoe sostoyanie i perspektivy razvitiya» [Cybersport: History of Formation, Current State and Development Prospects]. *Sotsialno-politicheskie nauki* [Socio-political sciences], no 5, 77-80. [in Russian].
- Imas, Ye. (2020). «Kibersport yak sotsialnosportyvne yavlyshche v umovakh suchasnogo rozvytku informatsiynogo suspilstva» [E-sports as a social sport phenomenon in the modern development of the information society]. *Teoriya i metodyka fizychnogo vykhovannya i sportu* [Theory and methodology of physical education and sports], no 4, 13-17. DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13–17. [in Ukrainian].
- Roberts, S. (2021). «PS5 – ofitsialnaya konsol NBA 2K League» [PS5 is the official NBA 2K League console]. Retrieved from <https://blog.ru.playstation.com/2021/04/02/ps5-named-official-console-of-the-nba-2k-league/> [in Russian].
- Yadvichuk, G. (2017). «Dengi na veter? Chto zhdyot basketbolnyy kibersport i ligu NBA 2K» [Money down the drain? What's next for basketball esports and the NBA 2K league]. Retrieved from https://www.championat.com/cybersport/article-3310419-chto-zhdjot-basketbolnyj-kibersport-i-ligu-nba-2k-eleague.html?utm_source=copypaste [in Russian].
- Bumbaca, Ch. (2021). *What's new in NBA 2K League? Expanded playoffs, conferences, longer regular season.* Retrieved from <https://www.usatoday.com/story/sports/gaming/2021/04/27/nba-2-k-league-2021-schedule-playoffs-conferences/7390459002/>
- Microsoft Teams поможет фанатам поддержать любимую команду на играх NBA (2020). Retrieved from <https://news.microsoft.com/ru-ru/nba-together-mode-microsoft-teams/>

- NBA 2K League объявила PS5 своей официальной консолью (2021). Retrieved from https://www.playground.ru/misc/news/nba_2k_league_obyavila_ps5_svoej_ofitsialnoj_konsoļu-1100888
- NBA 2K eLeague. LEAGUE INFO. Retrieved from <https://2kleague.nba.com/league-info/>
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: a new marketing landscape of the experience economy. *Journal of marketing management*, no 29(13-14), 1542-1560.
- Ward-Henninger, C. (2020). *Surreal experience of being an NBA virtual fan shows why technology is nothing without humanity behind it*. Retrieved from <https://www.cbssports.com/nba/news/surreal-experience-of-being-an-nba-virtual-fan-shows-why-technology-is-nothing-without-humanity-behind-it/>
- Quirk, J., & Fort, R.D. (1993). *Pay dirt: the business of professional team sports*. Princeton University Press, Princeton. Retrieved from <https://books.google.co.uk/books?id=52HGfXAUdOAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Robert, Demir & Sten, Söderman (2015). Strategic sponsoring in professional sport: a review and conceptualization, *European Sport Management Quarterly*, no 15:3, 271-300, DOI: 10.1080/16184742.2015.1042000
- 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.
- Zimbalist, A. (2002). Competitive Balance in Sports Leagues: An Introduction. *Journal of Sports Economics*, no 3, 2, 111-121. DOI: 10.1177/152700250200300201
- Lopez-Gonzalez, H., Stavros, C., & Smith, A. (2017). Broadcasting sport: Analogue markets and digital rights. *International Communication Gazette*, no 79, 175-189.
- Seth, E. Jenny, R. Douglas, Manning, Margaret, C. Keiper & Tracy, W. Olrich (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69:1, 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517
- Daehwan, Kim, Yong, Jae Ko (2019). The impact of virtual reality (VR) technology on sport spectators' flow experience and satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 93, 346-356, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.040>.
- Lindsey, Darwin, Ceyda, Mumcu, & Ann, Pegoraro. (2021). When virtual spaces meet the limitations of traditional sport: Gender stereotyping in NBA2K, *Computers in Human Behavior*, 122, 106844. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106844>
- Catherinem M. Ridings, & David, Gefen. (2004). Virtual Community Attraction: Why People Hang out Online. *Journal of Computer-Mediated Communication*, no 10 (1), <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00229.x>
- Lee, F. S. L., Vogel, D., & Limayem, M. (2003). Virtual community informatics: A review and research agenda. *Journal of Information Technology Theory and Application*, no 5 (1), 47-61.

Відомості про авторів / Information about the Authors

Хіменес Христіна Робертівна - к.фіз.восп., доцент, доцент кафедри теорії спорту та фізичної культури Львівського державного університету фізичної культури ім. Івана Боберського (вул. Костюшка, 11, 79007, Львів, Україна)

Химэнэс Кристина Робертовна – к.физ.восп., доцент, доцент кафедры теории спорта и физической культуры Львовского государственного университета физической культуры им. Ивана Боберского (ул. Костюшко, 11, 79007, Львов, Украина)

Khimenes Khrystyna – PhD, assistor professor, assistor professor of Department of theory of sport and physical culture, Lviv State University of Physical Culture named after Ivan Boberskyi Kostushko Street, 11, Lviv, Ukraine, 79007

orcid.org/0000-0002-8677-6701

E-mail: kh.khimenes@gmail.com