DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.11(184).15
УДК 796.004 : 330.354

Завидівська О. І.
д-р. пед. н., к.е.н., доцент, запрошений професор
Університет ВСБ Меріто (Хожув–Катовіце), Польща
ORCID ID: 0000-0002-1809-9972
Куцериб Т. М.
к. біол. н., доцент, доцент кафедри анатомії і фізіології
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів
ORCID ID: 0000-0002-7037-7861
Ільницький І. М.
к. н. фіз. вих. і спорту, доцент кафедри фехтування, боксу і національних одноборств
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів
ORCID ID: 0000-0002-2073-3741
Артемович А. Б.
аспірант кафедри теорії і методики фізичної культури
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів
Гуль І. Г.
к.е.н, доцент, доцент кафедри економіки та менеджменту
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів
ORCID ID: 0000-0003-4043-7007

СУЧАСНИЙ СТАН ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ СФЕРИ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ

Анотація. *В роботі здійснено аналіз сучасного стану діджиталізації сфери фізичної культури і спорту. Визначено фактори, що впливають на процеси діджиталізації сфери фізичної культури і спорту. Охарактеризовано головні тренди діджиталізації у сфері фізичної культури і спорту в умовах сьогодення, а саме: штучний інтелект (AI); віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR) та змішана реальність (MR); Over-The-Top Content (OTT); кіберспорт; Dark Social Media («Темні соціальні медіа»); монетизація даних; блокчейн і NFT (Non-fungible tokens). Доведено, що діджитал-технології дозволяють набагато ефективніше здійснювати збір, обробку та передачу інформації, якісно змінити методи та організаційні форми підготовки висококваліфікованих спортсменів, тренерів, а також проведення фізкультурно-оздоровчої роботи з населенням країни.*

Ключові слова: *діджиталізація, фізична культура, спорт, цифрова трансформація, діджитал-технології.*

Annotation. Zavydivska Olga, Kutseryb Tetiana, Ilnytskyi Ivan, Artemovych Andrii, Hul Ivan. The current state of digitalization in the field of physical culture and sports. *The paper analyzes the current state of digitization in the field of physical culture and sports. Factors affecting the processes of digitization in the field of physical culture and sports have been identified. The main trends of digitization in the field of physical culture and sports in nowadays conditions are characterized, namely: artificial intelligence (AI); virtual reality (VR), augmented reality (AR) and mixed reality (MR); Over-The-Top Content (OTT); eSports; Dark Social Media; data monetization; blockchain and NFT (Non-fungible tokens). It has been proven that digital technologies make it possible to collect process and transmit information much more efficiently, to qualitatively change the methods and organizational forms of training highly qualified athletes and coaches, as well as to conduct physical culture and recreational work with the country's population.*

Keywords: *digitalization, physical culture, sports, digital transformation, digital technologies.*

Постановка проблеми. Сьогодні спортивно-оздоровча сфера відіграє надзвичайно важливу та соціально значущу роль у становленні та розвитку суспільства. Адже спорт – це не лише спосіб щоденного життя, що заряджає позитивною енергією та сприяє підвищенню рівня здоров'я, він є символом могутності націй та фактором, що впливає на різні аспекти соціального розвитку суспільства. Сучасний спорт вже не сприймається лише як розвага – сьогодні це величезна індустрія. У 2016 році вартість всього сектора оцінювалася консалтинговою компанією KPMG в 600–700 мільярдів доларів, що на той момент становило приблизно один відсоток світового ВВП [13].

Останніми роками фізкультурно-спортивна індустрія переживає справжню революцію завдяки новим можливостям, що стають доступними завдяки наявності нових технологій, які успішно використовують фізкультурно-спортивні організації, телевізійники, ЗМІ, спортсмени, маркетологи тощо. Динамічний розвиток світового та внутрішнього фізкультурно-спортивного ринку може означати додаткові економічні вигоди для фізкультурно-спортивного сектору тієї, чи іншої країни. Для всієї індустрії найближчі роки будуть означені серйозними змінами, що визначатимуться не лише геополітикою, поправками до законодавства та соціальними змінами, а, в першу чергу, цифровою трансформацією. З цих

позицій дослідження процесів діджиталізації сфери фізичної культури і спорту набувають особливо вагомого значення в умовах сьогодення, що зумовлює актуальність даного дослідження**.**

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемам становлення та розвитку діджиталізації сфери фізичної культури і спорту присвячено численну кількість праць вітчизняних та зарубіжних науковців. Зокрема, З*авидівська О., Мороз В., Мандрик В., Дудюк В., Гуль І. [2] в загальному розглядають діджиталізацію як складову цифрової трансформації та предмет наукового дискурсу*; Забаштанська Т. [13] зосереджує увагу на діджиталізації маркетингових інструментів підприємств спортивно-оздоровчої сфери, а Лисенко С., Кравченко А., Шпитун І. [4] – на впливі цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. Щокін Р. та Беленюк Ж. [6] характеризують сучасні тенденції диджиталізації публічного управління у сфері фізичної культури та спорту, а Zieliński P. [13] описує нові технології в спорті, зокрема в Польщі. Зазначимо, що у працях науковців обґрунтовуються, в першу чергу, фундаментальні засади зародження та розвитку діджиталізації та виокремлюються деякі особливості діджиталізації сфери фізичної культури і спорту. Незважаючи на існуючу теоретичну базу дослідження процесів діджиталізації сфери фізичного виховання і спорту, слід констатувати відсутність єдиного підходу щодо визначення головних трендів діджиталізації у цій сфері в умовах сьогодення. Саме тому, **мета** даної роботи – здійснити аналіз сучасного стану діджиталізації сфери фізичної культури і спорту, охарактеризувавши головні тренди діджиталізації у цій сфері в умовах сьогодення.

Виклад основного матеріалу. Під діджиталізацією розуміють процес переходу економічної діяльності до нового формату, що полягає у використанні цифрових технологій та сприяє оптимізації бізнес-процесів, збільшенню доходів бізнесу та вдосконаленню системи комунікацій зі споживачами [2].

Дослідження процесів діджиталізації у сфері фізичної культури і спорту має свої особливості та водночас характеризується дуальним характером, оскільки діджиталізація, яка є драйвером всіх соціально-економічних процесів, водночас є однією з причин погіршення фізичної активності населення та погіршення їх стану здоров'я. Виникненню зазначених суперечностей сприяли зміни в усіх сферах суспільного життя, зокрема онлайн-робота або робота в офісі, створення відкритих дистанційних курсів, онлайн-вебінари, онлайн-екскурсії, поширення індустрії комп'ютерних ігор тощо, що негативно впливає на здоров'я та самопочуття людини [6].

Фактори, що впливають на процеси діджиталізації сфери фізичної культури і спорту, подано на рис. 1.

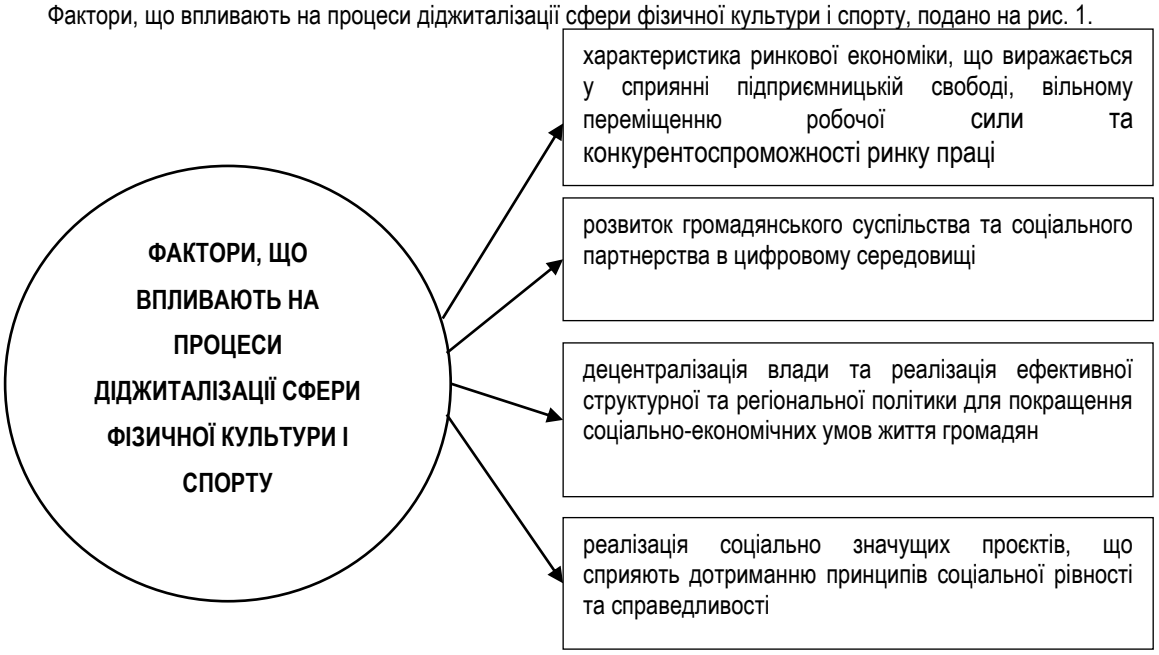


Рис. 1. Фактори, що впливають на процеси діджиталізації сфери фізичної культури і спорту*
**Систематизовано авторами на основі даних джерела [7].*

Безперечно, зазначені фактори мають суттєвий, проте загальний вплив. На мікрорівні слід звернути увагу на те, чи готова сама фізкультурно-спортивна спільнота до розвитку процесів діджиталізації у цій сфері. Адже на сьогодні діджиталізація викликає ажіотаж у всій фізкультурно-спортивній індустрії, що в результаті формує тренди, які ще кілька років тому ніхто не передбачав (рис. 2).

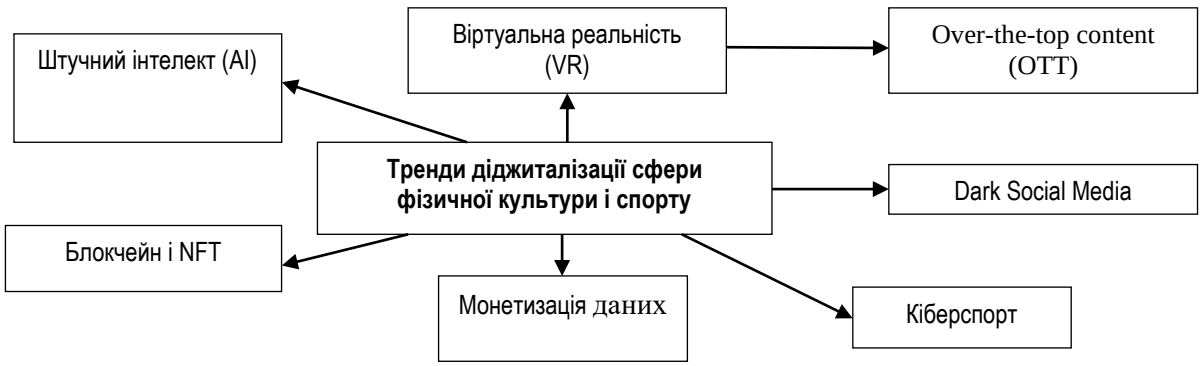


Рис. 2. Сучасні тренди діджиталізації сфери фізичної культури і спорту

** Розроблено авторами на основі даних джерел: [1; 13].*

Саме розуміння та сприйняття цих трендів визначає готовність фізкультурно-спортивної спільноти до розвитку процесів діджиталізації, а тому далі пропонуємо розглянути кожен з них більш детально.

Штучний інтелект (AI). Введення терміну «штучний інтелект» (AI – Artificial Intelligencel) приписують американському дослідніку Джону Маккарті, який у 1956 році описав свою концепцію «мислячих машин» для дослідницького семінару. Відтоді вчені, винахідники, філософи, журналісти та письменники намагаються дати визначення цьому явищу [13]. Незважаючи на відсутність експертного консенсусу, сьогодні штучний інтелект найчастіше розуміють як складні системи, розроблені людиною, які працюють раціонально без нагляду, тобто таким чином, що має сенс з людської точки зору. Штучний інтелект змінює світ, шляхом надання потрібних даних та підключення до швидкісного Інтернету. Сьогодні алгоритми штучного інтелекту, які використовуються в спортивних клубах, допомагають перевірити потенціал того чи іншого спортсмена і оцінити, скільки він коштує. Завдяки стартапам у професійному спорті відбувається справжня революція. Сьогодні кожен рух спортсменів ретельно відстежується новими технологіями та передовими датчиками, а потім аналізується штучним інтелектом. Величезні набори даних, отримані таким чином, у поєднанні з системами прогнозування, допомагають зробити висновки, які зрештою призведуть до перемоги.

Ще одним прикладом застосування штучного інтелекту у сфері фізичної культури і спорту є чат-боти, використання яких надає кілька переваг [1]:

- розважальний та розумний чат-бот може охопити нові цільові групи та зміцнити лояльність шанувальників, оскільки пропонує унікальний контент;
- спортивна компанія або клуб позиціонують себе інноваційними лідерами думок, зміцнюючи власний бренд;
- чат-боти збирають дані, що можуть дати важливі підказки щодо побажань шанувальників або клієнтів.

Наприклад, ФК «Арсенал» розробив чат-бот під назвою Robot Pires зі спеціалістами GameOn, який спілкується з шанувальниками через Facebook Messenger, Skype, Slack, Kik та Telegram. Цей чат-бот надає користувачам результати, статистику, новини та частково ексклюзивні відеокліпи жартівливою та простою мовою [1].

Віртуальна реальність, доповнена реальність та змішана реальність. Події у VR (віртуальна реальність), AR (доповнена реальність) та MR (змішана реальність) вражають. Раніше VR та AR були дуже дорогими та незручними, але зараз основна увага приділяється перевагам. Наприклад, за допомогою доповненої реальності можна практично заздалегідь приміряти спортивне взуття. За допомогою окулярів або смартфона клієнт може побачити, як виглядає взуття на власній нозі, і вже після цього зробити вибір щодо купівлі. Нині це дуже важлива перевага, тому що в умовах сьогодення, значна частина купівель здійснюється в онлайн-режимі, тому побачити, як буде виглядати взуття або одяг на собі, практично неможливо [1].

Over-The-Top Content (OTT). OTT розшифровується як «Over the top», що означає доставку широкосмугового відео та аудіо без причетності постачальника послуг Інтернету до контролю або розповсюдження контенту [10]. За допомоги OTT контент врешті-решт може бути отриманий незалежно від пристрою. Netflix, Amazon Prime або Facebook – класичні приклади пропозицій OTT. Такі платформи, як Facebook або Amazon, перевертають ринок телевізійних прав з ніг на голову. Наприклад, Primera Division, найкраща професійна футбольна ліга Іспанії, працює виключно на Facebook в Індії. І навіть служба коротких новин Twitter також має свою частку спортивних прав. Якщо раніше, щоб подивитись спорт потрібно було ввімкнути телевізор, то тепер це можна робити де завгодно та на будь-якому пристрої. Конкуренція з боку Інтернету створює проблеми для традиційних медіа компаній. Тому платформи, що мають права на показ спортивних подій мають ще одну велику перевагу: користувачі створюють профілі на цих платформах, що дає змогу знати, хто і коли бачить контент та налаштовувати цільову рекламу для своїх користувачів [1].

Кіберспорт. Сьогодні жодна особа, котра має відношення до сфери фізичної культури і спорту, не може дозволити собі сприймати кіберспорт не серйозно. Кіберспорт, також відомий як електронний спорт або eSports, є формою змагань, де гравці взаємодіють у віртуальному середовищі за допомогою комп'ютерних ігор. Цей вид спорту набув значної популярності в останні роки і став важливим сегментом глобальної індустрії розваг та спорту. Кіберспорт охоплює різноманітні жанри комп'ютерних ігор, такі як стратегії в реальному часі (RTS), шутери (FPS), бойовики (Fighting), онлайн-рольові ігри (MMORPG) та інші [4].

Різноманіття жанрів визначає різні види кіберспорту. Кіберспортивні турніри та ліги можуть бути організовані на різних рівнях – від локальних чемпіонатів до світових масштабів. Існує велика кількість організацій, які спеціалізуються у проведенні кіберспортивних заходів. Багато кіберспортивних змагань проводяться в командній формі, де гравці об'єднуються в команди. Професійні кіберспортивні гравці можуть отримувати контракти від команд та спонсорів, а їхні імена стають відомими в спільноті геймерів. Турніри та матчі в кіберспорті часто транслюються в інтернеті за допомогою платформ, таких як Twitch, YouTube та інші. Це сприяє великій кількості глядачів, які слідкують за змаганнями [4].

Розвиток кіберспортивної інфраструктури включає в себе будівництво геймінг-арен, розробку спеціалізованих обладнань для гравців та підтримку технологій, які забезпечують стабільну гру та комфорт учасників. Кіберспорт визнаний як одна з галузей розваг та спорту, що найшвидше розвиваються. Зазначимо, що зростання популярності кіберспорту впливає на сприйняття самого поняття «спорт» та формує нові культурні стандарти щодо змагань, командної роботи та спільної гри [4]. Як очікується, до кінця 2025 року, кількість любителів кіберспорту в усьому світі зросте до 318 млн. осіб, а загальна аудиторія – перевищить 640 млн. осіб [11].

Dark Social Media («Темні соціальні медіа»). Це обмін вмістом через приватні канали, такі як програми обміну повідомленнями, електронна пошта або прямі повідомлення, які не можна відстежувати публічно за допомогою

стандартних інструментів веб-аналітики. Вони представляють значну частину онлайн-обміну, який відбувається за лаштунками [8]. Прикладами Dark Social Media можуть бути [12]:

- програми для обміну приватними повідомленнями: WhatsApp, Discord, Slack, і традиційні текстові повідомлення є яскравими прикладами того, як користувачі обмінюються вмістом один з одним у режимі «один на один» або в невеликій групі;
- електронні листи: особисті та професійні листи часто містять посилання та рекомендації, якими діляться приватно;
- приватні соціальні мережі: групи Facebook, сервери Discord і форуми, де спільноти ведуть більш приватні розмови;
- платформи вмісту: хоча такі платформи, як YouTube і Apple Podcasts, є загальнодоступними, обмін вмістом із цих платформ часто відбувається за допомогою засобів, які неможливо відстежити;
- зв'язок між працівниками: такі інструменти, як Zoom і Slack Channels, за допомогою яких працівники можуть ділитися інформацією всередині компанії;
- «з вуст в уста»: прямі повідомлення, дзвінки та особисті розмови є найбільш традиційними формами «темних соціальних медіа».

Монетизація даних. Одним з найбільших джерел альтернативного доходу для спортивних організацій у майбутньому може бути монетизація даних, особливо у сферах залучення вболівальників, результативності гравців та команд, ставок на спорт [9]. У межах загальної екосистеми фанатів, дані можуть допомогти організаціям монетизувати різні «зони» залучення вболівальників за допомогою конкретних стимулів доданої вартості. Це може включати залучення шанувальників у соціальних мережах, за допомогою маркетплейсу команди (веб-сайт, магазин), через ігрові пропозиції та використання гіперперсоналізованої мобільної реклами та гейміфікації (ігри в реальному часі та табло з призами). Більше ніж коли-небудь раніше, Big Data в інформаційних технологіях також використовуються у спорті для отримання знань, що стосуються показників гравців та результатів команд. Звичайно, важливо, щоб ініціативи з монетизації даних проводились у партнерстві з асоціаціями гравців, щоб допомогти звести до мінімуму потенційну нечесну поведінку (конкуренти та хакери, які намагаються використовувати окремі дані або дані ліги на свою користь) [1].

Блокчейн і NFT (Non-fungible tokens). NFT або «невзаємозамінні токени» – це оригінальні цифрові товари, унікальність яких забезпечується технологією блокчейн (децентралізована та розподілена база даних, яка використовується для передачі та зберігання інформації про онлайн-транзакції). Згідно зі звітом консалтингової компанії PricewaterhouseCoopers (PwC) за березень 2022 року, NFT є одним із десяти найбільших трендів у спортивній індустрії [13].

NFT можуть приймати різні форми, наприклад, текстовий файл, фото у форматі JPG, GIF або відео. NFT – це сертифікат того, що даний файл є оригіналом, який існує лише в одній копії (цифрові роботи з сертифікатом NFT можна перепродати наступним покупцям, як і традиційні твори мистецтва). Усі транзакції NFT є публічними та підлягають перевірці.

Види спортивних NFT та їх характеристику подано у таблиці 1.

Наразі ринок спортивних токенів перебуває на стадії розвитку: багато команд та організацій випускають власні токени, щоб залучити вболівальників та отримати додаткове фінансування.

Таблиця 1

Види спортивних NFT та їх характеристика*

Назва	Характеристика	Приклад
Загальноспортивні фан-токени	Запускаються для створення спільноти та залучення вболівальників до спортивних подій	Chiliz (CHZ), Socios.com, Fantom (FTM)
Фан-токени команд	Надають доступ до ексклюзивних пропозицій, а також право на участь у розіграшах та голосуваннях. Дають шанс на отримання безкоштовних квитків на клубні ігри та заходи	Manchester Fan Token City (CITY), Paris Saint-Germain Fan Token (PSG).
Фанатська NFT	Здебільшого цікавлять колекціонерів цифрових спортивних карток та сувенірів. Найчастіше використовуються для перепродажу на інтернет-ринках фанатських раритетів	NBA Top Shot, Sorare.
Токени прогнозування	Використовуються як ставки на результати спортивних змагань	Augur

** Систематизовано авторами на основі даних джерела [3].*

Діджиталізація сфери фізичної культури і спорту не оминула і нашої країни. Зокрема, у напрямку розвитку діджиталізації активно працює Міністерство молоді та спорту України. У Стратегії розвитку фізичної культури та спорту до 2028 року [5] окремим вектором виділено діджиталізацію сфери фізичної культури і спорту. Ключові пропозиції, що виділені у Стратегії, передбачають:

- цифрову трансформацію спортивної інфраструктури, яка передбачає створення реєстру оцифрованих паспортів спортивних споруд та прозорого механізму замовлення послуг онлайн щодо їх бронювання та оренди (е-Стадіон);
- цифрову трансформацію фізичної культури та масового спорту, яка передбачає автоматизацію процесу фінансування фізкультурно-спортивних послуг, створення комунікаційної та інформаційної онлайн-платформи для фахівців у сфері фізичної культури та спорту, прихильників активного відпочинку (е-Спорт);
- цифрову трансформацію спорту вищих досягнень, яка передбачає запровадження електронного єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів, реєстру спортивних організацій, автоматизація процесу впровадження спортивної медицини та контролю за вживанням допінгу (е-Чемпіон).

Підсумовуючи усе викладене вище, варто зазначити, що процеси діджиталізації сфери фізичної культури і спорту дозволяють вирішити проблеми налагодження ефективної комунікації, отримання даних, проведення узгоджувальних процедур, вони мінімізують витрачання часу на бюрократичні процедури та сприяють відкритості та прозорості діяльності даної сфери.

Висновки. Діджиталізація сфери фізичної культури і спорту має значний вплив на спортсменів, фанатів, тренерів, організаторів заходів і т. п. Аналіз великих обсягів даних дозволяє оптимізувати тренування, прогнозувати результати та уникати травм. Фанати також отримують доступ до більшої кількості статистики та аналітики, що поглиблює їхнє розуміння спорту.

Розвиток сучасних трендів діджиталізації сфери фізичної культури і спорту:

- створює нові можливості для взаємодії та спільного переживання спортивних подій, що впливає на соціокультурні зв'язки;
- змінює спосіб споживання спорту та формує нові зразки споживання;
- формує нові форми спілкування та соціальних норм.

Отже, передові діджитал-технології дозволяють набагато ефективніше здійснювати збір, обробку та передачу інформації, якісно змінити методи та організаційні форми підготовки висококваліфікованих спортсменів, тренерів, а також проведення фізкультурно-оздоровчої роботи з населенням країни. Іншими словами, цифрові та інформаційні технології роблять спорт та фізичну культуру масовими та максимально доступними для населення.

Перспективи подальших досліджень. Варто зауважити, що подальшого вивчення потребують проблеми формування діджитал-культури фізкультурно-спортивної спільноти, зокрема в її педагогічному аспекті. Оскільки онлайн фізичне виховання продовжує користуватись популярністю, то для нинішніх і майбутніх вчителів та викладачів фізичної культури дедалі важливішим стає розуміння та вміння вільного використання діджитал-технологій.

Література

1. Забаштанська Т. Діджиталізація маркетингових інструментів підприємств спортивно-оздоровчої сфери. *Проблеми і перспективи економіки та управління*. 2021. № 2(26). С. 115–123.

2. Завидівська О. І., Мороз В. П., Мандрик В. О., Дудюк В. С., Гуль І. Г. Діджиталізація як складова цифрової трансформації та предмет наукового дискурсу. Міжнародний науковий журнал «Інтернаука». Серія: «Економічні науки. 2024. № 10. URL: https://www.inter-nauka.com/issues/economic2024/10/10376 (дата звернення: 24.10.2024).

3. Крамаренко Я. Огляд актуальних фан-токенів. 2024. *URL:* https://www.gncrypto.news/ua/news/top-fan-tokens-in-2024-review. (дата звернення: 24.10.2024).

4. Лисенко С., Кравченко А., Шпитун І. Вплив цифровізації на формування соціокультурних компетенцій у сфері фізичної культури і спорту. *Соціальна філософія та філософія історії*. 2023. № 17(94). С. 31–42.

5. Про затвердження Стратегії розвитку фізичної культури та спорту на період до 2028 року : Постанова Кабінету Міністрів України від 04.11.2024 р. № 1089. *URL:* https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1089-2020-%D0%BF#Text. (дата звернення: 24.10.2024).

6. Щокін Р. Г., Беленюк Ж. В. Сучасні тенденції диджиталізації публічного управління у сфері фізичної культури та спорту. *Публічне урядування*. 2022. № 3(31). С. 102–109. *URL:* https://journals.maup.com.ua/index.php/public-management/article/view/2463. (дата звернення: 25.10.2024).

7. Якушенко К. В., Шиманська А. В. Цифрова трансформація інформаційного забезпечення управління економікою держав-членів ЄАЕС. *Новини науки і технологій*. 2017. № 2(41). С. 11–20.

8. Dark Social. *URL:* https://www.kontentino.com/social-media-dictionary/dark-social. (дата звернення: 25.10.2024).

9. Global Sports Market Overview 2024–2028. *URL:* https://www.reportlinker.com/market-report/Sports/5365/Sports. (дата звернення: 24.10.2024).

10. Halton C. Over the Top (OTT) definition. 2019. *URL:* https://www.investopedia.com/terms/o/over-top.asp. (дата звернення: 24.10.2024).

11. Newzoo зробила свій прогноз на зростання кіберспорту у 2022 році. Ми розповідаємо, чому все це брехня. *URL:* https://gameinside.ua/news/newzoo-zrobila-svij-prognoz-na-zrostannya-kibersportu-u-2022-roci-mi-rozpovidaiemo-chomu-vse-ce-brehnya/311762. (дата звернення: 24.10.2024).

12. Oladipo T. Dark Social: What You Need to Know. 2024. *URL:* https://buffer.com/resources/dark-social. (дата звернення: 25.10.2024).

13. Zieliński P. Nowe technologie w sporcie : raport. Warszawa: Startup Poland, 2022. 118 c. *URL:* https://startuppoland.org/wp-content/uploads/2022/11/RAPORT-TECHNOLOGIE-W-SPORCIE.pdf. (дата звернення: 24.10.2024).

References

1. Zabashtanska, T. (2021). Didzhytalizatsiya marketynhovykh instrumentiv pidpryyemstv sportyvno-ozdorovchoyi sfery. [Digitization of marketing tools of enterprises in the sports and health sector]. *Problems and prospects of economics and management*, no 2(26), pp. 115–123.

*2. Zavydivska, O. I., Moroz, V. P., Mandryk, V. O., Dudiuk, V. S. & Hul, I. G. (2024). Didzhytalizatsiya yak skladova tsyfrovoyi transformatsiyi ta predmet naukovoho dyskursu [*Digitization as a component of digital transformation and subject of scientific discourse*]. International scientific journal "Internauka". Series: "Economic Sciences", no 10.* Available at: https://www.inter-nauka.com/issues/economic2024/10/10376 (accessed 24 October 2024).

3. Kramarenko, Ya. (2024). Ohlyad aktualnykh fan-tokeniv [Overview of current fan tokens]. Available at: https://www.gncrypto.news/ua/news/top-fan-tokens-in-2024-review (accessed 24 October 2024).

4. Lysenko, S., Kravchenko, A. & Shpytun, I. (2023). Vplyv tsyfrovizatsiyi na formuvannya sotsiokulturnykh kompetentsiy u sferi fizychnoyi kultury i sportu [The influence of digitalization on the formation of sociocultural competences in the field of physical culture and sports]. *Social philosophy and philosophy of history*, no 17(94), pp. 31–42.

5. Pro zatverdzhennya Stratehiyi rozvytku fizychnoï kultury ta sportu na period do 2028 roku [On the approval of the Strategy for the development of physical culture and sports for the period until 2028]. Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine no. 1089 (2020) (Ukraine). Available at: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1089-2020-%D0%BF#Text (accessed 24 October 2024).

6. Shchokin, R. H., Beleniuk. Zh. V. (2022). Suchasni tendentsiyi dydzhytalizatsiyi publichnoho upravlinnya u sferi fizychnoyi kultury ta sportu [Modern trends of digitalization of public administration in the field of physical culture and sports]. *Public administration*, no. 3(31), pp. 102–109. Available at: https://journals.maup.com.ua/index.php/public-management/article/view/2463 (accessed 25 October 2024).

7. Yakushenko, K. V., Shymanska, A. V. (2017). Tsyfrova transformatsiya informatsiyynoho zabezpechennya upravlinnya ekonomikoyu derzhav-chleniv YeAES [Digital transformation of information management of the economy of EAEU member states]. *Science and technology news*, no. 2(41), pp. 11–20.

8. Dark Social. Available at: https://www.kontentino.com/social-media-dictionary/dark-social (accessed 25 October 2024).

9. Global Sports Market Overview 2024–2028. Available at: https://www.reportlinker.com/market-report/Sports/5365/Sports (accessed 24 October 2024).

10. Halton, C. (2019). Over the Top (OTT) definition. Available at: https://www.investopedia.com/terms/o/over-top.asp (accessed 24 October 2024).

11. Newzoo zrobyla sviy prohnoz na zrostannya kibersportu u 2022 rotsi. My rozpovidayemo, chomu vse tse brekhnya [Newzoo has made its forecast for the growth of eSports in 2022. We tell you why it's all a lie]. Available at: https://gameinside.ua/news/newzoo-zrobila-svij-prognoz-na-zrostannya-kibersportu-u-2022-roci-mi-rozpovidaiemo-chomu-vse-ce-brehnya/311762 (accessed 24 October 2024).

12. Oladipo, T. (2024). Dark Social: What You Need to Know. Available at: https://buffer.com/resources/dark-social (accessed 25 October 2024).

13. Zieliński, P. (2022). Nowe technologie w sporcie [New technologies in sport] : report. Warsaw: Startup Poland, 2022. 118 p. Available at: https://startuppoland.org/wp-content/uploads/2022/11/RAPORT-TECHNOLOGIE-W-SPORCIE.pdf (accessed 24 October 2024).

DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.11(184).16
УДК [793.3/796.015.134]-053.6

Кизім П.М.
доцент кафедри танцювальних видів спорту та хореографії
Харківська державна академія фізичної культури, м.Харків
https://orcid.org/0000-0001-5094-3988
Стадник С.О.
кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент
Харківська державна академія фізичної культури, м.Харків
https://orcid.org/0000-0001-6694-1098
Сашков Д.О.
аспірант 2-року навчання кафедри олімпійського і професійного спорту
Харківська державна академія фізичної культури, м.Харків
https://orcid.org/0009-0002-7794-9866

КЛАСИЧНИЙ ТАНЕЦЬ І ЙОГО ВПЛИВ НА РІВЕНЬ ТЕХНІЧНОЇ ПІДГОТОВЛЕНОСТІ СПОРТСМЕНІВ СПОРТИВНОГО ТАНЦЮ КАТЕГОРІЇ «ЮВЕНАЛИ»

Кизім П.М., Стадник С.О., Сашков Д.О. Класичний танець і його вплив на рівень технічної підготовленості спортсменів спортивного танцю категорії «Ювенали». *В статті висвітлено вплив класичного танцю на рівень технічної підготовленості спортсменів спортивних танців категорії «Ювенали» за рахунок втілення у навчально-тренувальний процес контенту класичного екзерсису. Мета: обґрунтувати удосконалення технічної підготовленості спортсменів спортивних танців категорії «Ювенали». До дослідження було залучено 28 спортсменів спортивного танцю категорії «Ювенали»: контрольна група n=14, основна група n=14 спортсменів. Результати: виявлено позитивний вплив застосування у навчально-тренувальному процесі спортсменів спортивного танцю категорії «Ювенали» контенту класичного екзерсису. Встановлено статистично значущі позитивні зміни рівня технічної підготовленості спортсменів спортивного танцю категорії «Ювенали» основної групи (n=14) під впливом розробленої методики тренувань з використанням контенту класичного екзерсису.*

Ключові слова: *класичний екзерсис, спортсмени, спортивні танці, технічна підготовленість.*

Kyzim P.M., Stadnik S.O., Sashkov D.O. classical dance and its influence on the level of technical preparedness of sports dance athletes in the "juvenile" category. *Society, at the heart of communication, distinguishes from an aesthetic point of view classes with various physical exercises, to which one of the most popular sports belongs - sports dancing. The desire to be harmoniously physically educated, to have a touch of beauty from the point of view of musicality and artistic imagery, and to*