

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І  
СПОРТУ УКРАЇНИ

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЗДОРОВ'Я, РЕАБІЛІТАЦІЇ ТА  
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ  
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
на здобуття освітнього ступеня магістра  
за спеціальністю: 017 – Фізична культура і спорт  
освітньою програмою: «Кіберспорт (eSports)»

на тему: «СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТОК ЖАНРІВ  
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІН»

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня  
Андрійчук Євгеній Русланович

Науковий керівник: Шинкарук О.А. д.фіз.вих.,  
професор

Рецензент: Шутова С.Є. к.пед.наук, доцент

Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри  
(протокол № 6 від 22 листопада 2024 р.)

Завідувач кафедри: Яковенко О.О. к.фіз.вих., доцент

## ЗМІСТ

	<b>ВСТУП</b>	4
	<b>ІСТОРИЧНИЙ ОГЛЯД ТА СУЧАСНИЙ СТАН</b>	
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>РОЗВИТОК КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА КІБЕРСПОРТУ</b>	<b>7</b>
1.1	Перші комп'ютерні ігри	7
1.2	Різноманіття жанрів та інновації у комп'ютерних іграх та кіберспорті	14
1.3	Розвиток жанру «Файтинги»	19
1.4	Популярність кіберспортивних дисциплін на стрімінгових платформах	24
	Висновки до розділу 1	29
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	<b>30</b>
2.1	Методи дослідження	30
2.1.1	Аналіз спеціальної літератури та даних мережі Інтернет	30
2.1.2	Порівняльний аналіз	30
2.1.3	Методи математичної статистики	31
2.2	Організація дослідження	31
<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІН</b>	<b>33</b>
3.1	Класифікація жанрів комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін	33
3.2	Розвиток комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін у світі	48
3.3	Сучасні тенденції розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорті	64
	Висновки до розділу 3	77

<b>РОЗДІЛ 4 АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ</b>	
<b>ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	79
<b>ВИСНОВКИ</b>	81
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	84

## ВСТУП

### **Актуальність.**

У XXI столітті комп'ютерні ігри та кіберспорт вийшли за межі простої розваги, перетворившись на важливу частину сучасної культури та індустрії розваг. Розвиток цих галузей супроводжувався створенням нових жанрів, інноваційними технологіями та великими змінами у способах сприйняття та взаємодії з гравцями [9].

Сучасні дослідження становлення та розвитку жанрів комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін є значущими як для наукового співтовариства, так і для широкої громадськості. Воно допомагає краще зрозуміти еволюцію геймдизайну, технологічних досягнень та культурного впливу цих індустрій на сучасне суспільство [7].

Розуміння історії та сучасного стану жанрів комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін є ключовим аспектом для подальшого їх розвитку, а також для вивчення їхнього впливу на культуру та суспільство [8].

Важливу роль у вивченні становлення та розвитку жанрів комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін відіграють дослідники з різних наукових напрямків. Історики, культурологи, геймдизайнери, соціологи, психологи, економісти та інші фахівці працюють над вивченням різних аспектів цих явищ [25].

Так, Steven Poole та Tristan Donovan, досліджують історію комп'ютерних ігор з емпіричного та культурного погляду [32]. Культурологи, такі як Jesper Juul, розглядають вплив геймінгових культурних практик на сучасну суспільну культуру [49]. Антропологи, такі як T.L. Taylor, аналізують соціальні взаємодії у кіберспорті та вивчають геймерські спільноти [67].

Геймдизайнери, такі як Nick Montfort та Ian Bogost, досліджують технічні та естетичні аспекти геймдизайну та вплив технологій на розвиток ігрових жанрів [54]. Економісти, такі як J.C. Herz, вивчають економічний

вплив індустрії комп'ютерних ігор та кіберспорту [35].

Різноманітність підходів дослідників дозволяє отримати комплексне розуміння процесів становлення та розвитку геймінгу та кіберспорту.

**Мета** – проаналізувати процес становлення та еволюцію жанрів комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін та визначити основні тенденції розвитку ігор та кіберспорту.

Відповідно до мети дослідження в роботі було вирішено такі **завдання**.

1. Проаналізувати спеціальну літературу та джерела, дані мережі Інтернет з історії розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту, їх становлення та сучасного стану.

2. Здійснити порівняльний аналіз розвитку та сучасних тенденцій кіберспортивних дисциплін League of Legends і Dota 2.

3. Розкрити сучасні тенденції та інновації в ігровій індустрії та кіберспорті.

**Об'єкт** – комп'ютерні ігри, ігрові жанри та кіберспорт.

**Предмет** – історичний розвиток та сучасний стан комп'ютерних ігор та кіберспорту, їхній вплив на культуру та технології.

В роботі були використані такі **методи досліджень**:

- Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.
- Порівняльний аналіз
- Методи математичної статистики.

**Новизна** роботи полягала в тому, що вперше:

здійснено історичний аналіз розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту та сучасності, доведено значущість ігрової індустрії для сучасної культури та технологічного прогресу;

розглянуто еволюцію ігрових платформ, що призвело до розширення можливостей для розробників та гравців;

проаналізовано зародження основних ігрових жанрів, що визначило ключові напрямки у розвитку геймінгу та створило різноманітний ігровий

досвід для гравців;

розкрито сучасні тенденції розвитку ігрових жанрів та кіберспортивних дисциплін, у тому числі нові напрямки, що активно розвиваються та впливають на індустрію;

**Практична значущість** полягала в тому, що отримані результати досліджень можуть бути використані в роботі Федерації кіберспорту України, в освітньому процесі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ при вивченні дисциплін «Система підготовки та змагань в кіберспорті» для магістрів 1 курсу та «Кіберспорт» для бакалаврів 1 курсу зі спеціалізації кіберспорт. Результати досліджень були отримані та використані при проходженні науково-дослідної практики у вересні – жовтні 2024 р.

**Обсяг і структура роботи.** Кваліфікаційна робота містить вступ, 4 розділи, висновки, список використаних джерел (76 джерел, з них 49 іноземних). Роботу викладено на 91 сторінці тексту, містить 2 таблиці і 15 рисунків.

# РОЗДІЛ 1

## ІСТОРИЧНИЙ ОГЛЯД ТА СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА КІБЕРСПОРТУ

### 1.1 Перші комп'ютерні ігри

Якщо говорити про перший зафіксований кіберспортивний турнір, варто згадати Spacemar. Захід під назвою «Intergalactic Spacemar Olympics» відбувся у Стенфордському університеті в 1972 році. Головним призом турніру з космічної бойової гри була річна підписка на популярний журнал Rolling Stone. Його вважають першим в історії кіберспортивним турніром – першою ознакою становлення кіберспорту.

Йшов 1980 рік. Відеоігри тільки-но почали захоплювати увагу публіки, консолі Atari стали хітом. Бажаючи зловити цю хвилю успіху, компанія вирішила провести змагання з відеоігор: гравці випробовували себе у Space Invaders – класичній грі, де 8-бітний космічний корабель мусив якомога швидше знищувати прибульців.

Чемпіонат зі Space Invaders був першою великою кіберспортивною подією, а відбіркові змагання проходили по всіх Сполучених Штатах. Кількість учасників вражає: на деяких етапах за право зіграти у гранд-фіналі у Нью-Йорку змагалися понад 1 000 гравців. Загалом понад 10 000 геймерів боролися за головний приз у відбіркових змаганнях, а фінальний івент мав аудиторію понад 4 000 глядачів – дивина на той час. Механіка турніру з аркадних ігор була проста: чим вищий твій найкращий результат, тим вище ти підіймаєшся в рейтингу.

Переможницею турніру стала 16-річна геймерка Ребека Енн Хайнеман. Призовий фонд? Копія гри «Missile Command». І хоча Ребека не отримала мільйонів доларів, її перемога була знаковою подією для становлення кіберспортивної сцени: компанії виявили, що турніри можуть приносити неймовірні прибутки, а публіка – що дивитися ці івенти цікаво. Це відкриття

послужить магнітом для інвестицій у галузь. Через деякий час, 1982 року, німець Армін Штюрмер сформував Atari VCS Bundesliga. Після успіху Space Invaders компанія Atari зрозуміла: геймерів, що беруть участь у змаганнях, варто об'єднати у лігу. Вона проіснувала лише три роки, але стала прототипом того, що згодом стане відомо під назвою «кіберспортивна ліга».

Саме у 90-ті – після тріумфу деяких турнірів у попередньому десятилітті – відеоігри стають справді популярними у всьому світі. У час, коли Super Nintendo та SEGA користуються великим успіхом, а Інтернет тільки стає доступним широкому загалу, змагання почали серйозно впливати на індустрію відеоігор. У випадку з консолями такі ігри, як Marvel vs. Capcom і Street Fighter допомогли усталити новий спосіб боротьби за звання чемпіона – двобої (тобто не змагання високого рівня, а зустріч сам на сам, де навички можна випробувати сам на сам). Аркади почали занепадати, оскільки комп'ютерні ігри, в які можна грати вдома, були на піку розквіту. Їх знищили саме ігри, оскільки персональні комп'ютери мали доступ до Інтернету, а це означало, що зародилася мрія про часи, коли самі змагання можна буде проводити, не виходячи з дому.

90-ті були визначною епохою для кіберспорту, і можна сміливо стверджувати, що саме в цьому десятилітті уявлення про нього остаточно сформувалося. Саме тоді вийшли кілька ігор, що стануть знаковими для ігрового мультівсесвіту на багато років вперед, наприклад Sonic, Super Mario Bros. та інші. Ще важливішим був той факт, що комп'ютерні ігри стали частиною повсякденного життя. Наприкінці десятиліття вже були доступні широкому загалу такі ігри як Quake, Doom, StarCraft і Age of Empires.

Чемпіонат Nintendo World Championships відбувся 1990 року у 29 містах США з великим успіхом (настільки великим, що він повернувся 2015 року). Призом став екземпляр однойменного картриджа: їх було виготовлено та передано фіналістам лише 90. На сьогодні ціна за один з цих картриджів може доходити до \$15 000!



Усе це разом означало, що кіберспорт став набагато доступнішим. Ще у 80-х єдиним способом зіграти в гру було купити дорогу консоль або скористатися аркадними ігровими автоматами. Тепер же кожен, хто мав персональний комп'ютер, міг грати сам або з друзями через Інтернет. До того ж комп'ютери мали багато інших застосувань – їхньою ключовою характеристикою була універсальність. Попри те, що геймінгова культура ще не стала масовим явищем, багато професійних гравців починали саме так. Незабаром з'являться такі важливі кіберспортивні турніри, як Cyberathlete Professional League, Professional Gamers League and QuakeCon. Були укладені партнерства з ігровими каналами кабельного телебачення, і протягом десятиліття геймери могли спостерігати за улюбленими кіберспортсменами й дисциплінами по телебаченню у прямому ефірі – щось, що завдяки Інтернету стане новою нормою.

1995 року в конференц-центрі Los Angeles Convention Center відбулася перша в історії виставка Electronic Entertainment Expo, також відома як E3. Геймери, що її відвідали, поміж інших новин дізналися, що має вийти щось, що зветься PlayStation. Ця ігрова виставка і досі має репутацію найважливішої ігрової конференції в усьому світі. Цікавий факт: на сьогодні вже було проведено понад 20 івентів E3, на яких було презентовано низку вражаючих кіберспортивних ігор від Overwatch до VALORANT.

Поступово почали з'являтися компанії з розробки відеоігор – такі як Blizzard Entertainment – які й визначили шлях розвитку кіберспорту у таку велику індустрію. Змагання з комп'ютерних ігор починали набувати все більшої ваги. Але лише у 2000-х поєднання усіх цих факторів і породило кіберспорт, яким ми його знаємо сьогодні.

Кіберспорт уже користувався величезним успіхом. Такі ігри як Counter-Strike і StarCraft були неймовірно популярними, фанати зберігали аудиторію, а геймінг у цілому вийшов на абсолютно новий рівень. У 2002 році було засновано Major League Gaming – нині один із найбільших організаторів кіберспортивних турнірів у світі.

2000-ні були важливим десятиліттям для кіберспорту. У цей час сталися дві знакові події: Південна Корея вирішила інституціоналізувати геймінг, а в кіберспорт прийшли (спочатку незаконні) ставки. Це встановило новий стандарт для кіберспортивної сцени: врешті-решт люди з усього світу зможуть робити ставки на свої улюблені команди.

Кіберспортивні LAN-турніри також стали популярними завдяки тому, що Південна Корея узяла на себе лідерство в цій темі та інституціоналізувала професійний геймінг, створивши Корейську кіберспортивну асоціацію. Таким чином, кіберспорт досяг нечуваної раніше популярності, а Корейська кіберспортивна асоціація просувала ігрову лігу, а також турніри, що проводилися у країні.

Defense of the Ancients (DotA) і Counter-Strike, на початку – створені спільнотою окремі модифікації (моди) Warcraft 3 і Half-Life відповідно, стали неймовірними хітами. Безліч дітей, народжених у 90-х, могли сидіти за іграми цілий вечір, а візіонери бачили потенціал змагальних ігор у питанні трансформації індустрії розваг. Комп'ютерні ігри, навіть не кіберспортивні, як-от World of Warcraft, входили до п'ятірки найпопулярніших серед молоді занять, з появою PlayStation 2 зміцнилася консольна сцена, а завдяки LAN-можливостям кожен новий турнір із відеоігор на голову перевершував попередні.

Серед визначних турнірів був і Worldwide Webgames Championship 2006 від FUN Technologies. 71 гравець докладав усіх зусиль, щоб отримати частину призового фонду в \$1 мільйон. Нормою в усьому світі стали ігри, що вимагали підключення до Інтернету, й інтерес до відеоігор почав серйозно конкурувати з традиційними видами спорту.

Та врешті-решт, навіть попри величезний прогрес, залишилася технічна складність: як транслювати змагання з ігор чи кіберспорт для неендемічної публіки? Соціальні мережі були далеко не так розвинуті, як сьогодні, і, хоч кіберспортивна сцена була нішевим хітом, люди все одно великою мірою

вважали це заняття простим хобі. Це переконання кардинально змінилось наступного десятиліття.

2011 року МОБА (багатокористувацькі бойові онлайн-арени) почали ставати світовими хітами завдяки, поміж іншого, The International 2010, чий призовий фонд становив \$1,6 млн. Корпорація Valve відіграла важливу роль у цьому процесі: 2010 року вона випустила бета-версію Dota 2, для створення якої найняла оригінальних дизайнерів Defense of the Ancients і запустила окрему гру. Те саме відбулося раніше й з Counter-Strike – шутером від першої особи, який зберіг свою актуальність на кіберспортивній сцені завдяки численним оновленням, що розробники впроваджували, не випускаючи з поля зору цілей гри. Ігри у реальному часі, такі як StarCraft 2, що мали власну рейтингову систему, також знаходилися вгорі списків та вимагали майже тих самих навичок: здатність виконувати багато дій за хвилину, добрі розуміння карти та контроль над власними підрозділами. У результаті увага професійних геймерів розділилася між МОБА- та RTS-іграми – саме тому ці категорії стали такими успішними. Після цього успіху доти невідома компанія під назвою Riot Games випустила одну з найбільших кіберспортивних ігор на сьогодні: League of Legends. Маючи низькі системні вимоги, League of Legends назавжди змінила кіберспорт, зробивши його таким, яким він є сьогодні.

Можливість охопити ширшу аудиторію прийшла у формі сайту, що згодом став авторитетом у сфері живих трансляцій: Twitch.tv. Twitch був представлений 2011 року, одразу ж потрапив у рейтинги і став справді вірусним 2014 року завдяки масштабним проєктам (пам'ятаєш «Twitch Plays Pokémon?»). Відтоді платформа зробила можливими прямі платежі стримерам, і саме так це заняття стало серйозною професією. Twitch пішов у маси: кіберспорт набув набагато більшого поширення, оскільки тепер можна було і грати в ігри, і дивитися їх на одному пристрої – смартфоні, чії технології та доступність допомогли охопити значно більшу аудиторію.

Завдяки неймовірній популярності League of Legends, Dota 2 і Counter-Strike, з-поміж інших ігор, видавців Riot Games і Valve Corporation, а також

партнерів, яких ті обирали для проведення великих турнірів, індустрія трансляцій почала вибухово розширюватися: доходи були високими, а кількість людей, що дивилися та грали в ігри, злетіла до небес. Це приваблювало неендемічні бренди, такі як Red Bull, до змагань з комп'ютерних ігор, а кіберспорт став успішним поєднанням розваг, інтриги та бренд-активацій. Навіть масові змагальні онлайн-ігри, що спочатку створювалися як однокористувацькі, зайшли на кіберспортивну сцену.

Турніри з призовим фондом понад \$100 000 стали звичним явищем і навіть нормою. Кінець десятиліття запам'ятався кількома визначними турнірами, зокрема чемпіонатами The International з Dota 2 2019 року та League of Legends World Championship 2018 року.

Крім того, геймери цікавляться багатьма дисциплінами. Безліч фанатів дивляться та грають в ігри від файтингів до спортивних симуляторів та спілкуються між собою. Однак що може найкраще пояснити, що таке кіберспорт сьогодні, то це наші чотири лідери:

The International 2019 з Dota 2 – турнір з найвищим призовим фондом на сьогодні. Професійні команди-учасниці отримали загалом понад \$30 мільйонів призових – це важко уявити, якщо ти граєш у відеоігри з 80-х. Турнір увійшов в історію, а організація OG узяла перший приз. Турніри з Dota 2 й досі очолюють рейтинги найбільших призових фондів, а деякі потрапили до світової книги рекордів.

LoL World Championship. League of Legends і далі підтримувала інтерес широкої аудиторії до кіберспорту – він досяг піку 2018 року. На чемпіонаті світу League of Legends World Championship, де раніше домінувала Південна Корея, у фінал уперше за дуже довгий час увійшла європейська команда: Fnatic зіграла проти китайської мегаорганізації Invictus Gaming за головний приз. Європейці зазнали поразки, однак це була визначна подія: обидві команди довели, що Південна Корея не є непереможною в League of Legends, як це було понад п'ять років поспіль.

Завдяки постійному вдосконаленню технологій індустрія відеоігор може випускати нові ігри досить швидко – швидше, ніж будь-коли. Однак небагато стає такими успішними, як Fortnite: геть нова дисципліна в унікальному жанрі стрімко злетіла і міцно зайняла місце серед кіберспортивних ігор, що набирають найбільше переглядів. Маючи успіх як у глядачів, так і у критиків, з моменту виходу Fortnite роздав понад \$10 мільйонів призових.

Counter-Strike: Global Offensive - гра ніколи особливо не змінювалася, але Major-турніри, особливо IEM Katowice, продовжували приваблювати багатомільйонні аудиторії та роздавати величезні призові. CS:GO стабільно тримається у рейтингах кіберспортивних дисциплін за найбільшими сумами призових, і, хоча конкуренція у жанрі шутерів від першої особи жорстка, відеогра й сьогодні чудово відчувається. Багато людей, що грали у Counter-Strike 1.6 на початку буму комп'ютерних ігор, і досі є ентузіастами та уважно стежать за новими випусками.

Навіть в умовах пандемії COVID-19 кіберспорт продовжував розвиватися, і 2021 року змагання з комп'ютерних ігор все одно були дуже значними подіями навіть попри відсутність локальних турнірів, обмеження подорожей та інші заборони. Турніри та випуск ігор для ПК відкладалися на пізніші дати, однак індустрія кіберспорту постраждала не так сильно, як традиційний спорт чи інші сектори розваг. Це можна пояснити тим фактом, що для занять кіберспортом не потрібно бути особисто присутнім на сцені, тоді як іншим видам спорту довелося вжити більш рішучих заходів для захисту спортсменів. Також варто відзначити, що релізи VALORANT і Call of Duty: Black Ops Cold War були надзвичайно успішними, навіть попри те, що вони вийшли посеред пандемії. Крім того, 2022 року кіберспортивна індустрія зросла ще більше: у звіті Newzoo було зазначено, що глобальна аудиторія кіберспорту цього року зросте на +8,7% – до 532 мільйонів людей. На думку аналітиків, близько половини від цієї кількості складуть випадкові глядачі (тобто ті, хто споживає кіберспортивний контент рідше, ніж раз на місяць). Це важливо, оскільки доводить, що пандемія зіграла роль у розвитку кіберспорту

та що онлайн-спільнота і далі цікавитиметься кіберспортом. Тепер, коли люди знову можуть вільно переміщуватися за межами дому, LAN-турніри повертаються, однак через популярність онлайн-турнірів у 2020-2021 роках вони продовжують зростати, а це означає, що аудиторія нині більша, ніж будь-коли.

Зростання індустрії кіберспорту не є простим збігом обставин і, за прогнозами, не скоро сповільниться. У звіті Newzoo, про який ми згадували раніше, також зазначено, що світова аудиторія кіберспорту зросте до 2025 року до понад 640 мільйонів.

2022 року повернулися офлайн-турніри практично в кожній ігровій ніші, включно з файтинговою спільнотою, яка побачить повернення Evolution Championship Series після майже трьох років перерви. Це, а також інші значні події у галузі означають, що кіберспорт нікуди не подінеться.

З кожним роком віртуальний світ розширюється за рахунок численних ігор, що збирають мільйони людей.

## **1.2 Жанрове різноманіття та інновації у комп'ютерних іграх та кіберспорті**

МОБА у перекладі означає «розрахована на багато користувачів онлайнна бойова арена» – жанр відеоігор-стратегій, які відбуваються в реальному часі. Як правило, гравець контролює лише одного героя у складі однієї з двох команд, а мета гри – зруйнувати головну будівлю супротивника та зберегти свою.

Найпопулярнішими жанрами є МОБА-ігри (багатокористувацькі онлайнні бойові арени). Цей жанр має найбільшу кількість турнірів, рекордну кількість переглядів, найбільші призові фонди та найвідоміших кіберспортивних гравців. Зазвичай в іграх МОБА беруть участь дві команди по п'ять гравців, як-от у Dota 2 або League of Legends. Обидві гри, до речі, можуть претендувати на звання найбільшої та найпопулярнішої

кіберспортивної гри.

Dota 2. У 2013-му після двох років бета-тестування компанія Valve Corporation випустила гру Dota 2, самостійне продовження ідей карти DotA для гри Warcraft III. У ній грають дві команди по п'ять осіб у кожній, а головна мета – знищити центральну будівлю команди-ворога. Гра вельми популярна у Південно-Східній та Північній Азії, Південній Америці та Європі.

The International – найбільший турнір із дисципліни Dota 2. Призовий фонд турніру з кожним роком збільшується: у 2019 році він складав 34 млн доларів, а в 2021-му – 40 млн доларів. Нещодавно компанія Valve анонсувала, що The International 11 пройде в жовтні у Сінгапурі.

Також популярні Major-турніри – це відбіркові турніри The International. З 12 по 25 травня пройшов ESL One Stockholm 2022 – це перший мейджор сезону Dota Pro Circuit 2021/2022. Dota Pro Circuit – професійна система турнірів із дисципліни Dota 2, запроваджена у 2017 році розробниками гри, компанією Valve. Завдяки цим турнірам визначають команди, що отримають пряме запрошення на The International. Очікується, що PGL Arlington Major 2022 – другий мейджор цього сезону – пройде в Арлінгтоні, штат Техас, з 8 по 14 серпня. PGL підтвердили, що змагання відбудуться у форматі LAN-турнірів із глядачами. Dota 2 від Valve пропонує найбільший призовий фонд на The International. League of Legends від Riot Games є найпопулярнішою кіберспортивною грою у світі.

Вперше The International відбувся 2011 року. Це було неймовірне явище у світі кіберспорту, який тоді лише формувався. Стандартом у той час були місцеві турніри із загальним призовим фондом у кілька тисяч доларів, тож чемпіонат світу від Valve з призовим фондом у мільйон доларів ознаменував початок нової ери в кіберспорті. Відтоді призовий фонд чемпіонату збільшувався з кожним роком, і вже 2021 року 16 команд боролися за \$40 мільйонів. Звичайно, щоб потрапити на The International, геймери мають пройти інші турніри Dota Pro Circuit. Лише коли зігравши у багатьох турнірах, твоя команда може отримати шанс пройти у наступний раунд змагань та

отримати частку одного з найбажаніших призових фондів.

Хоча призовий фонд The International рекордний і, можна сказати, є світовим феноменом, це не означає, що в інших дисциплінах не можна заробити. Призовий фонд PGL Major Stockholm 2021 склав \$2 мільйони. Але з Counter-Strike: Global Offensive, як і з інших шутерів від першої особи, щороку проводиться більше турнірів, що означає більше шансів на перемогу.

League of Legends – це комп'ютерна гра, випущена компанією Riot Games у 2009 році. А вже за три роки, 2012-го, компанія заявила, що LOL стала найпопулярнішою грою у світі, адже в ній було зареєстровано 70 млн гравців.

З цієї дисципліни проводиться безліч турнірів, один з яких – Mid-Season Invitational 2021. Турнір зібрав на стримах 1,84 млн глядачів. Але найголовніше змагання з League of Legends – World Championship. У 2021 році трансляція на піку зібрала понад 4 млн глядачів, а також турнір побив рекорд серед усіх кіберспортивних івентів за годинами перегляду – 174,83 млн. годин. Призовий фонд 2021 року World Championship склав 2 млн доларів, а максимальний – 5 млн доларів – був зафіксований на 2017 World Championship. Гра найпопулярніша у Східній Азії, Південній Америці та Центральній Європі.

Колись видавець також намагався зробити свої турніри популярними, пропонуючи величезні призові фонди. Наприклад, на щорічному чемпіонаті світу з League of Legends 2016 року розігрувалося понад \$6 мільйонів призових. Та сьогодні призові фонди у дисципліні не перевищують \$2-3 мільйони на найбільших змаганнях. З іншого боку, кіберспортивні організації можуть заробляти й власне на кіберспортивному турнірі: Riot Games пропонує доволі можливостей для цього, як-от продаж мерчу та бонус за участь.

Найпопулярнішим мейджор-турніром за кількістю глядачів на трансляції був The Kiev Major 2017 – понад 840 тисяч. А серед усіх мейджорів WePlay AniMajor посів першу позицію за годинами перегляду, побивши рекорд – 37,3 млн годин, і другу – на піку глядачів – 645 тисяч. WePlay AniMajor навіть зараз продовжує збирати нагороди. 24 травня 2022 року



відбулася церемонія нагородження міжнародної телевізійної премії «Еммі», де гранд-фінал WePlay AniMajor був відзначений сріблом у категорії «Визначне освітлення кіберспортивного турніру».

Wild Rift – це версія стратегічної гри League of Legends для мобільних пристроїв. Її розробила з нуля та опублікувала у 2020 році компанія Riot Games. Регіони, де гра є найпопулярнішою: Південно-Східна Азія, Південна та Північна Америка.

Wild Rift Origin Series 2021 Championship – це офіційний турнір із дисципліни League of Legends: Wild Rift, який вперше відбувся у 2021 році. Його призовий фонд складав 180 тис. доларів. Ще наприкінці минулого року пройшов Horizon Cup 2021 – топовий турнір з дисципліни Wild Rift, у якому протягом 8 днів 10 команд з усіх регіонів боролися за право стати чемпіонами. Призовий фонд складав 500 тис. доларів.

У 2022 році з 14 червня по 9 липня пройшов Icons Global Championship 2022 – масштабний та завершальний турнір кіберспортивного сезону Wild Rift. У ньому брали участь 24 команди із 8 регіонів, які боролися за звання чемпіона світу. Призовий фонд турніру склав 2 млн доларів.

Heroes of the Storm – онлайн-відеогра з елементами фентезі та наукової фантастики, яку розробила компанія Blizzard Entertainment для ПК. Її реліз відбувся у 2015 році. Суть гри: дві команди по п'ять гравців у кожній мають зруйнувати цитадель опонента. Найпопулярнішою гра стала в Європі, Азіатсько-Тихоокеанському регіоні та Північній Америці.

У 2019 році компанія Blizzard оголосила, що головні турніри з дисципліни Heroes Global Championship та Heroes of the Storm проводяться не будуть. Наразі іноді проводяться спеціальні ігрові події, які обмежені за часом, присвячені певній темі та передбачають винагороди. А також турніри по регіонах, наприклад 2021 Storm League – Season 3, SkyLine Cup, призові фонди яких досягали під 3 тис. доларів.

SMITE – унікальна розрахована на багато користувачів гра від третьої особи, яку розробила компанія Hi-Rez Studios і випустила в 2012 році.

Персонажами гри є боги та міфічні істоти з різних міфологій. Вона найпопулярніша у Північній Америці, Європі та Азіатсько-Тихоокеанському регіоні.

Головною кіберспортивною подією року з дисципліни SMITE є SMITE World Championship. 2021 року призовий фонд склав 600 тис. доларів. SMITE World Championship 2021 встановив рекорд за годинами перегляду серед аналогічних турнірів з SMITE – 2,8 млн годин. Гра має велику лояльну аудиторію та перспективи колись стати однією з найуспішніших ігор.

Сезон ліги SMITE Pro League 2022 року розбитий на три етапи, з двома турнірами Masters між лігами наприкінці етапів 1 та 2. Перший етап пройшов з 1 по 24 квітня, другий пройде з 10 по 31 липня, а третій – з 26 серпня по 23 жовтня. Обидва турніри SMITE Masters цього року – двотижневі LAN-турніри між лігами. У Masters візьмуть участь 16 команд як із SMITE Challenger Circuit (чотири з Північної Америки, чотири з Європи), так і з SMITE Pro League (усі 8 команд). Весняні турніри SMITE Masters пройшли з 20-29 травня, а літні турніри відбудуться з 5 по 14 серпня 2022 року.

Завершальним етапом турнірів стане фінал SMITE World Championship, що пройде в Атланті, штат Джорджія. Найкращі команди SMITE Pro League воюють за найвищу нагороду на полі бою – можливість підняти трофей – молот Тора. Про призовий фонд, формат та дати проведення фіналу буде оголошено пізніше.

Fortnite від Epic Games -це гра в стилі Battle Royale, яка досить швидко набирає обертів. Якщо коротко пояснити суть того, що відбувається у Fortnite, – на арену приходить величезна кількість гравців, а переможцем виходить лише один.

Гра налічує понад 80 мільйонів активних користувачів щомісяця. Відомих турнірів у цій дисципліні поки не так багато. Проте варто пам'ятати, що з точки зору кіберспорту Fortnite – молода гра, і хтозна, можливо, один із заходів Fortnite Champion Series або Fortnite World Cup може зрештою стати для тебе можливістю перетворитися на зірку кіберспорту.

Rocket League від Psyonix. У липні 2020 року середня кількість глядачів цієї гри на Twitch становила близько 8000 осіб на місяць, а вже у квітні 2021 року цей показник збільшився у чотири рази. Завдяки своїй простоті та релаксовій атмосфері гра подобається як дітям, так і дорослим. Утім, гра все ще залишається змагальною, а це означає, що найкращі з найкращих можуть брати участь у турнірах та вигравати цілком реальні призові. Наприклад, на Rocket League Championship Series 2021-22 Fall Split Major призовий фонд складав \$300 000.

### **1.3 Розвиток жанру «Файтинги»**

Довга і захоплива історія файтингів розпочалася 30 років тому. Наразі найпопулярнішими іграми в цьому жанрі є Street Fighter 6, Mortal Kombat 1 і Tekken 8. Зокрема, Street Fighter 6 може похвалитися вражаючою базою у 20 000 гравців у середньому на Steam, обсягом продажів, що станом на жовтень перевищив два мільйони копій, та рекордною популярністю на японському ринку. Mortal Kombat 1 іде слідом, продавши понад три мільйони копій. Однак це відродження викликає запитання: чому саме файтинги опинилися в центрі уваги?

Кінець 80-х і початок 90-х ознаменували перехід бойових ігор у мейнстрим на чолі зі Street Fighter II від Capcom. Ця революційна гра зробила багато чого вперше у світі відеоігор – від впливу на дизайн контролера до розширення можливостей графіки. Розмаїті персонажі та змагальний характер цих ігор сподобалися глядачам та сприяли їхньому успіху. Зокрема, Street Fighter II став світовим феноменом, який отримав розвиток та підтримував аркади під час другої хвилі їхньої популярності.

Кінець 90-х і початок 2000-х років характеризувався занепадом жанру бойових ігор, який називають «темними часами». Через загальну втому від ігор, неякісні релізи та зникнення аркад файтингам було непросто. Навіть відродження, яке ознаменувала поява у 2009 році Street Fighter IV, лише

перевело жанр із занепаду до режиму виживання. Значну роль у цьому спаді зіграло небажання впроваджувати інновації та адаптуватися до мінливого ігрового ландшафту.

Спільнота файтингів вступає в унікальну нову еру. Ознаки вказують, що це – її золотий вік:

Чудовий запуск Street Fighter 6 омолодив спільноту та мав виняткову графіку, механіку, показники маркетингу та продажів. У турнірі Evo взяли участь рекордний 7061 гравець, що підкреслило його величезний успіх. Відкат мережевого коду зробив можливим для FGC грати онлайн, що відкрило двері для більшої кількості можливих супротивників та розширило потенціал для онлайн-турнірів. Під керівництвом Sony і RTS, Evo не лише зберіг свою привабливість, покращилися продакшн, спонсорство та додаткові івенти.

Запуск Mortal Kombat 1 був гучним, а саму гру добре сприйняли навіть попри деякі незручності, такі як відсутність лобі чи кросплею. На Golden Joystick 2023 MK1 отримала нагороду «Fighting Game of the Year». На майбутні релізи, такі як Tekken 8 і Project L від Riot Games, чекають з нетерпінням. Зокрема Project L має потенціал змінити те, як ми бачимо файтинг ігри F2P.

У той час як в інших секторах кіберспортивної індустрії виникають економічні труднощі, спільнота файтингів, заснована на grassroots-ініціативі, готується увійти в еру найбільшого розквіту.

Другого червня 2023 р. вийшов Street Fighter 6. Гра має інноваційний підхід та неймовірні візуальні ефекти. Для Tekken 8 поки немає офіційної дати виходу.

Street Fighter – це безсмертна класика; щось на кшталт преміум-продукту, елітної ліги кіберспортивних гравців. Tekken – одна з найпопулярніших бойових франшиз. Вона доступна навіть новачкам жанру та передбачає достатньо простору для зростання, щоб запропонувати професіоналам запеклі змагання.

Існування цих двох впливових дисциплін означає, що:

— спільнота постійно поповнюється. Багатьох людей, що грали лише коли-не-коли, зачепила хвиля загального азіотажу, вони планують знову повернутися до жанру;

— кіберспортивних турнірів та уваги до них стає все більше. Професіонали в інших дисциплінах бажають спробувати себе й у Street Fighter і Tekken, що приведе на події людей, бренди та гроші.

Тенденція до постійного оновлення вже не перший рік підтримує активність спільноти. І щоразу спостерігається значне покращення статистичних показників – кількості як нерегулярних, так і професійних геймерів.

Ця тенденція до оновлення має такий самий вплив, як і вихід CS2, що сколихнув спільноту Counter-Strike та викликав у всіх неймовірний захват. Цей приклад добре ілюструє ефект, що викликає майбутній реліз SF6 і T8.

Ця тенденція сформувалася у результаті запеклих словесних баталій між членами спільноти. Багато хто віддає перевагу традиційному (досить непростому) керуванню, з яким жанр залишився б місцем для найвправніших гравців. Водночас багато кому не подобаються ці додаткові ускладнення. Ці геймери воліють отримувати задоволення від бою, а не міркувати, як зробити півколо чи Удар Дракона. Street Fighter завжди був прикладом класичного методу керування. Але у SF6 з'явилися спрощені способи активації різноманітних рухів. Granblue Fantasy також має спрощене керування, але винагороджує гравця, якщо той використовує класичні комбінації.

Адаптація методів керування – це лише один приклад тенденції до доступності. Розробники бачать переваги відкриття своїх ігор до широкої аудиторії, і обирають саме цей шлях. Brawlhalla доступна навіть на смартфонах, тож гравцям не потрібні спеціальні пристрої, щоб грати та отримувати від неї задоволення. Доступність відкриває для галузі нові горизонти: завдяки їй все більше людей не стикаються з перешкодами при знайомстві з жанром.

Тренд на доступність не робить ігри більш поверхневими. Він лише посилює стратегію «легко навчитися, важко освоїти». Все більше людей роблять перший, простий крок у жанрі файтинг-ігор, а потім відкривають для себе магію планів гри, підбору супротивників, складних бойових стратегій та інших моментів, які й роблять жанр таким привабливим. Завдяки цьому DashFight може багато чого запропонувати новій хвилі початківців – підтримати в їхніх перших кроках та провести до вершин файтингової слави за допомогою безлічі гайдів, а також познайомити зі сферою професійного кіберспорту.

Під час чемпіонатів Evo, Combo Breaker чи CEO люди збираються в одній великій локації, де одночасно грають у різні ігри. Гравці у файтинги можуть любити безліч різних дисциплін, та все одно почуваються частиною однієї спільноти.

Одним з останніх трендів індустрії є те, що компанії ще більше дбають про те, щоб об'єднувати людей.

Кросплатформна гра – це реальність, у якій існують сучасні файтинги. Для Tekken 8 така можливість вже підтверджена. Guilty Gear Strive має цю опцію. Brawlhalla пропонує можливість крос-плею на усіх платформах.

Технологія Rollback Netcode ефективно розв'язує проблему затримок, коли супротивники при онлайн-грі перебувають у фізично віддалених локаціях. Регіональні спільноти не ізольовані одна від одної, тож гравці можуть насолоджуватися матчами, навіть якщо їхня місцева файтинг-сцена не надто активна. Технологія стала стандартом для нових релізів (Melty Blood: Type Lumina), і навіть старіші ігри реалізують цю технологію (Dragon Ball FighterZ, BlazBlue Centralfiction, Samurai Shodown).

Пандемія продемонструвала високий рівень адаптивності FGC (спільноти файтингів). Оскільки більшість офлайн-подій були неможливими, змагання успішно перейшли в онлайн. З'явилося безліч серій онлайн-турнірів, що набули популярності. Вони й далі живі та активні, навіть коли острах щодо зустрічей у реалі значно спав.

2023 року розклад кіберспортивних подій майже повернувся до стандартного режиму офлайн-подій. У 2023 р. Brawlhalla вперше запропонувала відновити офлайн-турніри (три івенти DreamHack). Такі великі ліги, як Capcom Pro Tour, Tekken World Tour та DBFZ World Tour включають чимало офлайн-турнірів.

Але попри те, що кількість змагань з особистою присутністю гравців знову зростає, онлайн-турніри залишаються актуальними. Онлайн-турніри заповнюють час між ними. Змагання з файтинг-ігор проходять нон-стоп, і це тенденція для спільноти загалом і для DashFight зокрема.

Схема монетизації у файтингах кардинально відрізняється від інших підвидів кіберспорту. Тут ігри платні – до того ж гравці можуть купувати нових персонажів та косметичні предмети у процесі. Однак деякі ігри відмовляються від цієї традиції та йдуть шляхом Counter-Strike, Valorant і Dota 2, пропонуючи безплатний доступ до боїв, але з обмеженою кількістю персонажів. Гравці можуть вирішити заплатити за те, щоб отримати доступ до всіх, але основний дохід, що дозволяє грі процвітати, приносять безліч варіантів косметичних предметів.

Brawlhalla реалізувала цю стратегію першою, до того ж дуже успішно. Розробник (Blue Mammoth Games) та видавець (Ubisoft) активно інвестують у кіберспорт, пропонують загальний призовий фонд у мільйон доларів у поточному змагальному сезоні.

MultiVersus прагне конкурувати з Brawlhalla у піджанрі платформних бойових ігор. Її перевага – у тому, що вона пропонує відомих героїв, а розробники використовують ту саму схему монетизації безплатних ігор.

Project L – майбутній файтинг від Riot, і звісно, вони хочуть повторити успіх монетизації інших своїх продуктів (LoL, Valorant). Офіційно підтверджено, що у Project L можна буде грати безплатно.

Ця тенденція, безсумнівно, залучить ще більше людей до спільноти файтинг-ігор, а DashFight, як завжди, зустрічатиме кожного новачка у повній готовності, пропонуючи йому різноманітний контент.

Безплатні файтинг-ігри надзвичайно доступні, та й вони мають простір для глибоких стратегій та численних лайфхаків. Події кіберспортивної сцени потребують висвітлення, а професіоналам, поза всяким сумнівом, потрібні прості інструменти, що допоможуть у розвитку кар'єри. Як інформаційно-медійний ресурс, DashFight може чимало виграти від поширення моделі безплатних ігор серед файтингів.

#### **1.4 Популярність кіберспортивних дисциплін на стрімінгових платформах**

Актуальність популярності кіберспортивних дисциплін на стрімінгових платформах зростає з кожним роком, оскільки ця індустрія продовжує розвиватися та залучати все більше уваги глядачів по всьому світу. Стрімінгові платформи, такі як Twitch, YouTube Gaming та інші, забезпечують легкий доступ до перегляду кіберспортивних турнірів, матчів та ігрових сесій професійних геймерів, що робить кіберспорт більш доступним для широкої аудиторії.

Ця доступність сприяє зростанню інтересу до кіберспорту серед людей, які можуть не бути традиційними фанатами спорту, пропонуючи нові форми розваги та змагань. Водночас, кіберспорт стає важливим елементом культурного мейнстріму, залучаючи увагу ЗМІ, брендів та інвесторів, які бачать у ньому значний потенціал для розвитку бізнесу.

Також, збільшення числа професійних ліг та турнірів з кіберспорту веде до росту професійних можливостей для гравців, тренерів, аналітиків, та інших фахівців, пов'язаних з ігровою індустрією. Стрімінгові платформи надають можливість цим професіоналам демонструвати свої навички та знання широкій аудиторії, сприяючи їхньому професійному зростанню та розвитку кар'єри.

З огляду на все вищесказане, актуальність популярності кіберспортивних дисциплін на стрімінгових платформах продовжуватиме



зростати, оскільки кіберспорт стає все більш інтегрованим у сучасну попкультуру та економіку розваг.

Однією з причин цієї популярності є доступність і відкритість кіберспорту. Відмінно від традиційних видів спорту, для перегляду кіберспортивних змагань не потрібно купувати квитки або підписуватися на платні телеканали. Більшість трансляцій доступна безкоштовно, що робить кіберспорт більш доступним для широкої аудиторії. Також інтерактивність платформ надає можливість глядачам не просто спостерігати за грою, а й брати участь у обговореннях, висловлювати свою підтримку та навіть впливати на деякі аспекти ігрового процесу.

Крім того, кіберспорт відрізняється великою різноманітністю дисциплін, що дозволяє робити широкий вибір. Від стратегій в реальному часі і файтингів до командних шутерів та спортивних симуляторів - кожен жанр має свою аудиторію. Це стимулює зростання інтересу до кіберспорту як з боку глядачів, так і з боку спонсорів та інвесторів, які бачать у цьому величезний потенціал.

Зростання популярності кіберспорту на стрімінгових платформах також сприяє розвитку самих ігор та їх спільнот. Розробники ігор отримують відгуки від великої аудиторії, що допомагає їм удосконалювати свої продукти. Змагання та турніри стимулюють розвиток ігрових спільнот, у яких гравці можуть обмінюватися досвідом, стратегіями та прийомами гри.

Кіберспорт пропонує унікальну можливість для персонального брендингу гравців і команд.

Twitch.tv – широковідома платформа, але минулого десятиліття, і особливо у 20-х роках, Facebook Gaming і YouTube «переманили» деяких із найуспішніших стримерів з платформи Amazon. Це зробило конкуренцію гострішою; багато гравців почали шукати можливість вийти на інші ігрові майданчики, і це допомогло кіберспорту ще більше розвиватися – чим на більшій кількості платформ ти присутній, тим більше людей охоплюєш.

Хоча на кожній платформі певна частина ігрового матеріалу є хобі-контентом, на них також багато професійного контенту, а більшість професійних змагань із відеоігор транслюються водночас на різних платформах.

Великі компанії інвестують значні суми у кіберспорт і купують платформи, де тільки можуть. Наприклад, нещодавно Sony оголосила про придбання Evolution Championship Series, що відбулося після того, як Microsoft придбала Smash.gg, вебсайт турнірної платформи для бойових ігор. До процесу долучаються навіть цілі країни, про що свідчить ще одна нещодавня покупка – цього разу німецького турнірного оператора ESL організацією Savvy Gaming Group, яку підтримує Фонд державних інвестицій Саудівської Аравії.

Mobile-ігри також популярні у 20-х роках. Кожен має смартфон, і його обчислювальна потужність зростає з кожним днем; тому цілком природно, що мобільні відеоігри виходять з категорії «просто ігор» і стверджуються як кіберспорт. Турнір з Honor of Kings, що відбувся у Китаї 2020 року, став другим за величиною кіберспортивним змаганням у світовій історії, і немає жодних ознак, що цей процес зменшить оберти.

League of Legends нещодавно анонсувала Wild Rift, і багато інших ігор мають можливості кросплею (коли ти можеш грати у гру, розроблену для комп'ютерів, з мобільного телефону – наприклад, так часто буває з картковими іграми). Мобільні ігри зараз сприймають серйозно, що відкриває захопливі можливості й допомагає зрозуміти, за ким майбутнє.

Розглядаючи кожен елемент індустрії кіберспорту, ми можемо знайти багато подібностей до традиційної спортивної сцени. Ключовим елементом як змагань з комп'ютерних ігор, так і спортивних змагань є розважальний потенціал для аудиторії, а це означає, що і там, і там є простір для брендів. Стримінг став настільки популярним у кіберспорті, що більшість професійних гравців ведуть власні трансляції. Кіберспортивні організації також зазвичай пропонують власний контент. Це означає, що поки публіка цікавиться іграми,

можливості для кіберспорту практично безмежні – геймери можуть обрати те, що їм найбільше підходить, будь то консоль, мобільний телефон чи ПК.

Twitch – один із найпопулярніших сайтів для стримінгу ігор. На платформі щодня транслюють ігри мільйони творців контенту. Щоб надихнути аудиторію, сайт пропонує декілька способів монетизації, за допомогою яких успішні блогери заробляють гроші. За статистичними даними, на Twitch щороку припадає близько 40% усіх глядачів трансляцій. Отже, що ж аудиторія полюбить дивитися на платформі?

League of Legends - легендарна МОВА-гра від Riot Games дозволяє гравцям обирати своїх чемпіонів і перемагати ворога командою. Результат матчу залежить не від навичок одного гравця чи навіть від обраного ним чемпіона, а від стратегії всієї команди. Крім того, Riot Games пропонує яскраву графіку та оригінальних персонажів, за якими цікаво спостерігати. Таким чином, згідно зі статистикою SullyGnome, за останні 30 днів 2024 р. стримінг-контент League of Legends переглядали протягом 113 510 627 годин.

Rockstar Games подарувала світові одну з найвідоміших франшиз Grand Theft Auto, або GTA - пригодницьку гру, де вільно обираєш все за бажанням, що робити. Гра підлаштується під бажання. Саме тому кожен стрім GTA – унікальний. За останні 30 днів 2024 р. гра зібрала 113 350 544 годин перегляду, посівши друге місце за переглядами на Twitch.

VALORANT вийшла на ринок близько двох років тому. Довгоочікуваний шутер від першої особи від Riot Games захопив увагу публіки. Окрім того, що ця гра досить популярна на Twitch (за останні 30 днів її переглядали протягом 115 937 642 годин), її кіберспортивна сцена насичена подіями. WePlay Esports була одним з перших організаторів, що провели турнір з дисципліни – WePlay! VALORANT Invitational – у липні 2020 року. Турнір отримав 687 359 годин перегляду у той час, як гра лише набирала популярності.

LOST ARK вийшла 2019 року у Південній Кореї, і лише 2022 року нарешті стала офіційно доступною в Європі та Америці. Гра посіла друге місце

за кількістю гравців у Steam лише за добу. Творці контенту у Twitch також не відстають: гра зібрала 16 853 964 годин перегляду за тиждень, за даними SullyGnome. LOST ARK – це фентезійна масова багатокористувацька онлайн роліова гра (MMOARPG), де можна досліджувати підземелля, виконувати квести, боротися проти інших гравців на арені тощо. Героїв можна розділити на п'ять основних категорій: Асасін, Воїн, Стрілок, Маг або Майстер бойових мистецтв. Обирай свою та починай гру!

Fortnite від Epic Games пропонує одразу три режими гри. Fortnite: Save the World – це відкритий світ, де гравці мусять виживати, відбиваючися від монстрів, подібних до зомбі. Fortnite: Battle Royale – режим королівської битви, у якому 100 гравців борються один з одним, поки в живих не залишиться лише один. Нарешті, Fortnite: Creative – це режим пісочниці, де гравці створюють власні будівлі та споруди. Кожен гравець знаходить той геймплей, який йому подобається. Саме це й роблять стримери, коли випускають ігровий контент на Twitch. За даними SullyGnome, за останні 30 днів гра зібрала 45 568 579 годин перегляду.

Apex Legends – це стрілялка у жанрі королівської битви від Electronic Arts. На відміну від інших ігор Battle Royale, Apex Legends – це не сольна гра. Тут треба об'єднуватися у групи по три герої-легенди. Разом із соратниками ти необхідно шукати зброю та боєприпаси, намагаючись останніми залишитися в живих. Apex Legends не відстає від Fortnite і зібрав 53 625 305 годин перегляду за 30 днів на стримінгових сайтах.

Minecraft - простір для творчості – і є простором для стрімів, які переглядає чимало фанатів. Трансляції Minecraft зібрали 46 928 287 годин перегляду за останні 30 днів. Гра була випущена 2009 року. Minecraft старша за всі інші ігри, описані вище, та досі не втратила своєї популярності.

Counter-Strike: Global Offensive — один з найуспішніших шутерів виробництва Valve, безплатна гра з першокласною графікою. Водночас це стабільна і перевірена часом кіберспортивна дисципліна. За останні 30 днів гра

набрала 51 648 989 годин перегляду на Twitch. Серед популярних стримерів можна зустріти найкращих кіберспортсменів, наприклад s1mple.

Франшиза FIFA поєднує спорт та ігри. FIFA 22, відеогра-симулятор футболу, пропонує геймерам зіграти за всю їхню улюблену команду одразу. Окрім того, кожен спортсмен у грі – унікальний, як і в реальному житті. FIFA 22 займає дев'яте місце серед ігор на Twitch. Протягом останніх 30 днів трансляції гри переглядали в середньому 60 082 глядачів протягом 16 867 020 годин сумарно.

Call of Duty: Warzone – це гра у жанрі королівської битви, де 50 команд із трьох учасників намагаються залишитися в живих. Окрім режиму «королівська битва», у грі є режим «Здобич», де команди мають зібрати мільйон доларів. Гравці шукають гроші – переможе той, хто здобуде їх першим.

## **Висновки до розділу 1**

У розділі проведено аналіз ключових аспектів еволюції геймінгу та кіберспортивних дисциплін. Досліджено перші комп'ютерні ігри, які стали фундаментом для подальшого розвитку ігрової індустрії. Розглянуто різноманіття інновацій та жанрів у комп'ютерних іграх та кіберспорті, від класичних файтингів до популярних кіберспортивних дисциплін, таких як League of Legends і Dota 2. Розкрито зростання популярності кіберспортивних змагань на стрімінгових платформах, що відображається в масовому зацікавленні глядачів із різних куточків світу.

Історія комп'ютерних ігор та кіберспорту сприяла формуванню сучасної ігрової культури та популяризації кіберспорту. Розвиток ігрових жанрів та кіберспортивних дисциплін свідчить про постійну еволюцію індустрії та її вплив на суспільство. Дослідження цих аспектів дозволяє краще зрозуміти історію та сучасний стан комп'ютерних ігор та кіберспорту, а також передбачити можливі напрями їх майбутнього розвитку.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1 Методи дослідження

В ході дослідження для вирішення завдань здійснювалися такі методи:

- аналіз спеціальної літератури та даних мережі Інтернет;
- порівняльний аналіз;
- методи математичної статистики.

##### 2.1.1 Аналіз спеціальної літератури та даних мережі Інтернет.

Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет здійснювався з метою вибору теми, обґрунтування проблемної ситуації та дослідження історії розвитку та сучасних тенденцій комп'ютерних ігор та кіберспорту.

Особливе місце при вивченні даних джерел відведено пошуку досліджень різних науковців з питань історії та сучасності ігор та кіберспорту.

Для пошуку інформації були використані наукові статті, монографії та дані мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах <https://www.researchgate.net/publication>, <https://link.springer.com/search?query=>, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/>, <https://www.esportsearnings.com/games>, <https://liquipedia.net/>, <https://journals.humankinetics.com/view/journals> [37-44].

Здійснено аналіз 76 літературних джерел та даних мережі Інтернет.

##### 2.1.2 Порівняльний аналіз

Метод порівняльного аналізу використовувався для вивчення та оцінки двох дисциплін з метою виявлення схожих або відмінних характеристик, тенденцій, та залежностей між ними. У дослідженні кіберспортивних дисциплін «League of Legends» (LOL) та «Dota 2» застосовували метод порівняння для аналізу різних параметрів, таких як:

Ефірний час та тривалість трансляцій – порівнювали часові показники трансляцій матчів LOL та Dota 2 для виявлення різниць у тривалості індивідуальних матчів, а також загального обсягу часу, який витрачається на трансляції цих дисциплін.

Кількість переглядів та глядацька аудиторія - аналізувати кількість переглядів трансляцій, рейтинги глядацької аудиторії, а також динаміку зростання/зменшення популярності кожної з гри для визначення їхньої популярності та впливу.

Мова трансляції - дослідження використання різних мов у трансляціях матчів LOL та Dota 2 для визначення географічної розповсюженості та міжнародного впливу кожної з громадських дисциплін.

Застосування методу порівняння дозволив отримати більш глибоке розуміння відмінностей та схожостей між кіберспортивними дисциплінами LOL та Dota 2, а також виявити основні фактори, які впливають на їхню популярність, успішність та розвиток.

**2.1.3 Методи математичної статистики.** Статистична обробка отриманих даних проведена з застосуванням інтегрованого пакета прикладних програм. При аналізі отриманих даних використовували метод середніх величин, описову статистику. Для розрахунків використовували стандартні пакети Statistica 6.0. (Stat Soft), MS Excel.

## **2.2 Організація дослідження**

Дослідження здійснювалися в три етапи.

На першому етапі досліджень (жовтень 2023 р. - березень 2024 р.) –проводився аналіз науково-методичної літератури, вибір теми дослідження, методів дослідження, аналіз розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту, розглянуто кіберспортивні дисципліни. Розроблено програму досліджень, обґрунтовано мету, завдання роботи. Розроблено анкету для опитування.

Підготовлено 1 розділ роботи.

На другому етапі досліджень (квітень – серпень 2024 р.) визначено особливості комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін, визначено топ ігри, географію країн, які розвивають комп'ютерну індустрію та кіберспортивні ігри, визначено тенденції розвитку ігор. Здійснено обробку результатів та підготовлено 2 та 3 розділи роботи.

На третьому етапі (вересень - грудень 2024 р.) узагальнено та систематизовано дані. Підготовлено кваліфікаційну роботу до захисту, презентацію та доповідь до захисту.

Дослідження проведено на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ).



## РОЗДІЛ 3

### СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІН

#### 3.1 Класифікація жанрів комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін

Класифікація ігрових жанрів є великою та різноманітною, оскільки ігрова індустрія постійно розвивається та вводить нові ігрові концепції та жанри.

Основні жанри можна класифікувати за кількома ключовими категоріями:

##### 1. Екшн (Action).

Екшн-ігри (Action) відрізняються швидким темпом, інтенсивними боями та потребують від гравців хорошої реакції та координації.

До них відносять шутери (Shooters): поділяються на FPS (First-Person Shooters) та TPS (Third-Person Shooters), залежно від перспективи камери.

Файтінги (Fighting): ігри, де гравці борються один проти одного у вигаданому бою, часто використовуючи складні комбінації кнопок для виконання атак.

Платформери (Platformers): ігри, які акцентують на навігації персонажа через рівні, уникаючи перешкод і ворогів.

До особливостей цього жанру нами віднесено:

- ✓ швидкий геймплей, що вимагає швидкої реакції та координації;
- ✓ фокус на фізичних викликах, таких як бій, стрільба та ухилення.

Прикладами ігор є "Doom" (шутер): швидкісний шутер від першої особи з акцентом на інтенсивних боях.

"Super Mario" (платформер): класична гра, де гравець керує Маріо, подолаючи перешкоди та ворогів на своєму шляху.

"God of War" серія - пригодницька екшн-гра, в якій гравці керують Кратосом, спартанським воїном, що бореться з різноманітними богами, монстрами та героями з грецької міфології.

"Assassin's Creed" - екшн-пригоди з великим відкритим світом, де гравці досліджують різні історичні епохи та виконують завдання, зосереджені на стеженні, дослідженні та бойових мистецтвах.

"Call of Duty" серія - одна з найпопулярніших серій шутерів від першої особи, яка включає як історичні військові кампанії, так і сучасні військові конфлікти, а також має популярний мультиплеєр.

"Grand Theft Auto" (GTA) серія - екшн-ігри з відкритим світом, де гравці можуть взаємодіяти з великим містом, виконуючи різноманітні місії, від простих завдань до великих кримінальних операцій.

"Dark Souls" серія - відома своєю високою складністю та глибоким сюжетом, ця серія екшн-RPG кидає виклик гравцям із складними боями з ворогами та босами, а також складною розвідкою світу.

"Sekiro: Shadows Die Twice" - екшн-пригода від розробників "Dark Souls", де гравці керують самураєм у феодальній Японії, з акцентом на виважені бої та використання тактики.

"Fortnite" - популярна батл рояль гра з елементами будівництва, де гравці змагаються один проти одного, будуючи споруди та використовуючи різноманітну зброю для виживання.

"Devil May Cry" серія - екшн-ігри, зосереджені на швидких боях, де гравці використовують комбінації атак та магічні здібності для боротьби з демонами.

## 2. Пригодницькі ігри (Adventure).

Пригодницькі ігри (Adventure) занурюють гравців у розгалужені сюжети з багатими наративами, дослідженням світів та розв'язанням головоломок.

Їх поділяють на традиційні пригодницькі ігри: часто фокусуються на розв'язанні головоломок та дослідженні світу.

Ігри з виживанням (Survival): ігри, які ставлять гравців у складні умови з обмеженими ресурсами, вимагаючи від них виживання.

Особливості жанру є:

- ✓ фокус на розповіді та дослідженні світу гри;
- ✓ головоломки та взаємодія з персонажами для просування сюжету.

До ігор відносять "The Legend of Zelda": серія ігор, де гравці досліджують світ, розв'язують головоломки та воюють з ворогами.

"Minecraft" (ігри з виживанням): гра, що дозволяє гравцям будувати, досліджувати та виживати у величезному відкритому світі.

"Life is Strange" - серія ігор поєднує в собі елементи пригодницької гри з виборами, що впливають на сюжет, дозволяючи гравцям впливати на розвиток подій та кінцівки історій.

"Uncharted" - серія славиться захоплюючими сюжетами, динамічними персонажами та елементами платформера і стрільби. Гравці досліджують різноманітні локації в пошуках скарбів.

"The Walking Dead" від Telltale Games - інтерактивна пригодницька гра, заснована на однойменному коміксі, відома своїм глибоким сюжетом, розвитком персонажів і моральними виборами.

"Grim Fandango" - класична пригодницька гра з унікальною атмосферою, заснована на мексиканському святі День мертвих. Гра поєднує в собі елементи нуару та тематику післясмертного життя.

"Firewatch" - ігра з першої особи, де гравці виконують роль лісового рейнджера в диких лісах Вайомінгу, розкриваючи таємниці та зв'язки між персонажами через радіо.

"Myst" серія - легендарна серія пригодницьких ігор, яка поклала початок жанру графічних пригод. Гравці досліджують ізольовані острови та вирішують складні головоломки.

"Detroit: Become Human" - ігра, яка досліджує теми штучного інтелекту та майбутнього людства через історії декількох андроїдів, використовуючи вибір та наслідки для розвитку сюжету.

Ці ігри включають як класичні пригодницькі елементи, так і сучасні інновації в жанрі, пропонуючи гравцям різноманітні досвіди від детективних історій до фантастичних подорожей.

### 3. Рольові ігри (Role-playing games - RPG).

Рольові ігри (RPG) занурюють гравців у детальні світи з багатими сюжетами, де вони можуть розвивати своїх персонажів, приймати рішення, що впливають на хід гри, та досліджувати великі відкриті світи.

Традиційні RPG: часто мають складну сюжетну лінію, розвиток персонажів та систему бою.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games): великі онлайн-ігри, де тисячі гравців можуть взаємодіяти у віртуальному світі.

До особливостей цього жанру можна віднести:

- ✓ розвиток персонажів, включно зі здібностями, навичками та інвентарем;
- ✓ сильний сюжет та інтерактивність із світом і його мешканцями.

Приклади ігор:

"The Witcher 3: Wild Hunt": Гра з глибокою сюжетною лінією, де гравець керує Геральтом, мисливцем на монстрів.

"World of Warcraft" (MMORPG): Масштабна онлайн-гра з величезним відкритим світом та тисячами гравців.

"Final Fantasy" серія: легендарна серія RPG з багатими сюжетами, унікальними персонажами та інноваційною системою бою. Кожна гра в серії розповідає свою історію в унікальному фентезійному світі.

"Elder Scrolls" серія (зокрема, "Skyrim") - відома своїми величезними відкритими світами, які гравці можуть досліджувати на власний розсуд. Гравці вступають у різноманітні фракції, виконують квести та розвивають своїх персонажів.

"Dragon Age" серія RPG з глибоким сюжетом, складними моральними виборами та динамічною системою бою. Гравці взаємодіють з різноманітними

персонажами та формують власні історії в середньовічному фентезійному світі.

"Mass Effect" - науково-фантастична серія RPG, де гравці керують капітаном корабля в галактиці, повній інопланетян, конфліктів і загроз. Гра знаменита своєю розгалуженою сюжетною лінією та виборами, що впливають на хід гри.

"Witcher" серія (зокрема, "The Witcher 3: Wild Hunt") - RPG, заснована на серії книг Анджея Сапковського. Гравці виступають у ролі Геральта, відьмака, який мандрує по величезному відкритому світі, виконуючи квести та борючись з монстрами.

"Dark Souls" відома серія своєю високою складністю та глибоким сюжетом. Гравці досліджують темні фентезійні світи, повні загадок та смертоносних ворогів.

"Persona" серія (зокрема, "Persona 5") - унікальне поєднання RPG з елементами симуляції життя. Гравці живуть подвійним життям як школярі вдень і мисливці за скарбами в таємничих "палатах" вночі.

"Divinity: Original Sin 2" - рольова гра з відкритим світом та походовою бойовою системою. Гра відзначається глибокою інтерактивністю світу та свободою вибору в сюжетних лініях.

Ці ігри представляють різноманіття RPG жанру, від класичних фентезійних та науково-фантастичних сетингів до унікальних поєднань жанрів, надаючи гравцям багатий досвід з розвитком персонажів, розв'язанням головоломок та дослідженням великих світів.

#### 4. Стратегії (Strategy).

До цього жанру відносять стратегії реального часу (Real-Time Strategy - RTS), які вимагають від гравців швидкого реагування та прийняття рішень в реальному часі.

Походова стратегія (Turn-Based Strategy), де гравці виконують свої ходи по черзі, а не одночасно, що дозволяє більш ретельно планувати свої дії.

Особливостями жанру можна назвати:

- ✓ планування та управління ресурсами для досягнення цілей;
- ✓ часто вимагає від гравця аналізувати ситуацію та передбачати ходи противника.

Прикладами ігор виступають:

"StarCraft" (RTS) - класична гра в жанрі стратегії в реальному часі, де гравці управляють арміями та базами.

"Civilization" (походова) - стратегія, де гравці будують і розвивають цивілізацію протягом різних історичних епох. Гравцям необхідно управляти ресурсами, вести дипломатію, розвивати технології та вести війни.

"ХСОМ" серія: тактичні походові стратегії, де гравці керують міжнародною військовою організацією, що бореться проти вторгнення інопланетян. Гравцям потрібно управляти базою, дослідженнями та вести тактичні бої.

"Heroes of Might and Magic" серія: фентезійні походові стратегії, де гравці керують героями, збирають армії та підкорюють землі. Гра включає управління ресурсами, дослідження магії та бої між арміями.

"Divinity: Original Sin 2": рольова гра з походовими боями, де гравці досліджують світ, взаємодіють з персонажами та беруть участь у складних тактичних боях, використовуючи магію та спеціальні здібності.

"The Banner Saga" серія: ця серія комбінує походові тактичні бої з елементами рольових ігор і глибоким сюжетом, відбувається в світі, натхненному скандинавською міфологією.

Ці ігри демонструють різноманітність у підходах до походової стратегії, від історичної реконструкції та фентезійних світів до наукової фантастики та тактичних бойових симуляцій.

5. МОВА (Multiplayer Online Battle Arena) - це піджанр стратегічних ігор, який зазвичай зосереджується на командних боях на спеціально створених аренах.

Особливостями даного піджанру можна виділити:

- ✓ командні бої: гравці діляться на команди, кожен керуючи унікальним героєм, з метою знищити базу противника.
- ✓ арени та смуги: ігри проходять на спеціалізованих картах з декількома смугами, які ведуть до баз команд.
- ✓ великий вибір героїв: велика кількість героїв, кожен з яких має унікальні здібності та стиль гри.
- ✓ розвиток і економіка: герої набирають досвід та заробляють золото під час матчу для покращення своїх характеристик і придбання ігрових предметів.
- ✓ командна робота та стратегія: вимагає відмінної командної роботи та стратегічного планування для перемоги над противником.

Прикладами ігор цього жанру є «Dota 2» - одна з найпопулярніших ігор у жанрі МОБА, що має свою складність та глибину стратегії. Гравці обирають з більш ніж сотні унікальних героїв і змагаються у командах по п'ять осіб.

"League of Legends" (LoL). Ще одна дуже популярна МОБА гра з мільйонною аудиторією гравців по всьому світу. LoL відома своєю динамічною грою, широким вибором героїв і великою еспортивною сценою.

"Heroes of the Storm" (HotS): МОБА від Blizzard Entertainment, яка включає героїв з різних ігрових всесвітів Blizzard, таких як Warcraft, StarCraft, Diablo та Overwatch. Гра зосереджується на командній грі та має унікальні особливості карт.

"Smite": унікальна МОБА гра, яка використовує вид від третьої особи, де гравці керують богами та міфічними істотами з різних релігій та міфологій у командних боях.

"Mobile Legends: Bang Bang": популярна МОБА гра для мобільних пристроїв, яка пропонує швидкі матчі та різноманітних героїв, адаптованих для короткочасної гри на ходу.

Ці ігри відображають різноманітність МОБА жанру, від класичних комп'ютерних ігор до мобільних версій, і вони продовжують залучати

мільйони гравців завдяки захоплюючому командному геймплею та стратегічній глибині.

#### 5. Симулятори (Simulation).

Симулятори побуту (Life Simulation): Ігри, що імітують аспекти повсякденного життя.

Будівельні симулятори (Construction and Management Simulation): Фокусуються на будівництві та управлінні структурами або проектами.

Особливостями жанру є:

- ✓ імітація реальної діяльності або процесу;
- ✓ великий акцент на реалізмі та деталях.

Приклади ігор:

"The Sims" (симулятор побуту): гра, що дозволяє керувати віртуальними людьми в їхньому повсякденному житті.

"Cities: Skylines" (будівельні симулятори): гра, де гравці планують та розвивають власне місто.

"Flight Simulator" серія: відома своєю реалістичною імітацією польотів. Гравці керують різними типами літаків, досліджуючи реалістично відтворені ландшафти та аеропорти.

"Euro Truck Simulator 2": популярна ігра, в якій гравці виконують роль водія вантажівки, подорожуючи Європою та доставляючи різноманітні вантажі. Ігра відома своїм реалістичним геймплеєм та детально відтвореними місцями.

"Farming Simulator" серія: гравці керують своїм господарством, включно з посівами, тваринництвом та продажем продукції. Ігра відома своєю деталізацією та реалістичними аграрними техніками.

"Kerbal Space Program": гра-симулятор космічної програми, де гравці розробляють і запускають космічні апарати, керуючи власною космічною програмою. Гра відома своєю науково-технічною точністю та складністю.



"Surgeon Simulator": гумористична гра, що імітує хірургічні операції з навмисно складним керуванням, що призводить до непередбачуваних і часто комічних ситуацій.

"Cooking Simulator": гра, яка дозволяє гравцям відчувати себе в ролі шеф-кухаря, готуючи різноманітні страви у віртуальній кухні з використанням реалістичних кулінарних технік.

"Planet Zoo": симулятор управління зоопарком, де гравці будують та керують зоопарками, піклуючись про різноманітних тварин та їхнє благополуччя, водночас розвиваючи інфраструктуру зоопарку.

#### 6. Спортивні ігри (Sports).

Цей жанр включає традиційні спортивні ігри, що імітують реальні спортивні дисципліни.

Екстремальні спортивні ігри ,які зосереджені на екстремальних видах спорту.

Особливостями жанру є:

- ✓ імітація реальних спортивних ігор та змагань;
- ✓ часто включає керування командою або індивідуальним спортсменом.

Приклади ігор:

"FIFA" (традиційні спортивні ігри): футбольна симуляція, де гравці керують реальними футбольними командами.

"Tony Hawk's Pro Skater" (екстремальні спортивні ігри) - гра, зосереджена на скейтбордінгу та трюках. Ігри відомі своїм аркадним стилем геймплею та можливістю виконувати складні трюки.

"NBA 2K" серія - баскетбольний симулятор, який надає гравцям можливість взяти участь у матчах та змаганнях, використовуючи реальні команди та гравців з NBA.

"Madden NFL" - серія футбольних ігор відома своїм реалістичним зображенням американського футболу, дозволяючи гравцям керувати своїми улюбленими командами NFL та грати в сезони, плей-офф та Супербоул.

"Pro Evolution Soccer" (PES) / "eFootball": конкурент серії FIFA у світі футбольних відеоігор, відомий своєю глибиною геймплею та тактикою.

"NHL" серія - хокейні симулятори, що надають можливість гравцям керувати командами та гравцями з Національної хокейної ліги, відтворюючи реалістичні матчі на льоду.

"Top Spin" - серія відеоігор про теніс, яка надає гравцям можливість взяти участь у тенісних турнірах, керуючи професійними тенісистами або створеними персонажами.

"Gran Turismo" серія та "Forza Motorsport" серія: Відомі симулятори автогонок, які надають гравцям можливість змагатися на різноманітних треках у великому виборі автомобілів, відомих своєю реалістичною графікою та фізикою.

Ці ігри покривають широкий спектр спортивних дисциплін та пропонують гравцям різноманітні ігрові враження, від аркадного стилю до реалістичних симуляцій.

#### 7. Головоломки та казуальні ігри (Puzzle & Casual).

Головоломки та казуальні ігри (Puzzle & Casual) відзначаються доступністю і легкістю освоєння, пропонуючи різноманітні ігрові виклики, що вимагають логічного мислення, стратегії та швидкої реакції.

Головоломки (Puzzle) вимагають від гравців розв'язання задач та головоломок.

Казуальні ігри (Casual) – це прості ігри, в які легко навчитися грати і призначені для короткочасного розважання.

До особливостей можна віднести:

- ✓ легкість у вивченні та коротка тривалість ігрових сесій;
- ✓ фокус на логіці, стратегії та швидкій реакції.

Приклади ігор:

"Candy Crush Saga" (Казуальні ігри) - проста, але захоплююча головоломка, де гравці вирівнюють кольори цукерок.

"Portal" (Головоломки) - гра, що комбінує головоломки з інноваційною механікою порталів для розв'язання завдань.

"Bejeweled" серія - одна з найвідоміших казуальних ігор, де гравці повинні створювати ряди з трьох або більше однакових дорогоцінних каменів для їх знищення та набрання очок.

"Tetris" - класична головоломка, де гравці повинні розташовувати різні геометричні фігури так, щоб вони утворювали безперервні лінії, які потім зникають, звільняючи місце для нових фігур.

"Angry Birds" - гра, де гравці використовують рогатку для запуску птахів у конструкції, зайняті зеленими свинями, з метою їх знищення. Гра поєднує елементи фізичної головоломки та стратегії.

"Monument Valley" - гра, що поєднує в собі красиву графіку та унікальні оптичні ілюзії. Гравці керують тихим принцесою через різні нереальні конструкції.

"2048" - проста, але захоплива числова головоломка, де гравці комбінують блоки з однаковими числами, намагаючись досягти числа 2048.

"The Room" серія головоломок з реалістичною графікою та складними механізмами, де гравці розв'язують загадки, щоб розкрити секрети таємничих коробок.

"Plants vs. Zombies" - стратегічна казуальна гра, де гравці використовують різні рослини, щоб захистити свій будинок від атаки зомбі. Гра поєднує елементи стратегії та швидкої реакції.

Ці ігри демонструють широкий спектр механік та тем, що характерні для жанру головоломок та казуальних ігор, від простих головоломок до більш складних логічних та стратегічних ігор.

Ці жанри формують основу ігрової індустрії, пропонуючи гравцям різноманітні ігрові досвіди та виклики (рис. 3.1).

Ця класифікація не є вичерпною та може змінюватися з часом, оскільки розробники продовжують експериментувати та створювати нові ігрові механіки та жанри.

### Рисунок 3.1. Класифікація жанрів комп'ютерних ігор

Одним з завдань наших досліджень було визначення спільних та відмінних рис жанрів комп'ютерних ігор (табл.3.1).

До спільних рис ігор різних жанрів можна віднести (рис. 3.2) інтерактивність, цільову аудиторію, візуальний та аудіодизайн, інтерактивні елементи, рівні складності, соціальні аспекти.

Розглянемо ці риси.

Інтерактивність - усі жанри вимагають активної участі гравця та прийняття рішень, що впливають на гру.

Цільова аудиторія - кожен з жанрів може залучити різні групи гравців, але всі вони покликані задовольнити широкий спектр інтересів та уподобань.

*Таблиця 3.1*

#### Особливості жанрів комп'ютерних ігор

№	Жанр	Особливості	Приклади ігор
1	Екшн	Швидка реакція, координація, фізичні виклики	Doom, Super Mario
2	Пригодницькі	Розповідь, дослідження, головоломки	The Legend of Zelda, Minecraft
3	Рольові (RPG)	Розвиток персонажів, сюжет, інтерактивність	The Witcher 3, World of Warcraft
4	Стратегії	Планування, управління ресурсами, аналіз	StarCraft, Civilization
5	Симулятори	Імітація реальності, детальний реалізм	The Sims, Cities: Skylines
6	Спортивні	Імітація спорту, керування командою або спортсменом	FIFA, Tony Hawk's Pro Skater
7	Головоломки та Казуальні	Легкість у вивченні, логіка, стратегія	Candy Crush Saga, Portal
8	МОВА	Командні бої, стратегія, розвиток героїв	Dota 2, League of Legends

Візуальний та аудіо дизайн - усі жанри використовують візуальні та аудіо елементи для створення іммерсивного досвіду. Від якісної графіки та

анімації до вражаючого звукового оформлення, елементи дизайну допомагають підсилити загальне враження від гри.

Інтерактивні елементи - незалежно від жанру, ігри включають елементи вибору та взаємодії, що дає гравцям відчуття контролю над грою та її результатом.

Рівні складності - більшість ігор пропонують різні рівні складності, щоб задовольнити як новачків, так і досвідчених гравців.

Соціальні аспекти: багато ігор включають соціальні аспекти, такі як мультиплеєр, спілкування в грі, або інтеграцію з соціальними мережами, що сприяє взаємодії між гравцями.

Ігри різних жанрів мають і принципові відмінності, серед яких темп гри, фокус гри, глибина сюжету, геймплей і механіка, взаємодія зі грою, тривалість сесій, спрямованість на цільову аудиторію, взаємодія (рис. 3.3).

### Рисунок 3.2. Спільні риси ігор різних жанрів

Темп гри: екшн-ігри зазвичай мають швидкий темп, у той час як стратегії та деякі пригодницькі ігри можуть бути більш розміреними.

Фокус гри: рольові ігри та пригодницькі ігри зосереджені на сюжеті та розвитку персонажів, тоді як стратегії та симулятори більше зосереджені на управлінні та плануванні.

Глибина сюжету: рольові та пригодницькі ігри часто мають складні сюжети та розвинені всесвіти, тоді як екшн або спортивні ігри можуть мати менш виражений сюжет, зосереджуючись на геймплеї.

Геймплей та механіка: стратегії та симулятори зосереджені на плануванні, аналізі та управлінні, вимагаючи від гравців стратегічного мислення, тоді як екшн-ігри вимагають швидкої реакції та координації. Структура Геймплея: Екшн та МОВА ігри часто мають швидкий

темп та фокус на миттєвій реакції, тоді як головоломки та стратегії вимагають більш роздумливого підходу та планування.

### Рисунок 3.3. Принципові відмінності ігор різних жанрів

Взаємодія з грою: у МОВА та мультиплеєрних стратегіях великий акцент робиться на командній взаємодії та тактичній грі проти інших гравців, тоді як у симуляторах та деяких рольових іграх гравець частіше взаємодіє з ігровим світом та його елементами.

Тривалість сесій: головоломки та казуальні ігри часто розраховані на короткі ігрові сесії, що ідеально підходить для швидкої гри в дорозі або під час перерви, тоді як рольові ігри та деякі пригодницькі ігри пропонують більш тривалий досвід з глибоким зануренням у ігровий процес.

Цільова аудиторія: різні жанри часто спрямовані на різні цільові аудиторії. Наприклад, екшн та МОВА ігри можуть бути більш привабливими для тих, хто шукає інтенсивні та динамічні ігрові враження, тоді як симулятори та стратегії можуть приваблювати тих, хто цінує мислення та планування.

Кожен жанр пропонує унікальні ігрові враження, що відображає різноманітність інтересів і переваг гравців.

## **3.2 Розвиток комп'ютерних ігор та кіберспортивних дисциплін у світі**

Аналіз статистичних даних свідчить, що світовий ринок ігор отримав у 2023 році доходи у розмірі 184,0 мільярда доларів, що свідчить про зростання на 0,6% в порівнянні з попереднім 2022 роком, незважаючи на складні макроекономічні умови (рис.3.4). Найбільшу частку доходів забезпечив мобільний сегмент. Як видно на рисунку, мобільний сегмент зазнав зниження доходів на 1,4% у 2023 році, що є відходом від високих темпів зростання в

попередні роки. Видавці мобільних ігор зараз стикаються з проблемами монетизації та залучення користувачів, пов'язаними з конфіденційністю через політику Apple і Google.

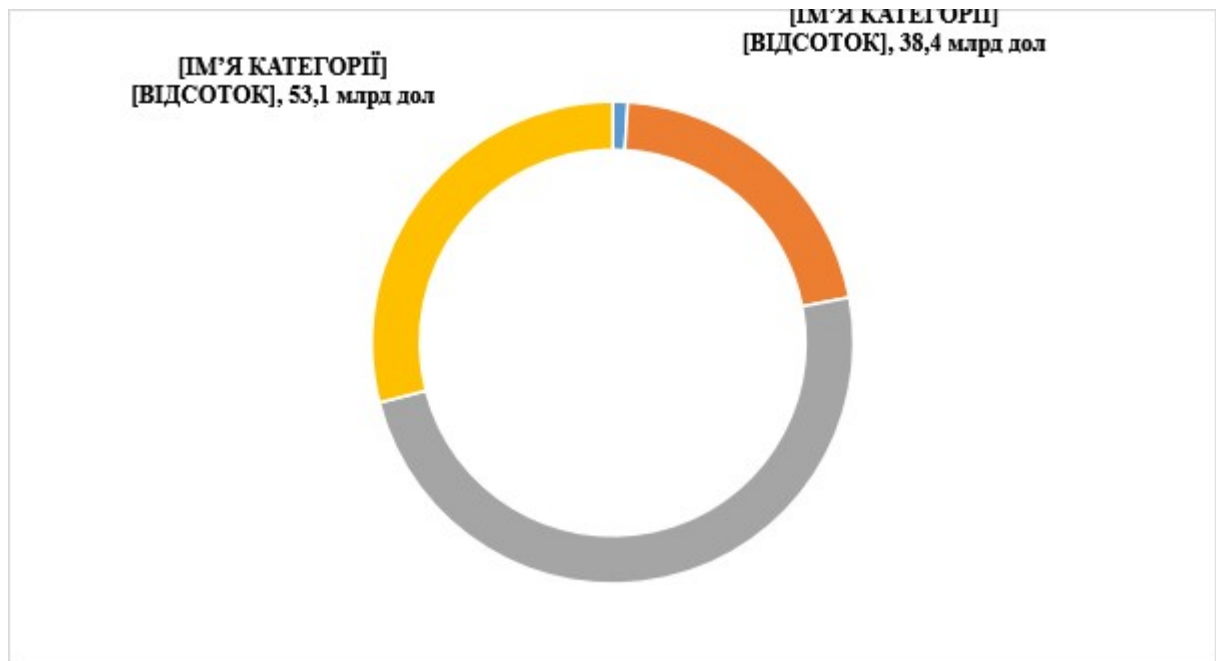


Рисунок 3.4. Світові доходи від ігор у 2023 році

Розробникам та маркетологам мобільних ігор довелося коригувати свої стратегії та експериментувати з новими, що зупинило тенденцію до величезного зростання цього сегменту. Тим не менш, зростання доходів у нових ринках і стабільно висока ефективність найбільших мобільних хітів минулих років забезпечили певну стабільність у 2023 році, але цього недостатньо для забезпечення зростання сегменту. Мобільні ігри залишаються найважливішим сегментом ігрової індустрії за обсягами споживчих витрат, складаючи майже половину всього глобального ринку.

Тим часом, сегмент консолей другий за величиною на ринку, згенерувавши 53,1 мільярда доларів у 2023 році та склавши 29% всього ринку. Консолі показали зростання на 1,7% порівняно з попереднім роком у 2023 році, завдяки великій кількості значущих ігор, запланованих до випуску протягом року, що сприяють збільшенню витрат.

В той же час, щорічні хіти від третіх сторін, такі як "Call of Duty", "EA Sports FC" (раніше відомий як FIFA) та новий титул "Assassin's Creed", лише прискорили доходи у 2023 році. Зростання цих преміум та гібридних ігор відбувається за рахунок успіху ігор з живим сервісом, таких як "Fortnite", "Rocket League" та інших, для яких залучення та монетизація знизилася на початку 2023 року. Багато ігор від третіх сторін також сприяють доходам сегменту ПК. Цей сегмент був найшвидше зростаючим у 2023 році, зі зростанням на 3,9% в порівнянні з попереднім роком, досягнувши 40,4 мільярда доларів. Преміум хіти, такі як "Hogwarts Legacy", "Diablo IV" та інші випуски від третіх сторін, надали значний імпульс сегменту у 2023 році, навіть якщо в ньому бракує багатьох ексклюзивних ігор для консолей, які були відкладені на цей рік (рис. 3.5).

Водночас порти ігор на ПК цього року мали менш ніж відмінну оптимізацію, що, ймовірно, спонукало деяких гравців, що не прив'язані до платформи, обирати версії ігор для консолей. Однак, ексклюзивні для ПК хіти з живим сервісом залишаються такими ж популярними, як і раніше, приводячи до нових вершин залученості та монетизації для сегменту.

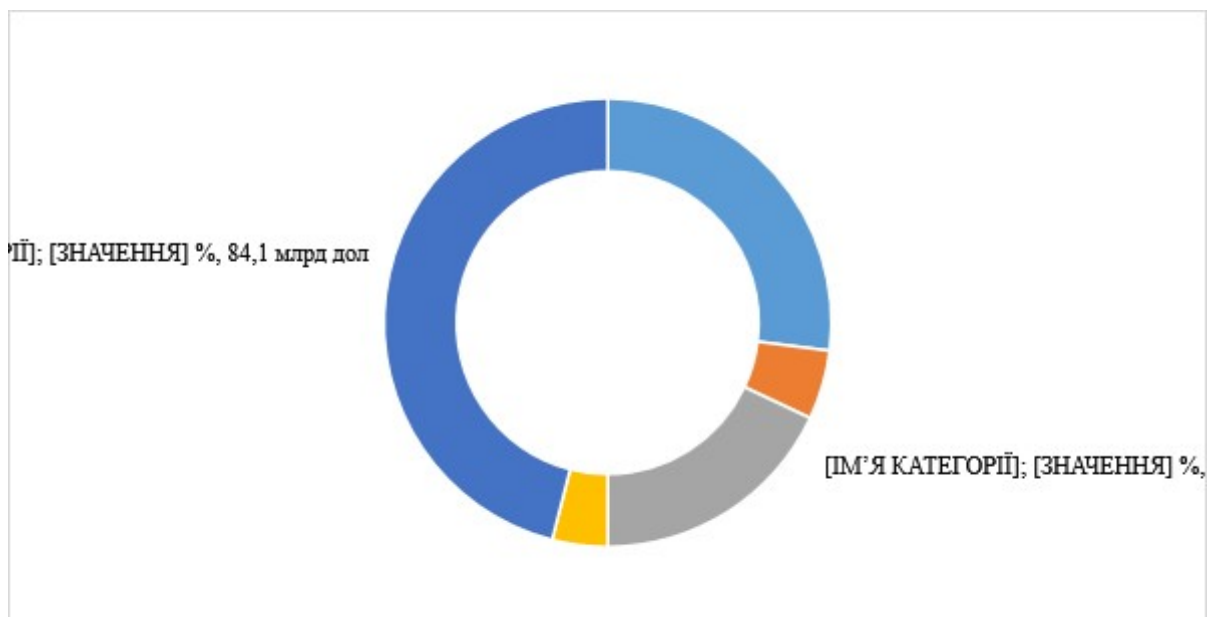


Рисунок 3.5. Світові доходи від ігор у 2023 році по регіонах



На рисунку 3.5 ми можемо побачити, що більшість регіонів мали зростання доходів від ігор у 2023 році. Інтерес Заходу до консольних ігор сприяє зростанню на західних ринках. Відповідно, доходи від ігор у Північній Америці зросли на 1,7% і сягнуть 50,6 мільярда доларів, тоді як у Європі зросли на 0,8% і досягнули 33,6 мільярда доларів. Разом ці два регіони становитимуть 46% доходів глобального ігрового ринку у 2023 році.

Регіони Близького Сходу та Африки, а також Латинської Америки зросли на 4,7% та 3,8% відповідно. Хоча кожен з цих ринків становить менше ніж 5% світових доходів від ігор, вони продовжують зростати — незважаючи на виклики конфіденційності мобільних ігор — завдяки покращеній інфраструктурі мобільного Інтернету, доступному доступу до Інтернету, наявності доступних ігор та зростаючій кількості користувачів смартфонів.

Азіатсько-Тихоокеанський регіон є найбільшим ігровим регіоном у 2023 році, займає 46% світових доходів. Однак, оскільки доходи регіону знизилися у 2023 році на 0,8% у порівнянні з попереднім роком, зростання доходів Азіатсько-Тихоокеанського регіону відстає від решти світу. Повільніший, ніж зазвичай, темп зростання викликаний китайським ринком, який знижує середній показник регіону зі своїм зростанням доходів на 0,7% в рік. Це пов'язано з тим, що в Китаї, здебільшого спостерігався трансформаційний вплив локдаунів та обмеження на ігровий час неповнолітніх. Хоча на ринку отримують ліцензії все більше ігор, наслідки попередніх заморожень та повільної видачі ліцензій продовжують відображатися на ігровому ринку Китаю. Водночас припинення співпраці NetEase з Activision-Blizzard щодо локального видавництва ігор Blizzard на ПК негативно вплинула на доходи від ігор для ПК в Китаї.

Кількість гравців по всьому світу досягла 3,31 мільярда у 2023 році, що на 4,3% більше, ніж у попередньому році. Більша частина цих нових гравців прийшла з мобільного сегменту (2,789 млн.), але кожен сегмент додав нових гравців на міжнародному ринку ігор (гравців на комп'ютерах – 867 млн., на консолях – 625 млн.). Залученість до ігор є міцною, і багато гравців, які

прийшли на ринок під час ранніх локдаунів епідемії, продовжують грати у тій чи іншій формі (рис.3.6).



Рисунок 3.6. Кількість гравців в світі у 2023 році, млн осіб

Азіатсько-Тихоокеанський регіон забезпечує більше половини гравців у всьому світі завдяки великим ринкам, таким як Індія та Китай, а також країнам з високим рівнем залученості до ігор, як Японія та Південна Корея. Тим часом, Північна Америка та Європа становлять 21% гравців. У порівнянні з ними, менш зрілі ринки Близького Сходу та Африки (зростання кількості гравців на 11,3% в рік) та Латинської Америки (+6,0%) мали найбільше зростання гравців у 2023 році. Фактори, що сприяють цьому зростанню, включають покращену інфраструктуру мобільного інтернету, доступність в цілому та доступність мобільного інтернету, а також зростання можливостей середнього класу. Наявність ігор як доступного способу дозвілля, завдяки моделі безкоштовних ігор та збільшенню кількості користувачів смартфонів, також сприяє цьому (рис. 3.7).

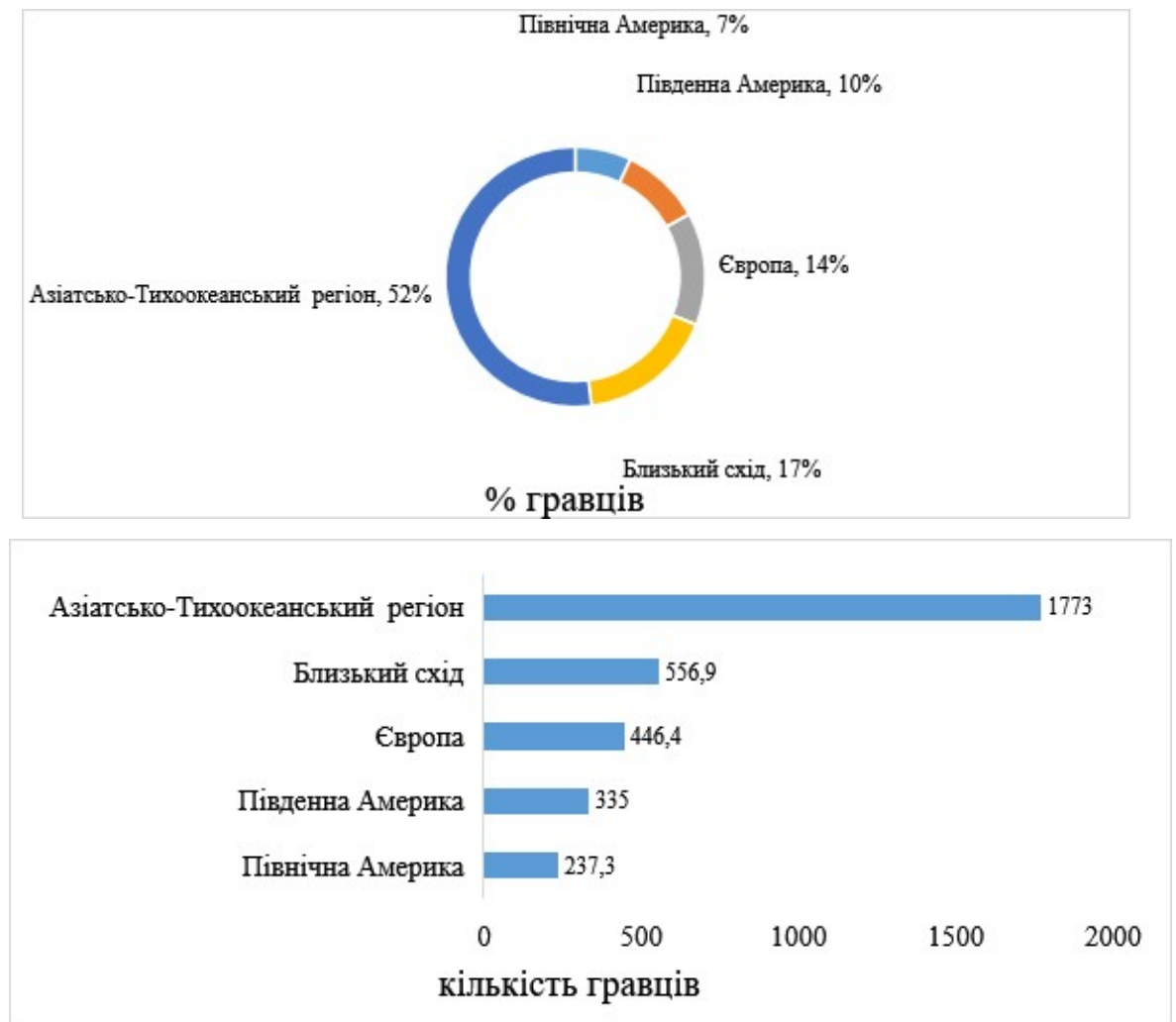


Рисунок 3.7. Кількість гравців в світі по регіонах у 2023 році а) у %, б) млн осіб

Кількість користувачів, які активно вкладають гроші в ігрову індустрію, як покупка ігор, внутрішньоігрових предметів або послуг, таких як передплати, розширення до ігор, віртуальна валюта, косметичні елементи, і т.д., збільшилися на 7,3% у всьому світі, досягнувши 1,45 мільярда у 2023 році. Кількість користувачів, які активно вкладають гроші в ігрову індустрію, у світі продовжуватиме зростати з середньорічним темпом зростання (CAGR) 4,2% та досягне 1,62 мільярда гравців до кінця 2026 року.

Персональні комп'ютери стали найбільшим джерелом зростання доходів у 2023 році завдяки зростанню на 3,9% в порівнянні з попереднім

роком. Індустрія продовжує стабілізуватися після подій, спричинених пандемією. Міжнародний ігровий ринок генеруватиме щорічні доходи у розмірі 205,4 мільярда доларів у 2026 році. Поточне покоління консолей, підсилене наступником Nintendo Switch, набуває все більшої популярності, яка буде зростати. Розробники мобільних ігор адаптуються до нових особливостей конфіденційності мобільних пристроїв.

Наступним етапом наших досліджень було визначення найбільш потужних країн та ринків за доходами від відеоігор. У 2022 році 10 найкращих ринків і країн за доходами були США, Китай, Японія, Південна Корея, Німеччина, Великобританія, Франція, Канада, Італія та Бразилія (рис.3.8). У той час як США очолили рейтинг доходів з 46,4 мільярдами доларів, Китай мав найбільшу кількість гравців, досягнувши 696,5 мільйонів гравців.

Суперництво League of Legends і Dota 2 завжди було одним із найцікавіших у кіберспорті. League of Legends - гра в жанрі MOBA від Riot Games щороку майже вдвічі випереджала Dota 2 за кількістю годин перегляду. Спостерігається стабільне зростання League of Legends значно більшими темпами — у період 2018-2021 років дисципліна додавала від 15% до 28% до годин перегляду ігор.

Рисунок 3.8. Найбільш потужні країни та ринки за доходами від відеоігор

Водночас у Dota 2 у 2018 та 2019 роках приріст становив близько 13-14%. При цьому у 2020 року темпи зростання гри зовсім знизилися, а 2021-го, після повернення The International, сталося вибухове зростання на +37% (рис.3.9).

Мінімальний розрив між дисциплінами був у 2018 році - тоді League of Legends набрала 376,5 млн годин перегляду, а у Dota 2 цей показник був на 36% нижче. Найбільший розрив між іграми був у 2020 році, і склав близько 56% — турніри з League of Legends того року згенерували вдвічі більше годин перегляду.

Через пандемію коронавірусу та проблеми з логістикою Riot Games відзначила Mid-Season Invitational, другий за значимістю міжнародний турнір у дисципліні. У тому ж році з аналогічних причин Valve скасувала свій щорічний The International, що стало великим ударом для всього ком'юніті Dota 2.

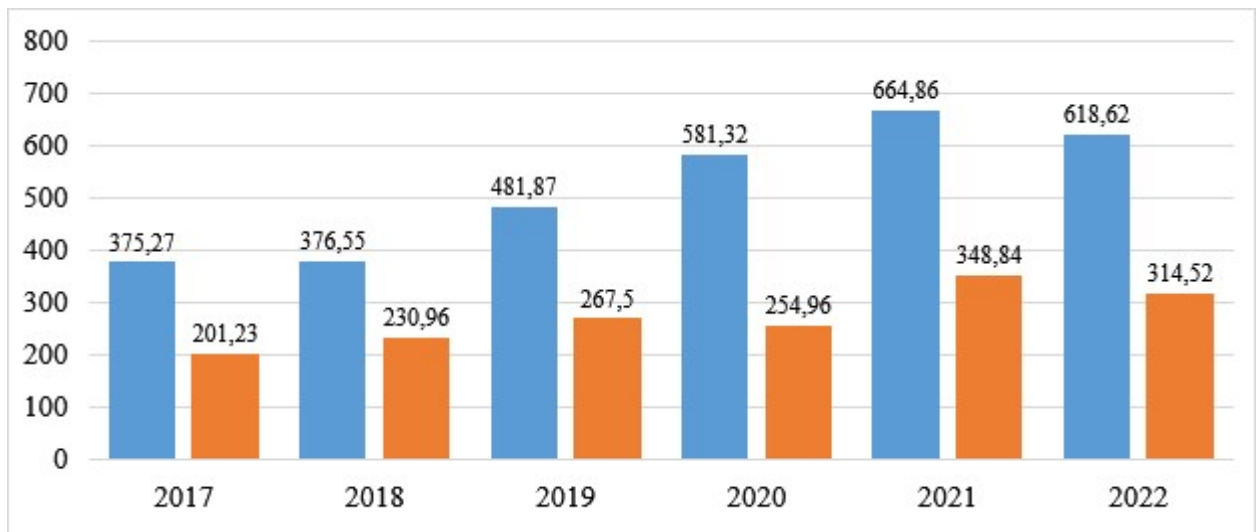


Рисунок 3.9. Кількість годин перегляду ігор з дисциплін League of Legends (голубий стовпчик) та Dota 2 (оранжевий стовпчик) з 2017 по 2022 рр., млн годин

Найуспішнішим роком з погляду кількості годин перегляду для обох дисциплін став 2021-й, але навіть тоді League of Legends випередила Dota 2 майже вдвічі. Саме в цей рік кіберспортивна індустрія повернулася до повноцінних LAN-турнірів: пандемія коронавірусу почала відступати і організатори змогли знову збирати стадіони глядачів на найбільших турнірах. Саме у 2021 році чемпіонати світу з обох дисциплін (The International та Worlds) встановили рекорди серії по годинах перегляду, які не були побиті досі.

Ще однією важливою відмінністю між дисциплінами є частка ком'юніті-кастингу на турнірах. В дисципліні Dota 2 ком'юніті-кастинг завжди

грав важливу роль у висвітленні турнірів, а трансляції незалежних стримерів часто збирали більше глядачів, ніж офіційні ефіри.

В дисципліні League of Legends ситуація інша: донедавна Riot Games забороняла незалежним стримерам висвітлювати свої ліги та чемпіонати, і завжди сама займалася трансляціями. Під час Worlds 2022 компанія відійшла від цього правила та нарешті почала співпрацювати з топовими незалежними стримерами. Очевидно, Riot Games переконалася у перевагах такого підходу на прикладі своїх ліг з Valorant, де ком'юніті-кастинг користується великою популярністю. Якщо ком'юніті-кастинг приживеться в League of Legends на постійній основі, то до кінця 2023 гра Riot Games матиме значний відрив за кількістю глядачів та годинами перегляду (рис. 3.10) .

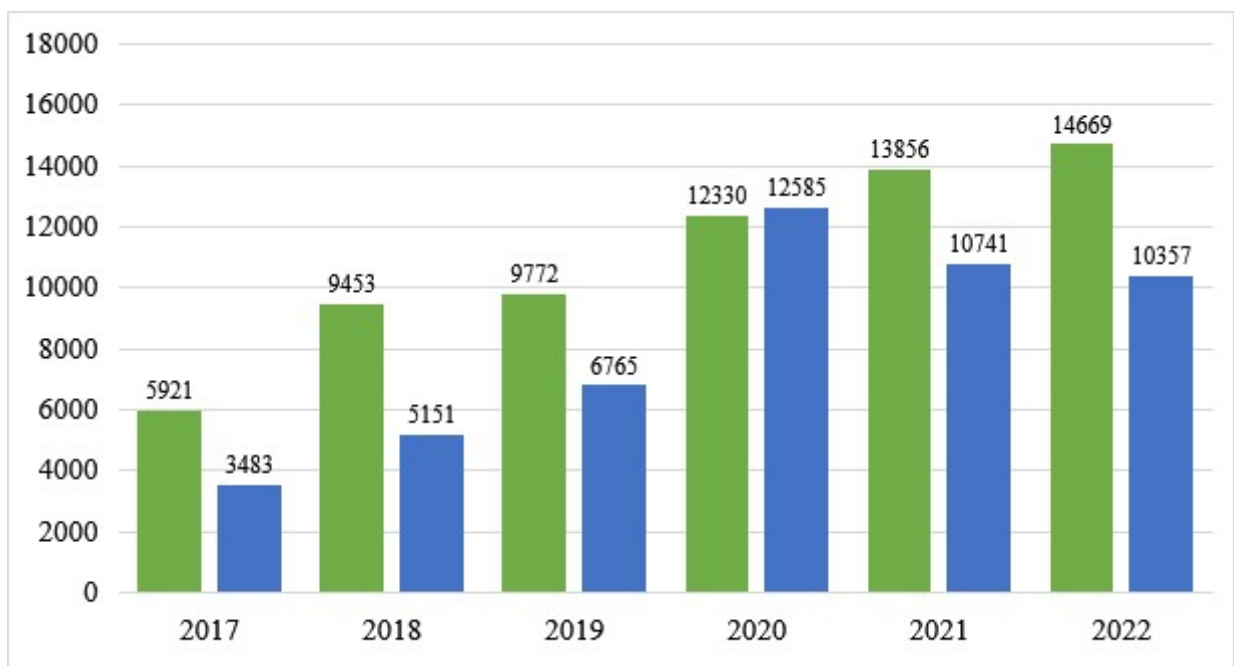


Рисунок 3.10. Порівняння динаміки розвитку кіберспортивних дисциплін League of Legends та Dota 2 за загальним ефірним часом, год

В дисципліні League of Legends сумарний ефірний час турнірів збільшувався щороку (тобто турніри ставали довшими та/або зростала їх кількість), а найбільші стрибки припали на 2018 (+60%) та 2020 рік (+27%).

З дисципліни Dota 2 ситуація трохи інша. У 2017 році Dota 2 відставала від League of Legends на 41% , але до 2020 року змогла наздогнати і навіть трохи випередити гру від Riot Games. Головним фактором такого вибухового зростання ефірного часу став коронавірус і поява великої кількості онлайн-ліг, що послідувала за ним.

Через те, що у 2020 році Valve довелося скасувати The International, на професійній сцені утворилося велике вільне вікно без великих LAN-турнірів. Цим скористалися локальні організатори, які швидко заповнили вакуум онлайн-лігами. Топові команди із задоволенням грали на них, щоб підтримувати форму до повернення великих турнірів. До того ж, виступаючи в онлайні, вони могли грати в кількох лігах одночасно (і заробити більше призових). Саме в 2020-му році пройшли EPIC League, OMEGA League, ONE Esports League, Parimatch League, DPL-CDA Professional League та ще багато інших подібних ліг, які тривали місяць і більше.

Важливим чинником для збільшення ефірного часу стало те, що замість одного спільного міжнародного турніру організатори почали проводити кілька ліг у різних регіонах — вони вирішували проблему пінгу та часових поясів. Наприклад, турнір Dota Summit 12 пройшов у Лос-Анджелесі, де зібрав шість команд з різних країн і регіонів, а ось Dota Summit 13 вже провели в онлайні у вигляді трьох різних івентів — окремо для команд з Європи, Америки та Південно-Східної Азії.

До пандемії коронавірусу Valve використала формат сезону з п'ятьма Minor та п'ятьма Major, який проіснував до березня 2020 року. З 2021 Valve ввела новий формат сезону, з поділом на регіональні ліги та дивізіони. Тепер щороку проводяться по 2-3 Major, а також кілька незалежних великих турнірів. Ці нововведення принесли до професійної сцени зрозумілу структуру, зручнішу як для турнірних операторів, так і для самих команд. Про стабільність говорять і практично ідентичні показники годин перегляду, які Dota 2 набрала в 2021 і 2022 роках.

Змагання з League of Legends та Dota 2 також відрізняються за популярністю мов трансляцій. У League of Legends найбільше годин перегляду генерують англійську та корейську - удвох вони набирають близько 55% від загальної кількості. При цьому інші мови розвиваються, але їх популярність змінюється в залежності від обставин (рис. 3.11).

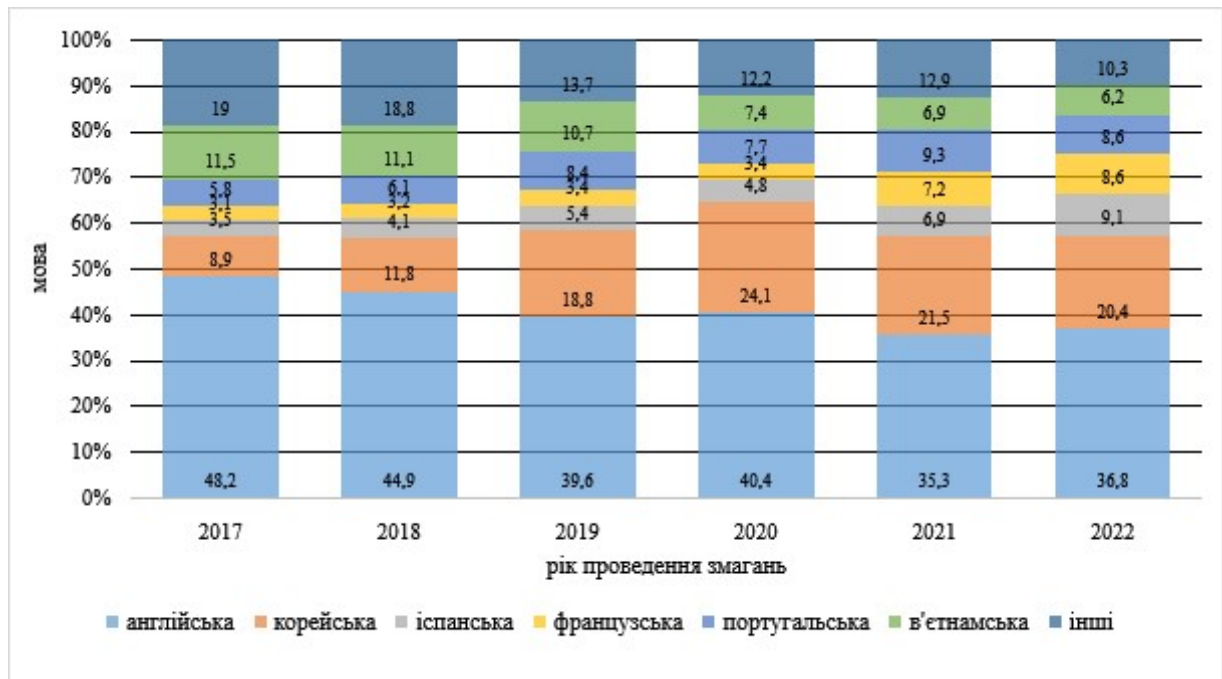


Рисунок 3.11. Динаміка найпопулярніших мов трансляцій кіберспорту League of Legends

Так, у 2017 році перегляди в'єтнамською мовою були майже 11,5% від загальної кількості годин перегляду всіх турнірів за рік, проте до 2022 року це значення зменшилося до 6,2%. Через суворі карантинні обмеження у своїй країні учасники в'єтнамської ліги VCS пропустили два чемпіонати світу у 2020 і 2021 роках, що позначилося на популярності гри в регіоні.

Динаміка мов у League of Legends також показує, що в останні роки частка англійської мови поступово скорочується на користь іспанської, французької та португальської. Європейська сцена завжди була однією з найпопулярніших у дисципліні, а французькі та іспанські вболівальники входять до числа найактивніших у регіоні. Зростанню популярності цих мов також сприяли ком'юніті-кастери — іспанець *ibai* та француз *kamet0*, які



висвітлюють матчі своїх команд на особистих каналах. Нарешті частка іспанської мови також зростає за рахунок регіональної ліги LLA (Латинська Америка), де іспанська є основною мовою трансляцій.

Щодо португальської, то його зростання забезпечили трансляції бразильської ліги CBLOL. Останнім часом вона активно набирає популярності, і за деякими параметрами вже випереджає американську LCS.

У Dota 2 основними мовами трансляції є англійська та російська - зазвичай вони набирають не менше 80% від загальної кількості годин перегляду (рис. 3.12).



Рисунок 3.12. Динаміка найпопулярніших мов трансляцій кіберспорту Dota 2

Можна відзначити, що частки англійської та російської поступово скорочуються. Якщо у 2017 англійська мова набирала 48% від загальної кількості, то у 2022 це значення зменшилося до 41,9% . При цьому частка іспанської мови, третьої за популярністю, за останні шість років зростає з 1,9 до 5,6% — багато в чому завдяки розвитку професійної сцени в Південній Америці.

За останні роки також зростає загальна частка переглядів інших мов. Наприклад, індонезійська, тагальська, українська тощо. Це сталося після пандемії та зміни глобального формату турнірного сезону. Раніше вся

професійна сцена Dota 2 крутилася довкола великих міжнародних турнірів. Тепер топові команди стали набагато більше часу проводити в домашніх лігах, викликаючи більше інтересу з боку місцевих уболівальників. Особливо це виявилось у Південно-Східній Азії, де в одній лізі виступають команди з Малайзії, Сінгапуру, Індонезії, Філіппін, Таїланду тощо. Ця багатонаціональність учасників призвела до зростання показників інших мов трансляцій (рис.3.10).

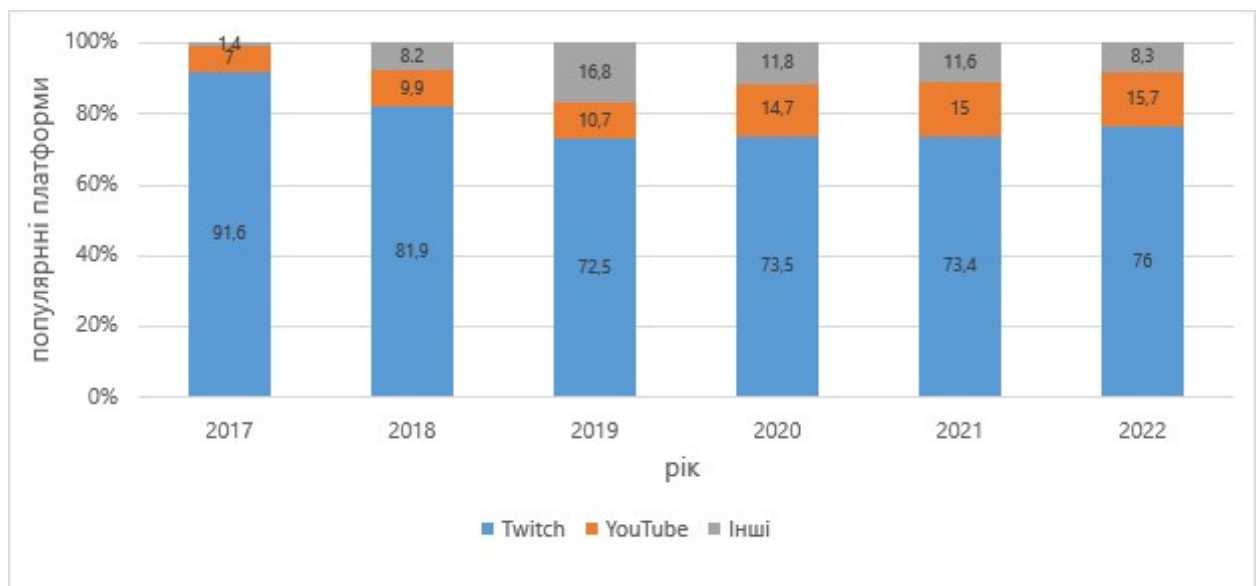


Рисунок 3.13. Динаміка найпопулярніших кіберспортивних платформ трансляції дисципліни Dota 2

З розподілом по платформах у обох дисциплін ситуація подібна, але є відмінності. Так, головною платформою для висвітлення кіберспортивних турнірів з League of Legends та Dota 2 залишається Twitch. Причому в Dota 2 домінація платформи від Amazon беззастережна, а ось у League of Legends все ж таки вагому (хоч і меншу) частку займає YouTube (рис.3.11).

В Dota 2 популярність трансляцій на YouTube з кожним роком поступово зростає, а в League of Legends навпаки знижується. Особливо помітна різниця між 2020 та 2021 роком, коли частка YouTube різко скоротилася з 36% до 21%. Це падіння сталося через те, що Riot Games

тимчасово відмовилася транслювати матчі LCK на YouTube на користь ефірів на платформах AfreecaTV та Sports Naver.

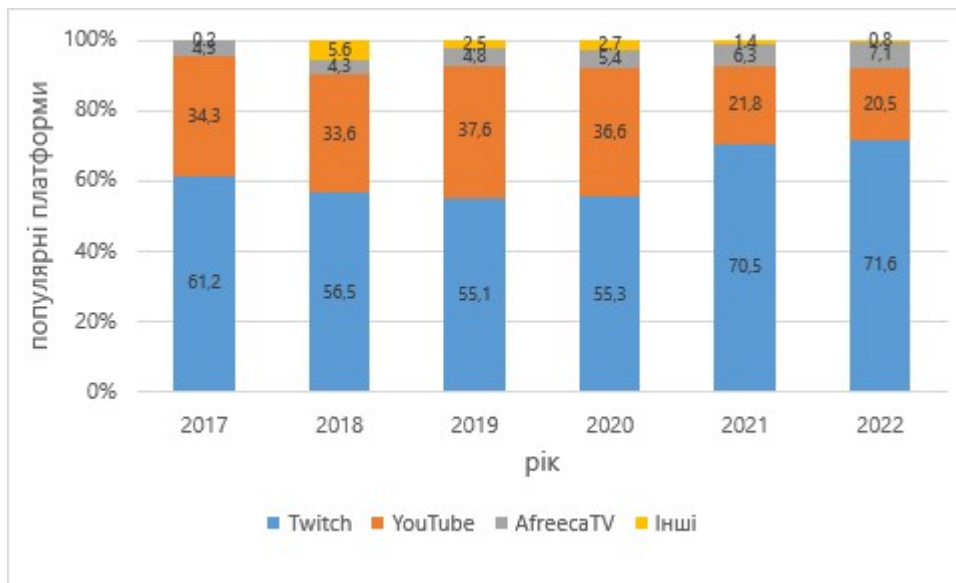


Рисунок 3.14. Динаміка найпопулярніших кіберспортивних платформ трансляції дисципліни League of Legends

Зараз компанія знаходиться в пошуку балансу - ліга LCK Spring 2023 висвітлювалася на чотирьох платформах, які за підсумком набрали чи не однакові частки від загальної кількості годин перегляду: Sports Naver (21,2% ), YouTube (23,3% ), Twitch (26,4% ) та AfreecaTV (28,2% ).

Регіональні ліги експериментують із пошуком альтернативних майданчиків для трансляцій, щоб залучати нову аудиторію. Схожі експерименти Riot Games проводить і на міжнародних турнірах. Наприклад, MSI 2022 висвітлювався тільки на Twitch, YouTube і AfreecaTV, а під час MSI 2023 до цього списку також приєдналися NimoTV і Sports Naver.

Окремо відзначимо популярність платформи AfreecaTV у League of Legends. Це досить унікальний випадок, адже AfreecaTV – регіональна платформа, популярна лише у Південній Кореї. Незважаючи на це, їй вдається набирати вагому частку годин перегляду на трансляціях LCK та міжнародних турнірів MSI та Worlds.

Популярність команд можна виміряти за кількома характеристиками, головні з яких - години перегляду, середній та піковий онлайн на матчах. Години перегляду показують тривалість популярності — часто за цим параметром лідирує та команда, яка зіграла найбільше матчів (що не дуже об'єктивно). Пік онлайн переглядів теж залежить від багатьох факторів, на кшталт медійності суперника та важливості турніру. Водночас середня кількість глядачів на матчах — об'єктивніший показник, який дає більш виважену оцінку популярності команди.

Ми порівняли команди за середньою кількістю глядачів на матчах та підраховали, скільки разів ці команди входили до топ-5 найпопулярніших за підсумками року.

У дисципліні League of Legends найчастіше у топ-5 за рік за середньою кількістю глядачів на матчах потрапляла команда Fnatic . Цей клуб вісім разів перемагав у сезонних лігах EU LCS, займав 3-4 місця на World Championship у 2013 та 2015 роках, займав 3-4 місця на Mid-Season Invitational у 2015 та 2018 роках, а також посів друге місце на 2018 World Championship. (рис. 3.12 ).

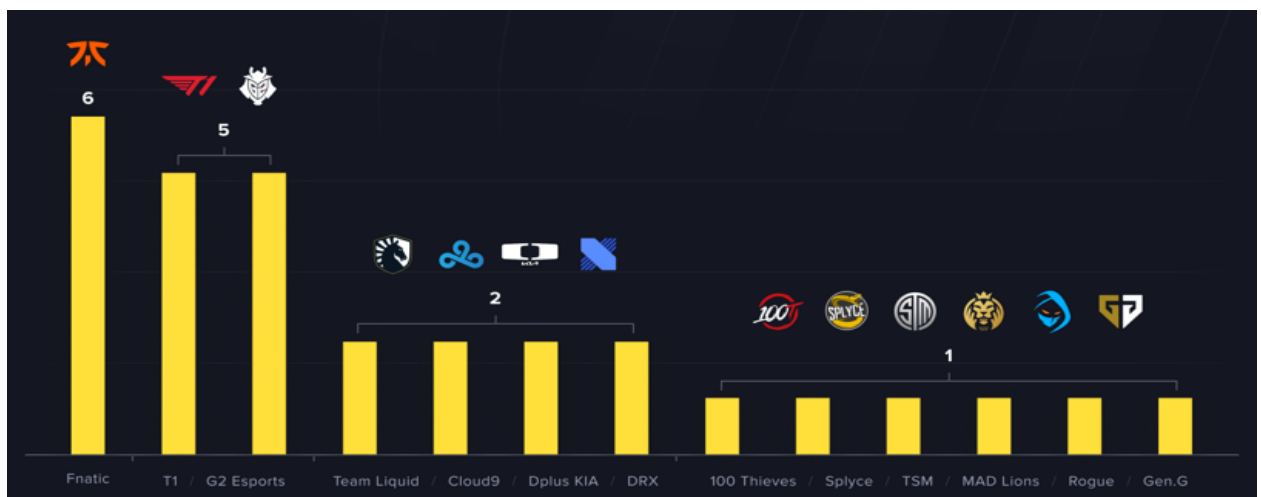


Рисунок 3.15. Найпопулярніші команди Dota 2 та League of Legends за середньою кількістю глядачів на матчах

На другому місці опинилися T1 і G2 Esports - у них по п'ять потраплянь до топ-5 за останні роки. Якщо скласти рейтинг по регіону, на першому місці

буде Європа — у трійці найпопулярніших команд League of Legends опинилися два представники LEC. Причому Fnatic та G2 Esports є не лише найвідомішими командами регіону, а й вважаються принциповими суперниками — їхні протистояння завжди збирають велику кількість глядачів на трансляції.

На другому місці за популярністю серед регіонів розташувалася Південна Корея. З команд LCK у топ увійшли T1, Dplus (ex-DWG KIA), DRX та Gen.G. Цікаво, що всі, крім останньої, вигравали чемпіонати світу, але Gen.G показує дуже сильну гру в останніх сезонах і зараз номінально є головним конкурентом T1 в LCK.

Третє місце у Північній Америці — у топ потрапило багато представників LCS, а найвище піднялися Team Liquid та Cloud9. Ці команди не тільки вважаються одними з найсильніших у регіоні, але й мають велику армію фанатів.

У Dota 2 також є чітко виражений лідер серед команд – це європейський колектив OG. Це найтитолованіша команда світу, на рахунку якої перемоги на п'яти мейджорах та двох турнірах серії The International (у 2018 та 2019 роках). Матчі за участю OG завжди приваблювали велику кількість глядачів, оскільки гравці команди любили нестандартні стратегії та не боялися експериментувати з вибором героїв. За останні роки склад OG зазнав багатьох змін, проте популярність команди від цього не стала нижчою (рис. 3.13).

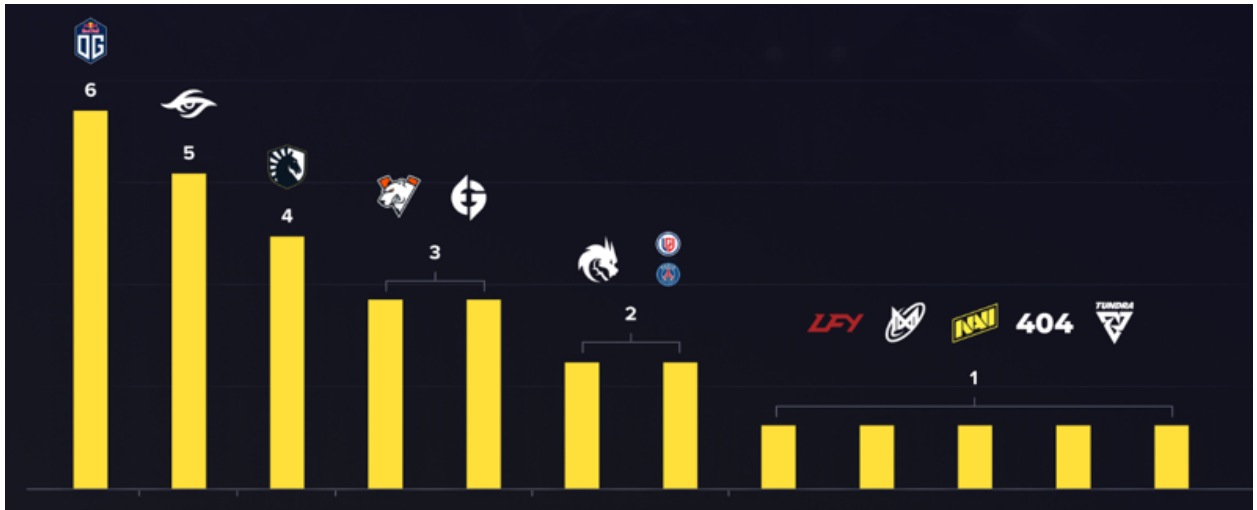


Рисунок 3.16. Найпопулярніші кіберспортивні команди з Dota 2 за середньою кількістю глядачів на матчах

Друге місце серед найпопулярніших команд з Dota 2 посіла команда Secret - вона п'ять разів потрапляла до п'ятірки найпопулярніших колективів за підсумками року. На її рахунку також безліч перемог на міжнародних турнірах, у тому числі й на чотирьох мейджорах. Окремо варто згадати про результати Team Secret в епоху пандемії — 2020 року вона виграла сім онлайн-ліг поспіль, продемонструвавши беззастережну домінацію на сцені.

Якщо оцінювати регіони в Dota 2, то Західна Європа також є лідером за кількістю найпопулярніших команд. Причому лідерство це набагато очевидніше, ніж у League of Legends. На другій позиції знаходиться Східна Європа, від якої в топі опинилися чотири представники. Серед найпопулярніших команд також виявилось два представники Китаю та один клуб із Північної Америки, проте їхня популярність насамперед обумовлена матчами з топовими командами з Європи.

### 3.3 Сучасні тенденції розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту

Сучасні тенденції в комп'ютерних іграх та кіберспорті відображають широкий спектр змін і нововведень щодо технологій, геймплея, індустрії та

спільнот. До ключових тенденцій, що формують ці сфери можна віднести тощо (рис. 3.14). Розглянемо окремі з них.

Ці технології дозволяють гравцям відчувати себе частиною гри, перетворюючи їхнє оточення на інтерактивні сценарії, де вони можуть взаємодіяти з віртуальним середовищем у неймовірно реалістичний спосіб. VR занурює користувача повністю у вигаданий світ, створюючи ілюзію присутності завдяки гарнітурі віртуальної реальності.

Розвиток технологій пов'язують в розвитком віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності. Віртуальна реальність (VR) і доповнена реальність (AR) є двома з найбільш прогресивних напрямків, які пропонують гравцям неперевершене занурення в ігрові світи.

Рисунок 3.17 – Тенденції розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту



Це дозволяє гравцям взаємодіяти з віртуальним середовищем у більш натуралістичний і інтуїтивний спосіб. Розвиток технологій трекінгу руху та зору сприяє підвищенню реалізму віртуальних світів, дозволяючи користувачам вільно озиратися, переміщатися та взаємодіяти з об'єктами. Вдосконалення графіки та аудіо також грає важливу роль у створенні занурення, роблячи віртуальний світ більш переконливим.

На відміну від VR, AR не заміщає реальний світ, а доповнює його, проєктуючи віртуальні об'єкти в реальному оточенні користувача. Це відкриває можливості для створення ігор, де віртуальний контент інтегрується з реальним світом, надаючи новий вимір ігровим досвідам. Технології AR стають все більш доступними, завдяки смартфонам та планшетам з потужними камерами та процесорами, що можуть обробляти складні AR додатки. Ігри AR, такі як Pokémon Go, продемонстрували величезний потенціал цієї технології для створення унікальних соціальних та фізичних ігрових досвідів.

Розвиток VR та AR технологій несе з собою виклики, включаючи потребу в потужному апаратному забезпеченні та вирішення проблеми дискомфорту користувачів, таких як "морська хвороба" у VR. Однак, із зменшенням вартості технологій та покращенням їх доступності, VR та AR продовжують просуватися в масовий ринок, розширюючи горизонти для розробників ігор.

Наразі індустрія фокусується на створенні більш зручних, легких та доступних пристроїв, а також на розробці контенту, який максимально розкривав би потенціал цих технологій. Це включає експериментування з новими жанрами та ігровими механіками, які були б неможливі без VR та AR, та водночас вирішення етичних питань, пов'язаних зі збором та обробкою даних користувачів.

Штучний інтелект (ШІ) також грає важливу роль у трансформації ігрової індустрії, від покращення поведінки неігрових персонажів (NPC) до розробки складних алгоритмів, які адаптують геймплей до стилю гри кожного гравця. ШІ може використовуватись для створення більш реалістичних і динамічних

ігрових світів, а також для аналізу великих обсягів даних для поліпшення геймплея та ігрового досвіду. Використання ШІ охоплює широкий спектр застосувань, від покращення поведінки неігрових персонажів до створення динамічних ігрових світів, які реагують на дії гравця.

ШІ може використовуватися для створення ігрових світів, які адаптуються до дій гравця, змінюючи сюжет або рівень складності в залежності від стилю гри. Це створює більш персоналізований досвід, який може залучати гравців на більш глибокому рівні. ШІ робить неігрових персонажів (NPC) більш реалістичними та переконливими, дозволяючи їм реагувати на дії гравця в непередбачуваний спосіб. Це не тільки підвищує іммерсивність ігор, але й вносить елемент непередбачуваності в геймплей.

ШІ використовують для автоматичного створення ігрових рівнів, текстур, сюжетних ліній або навіть музики, що значно збільшує обсяг та різноманітність доступного вмісту без збільшення витрат на розробку.

ШІ аналізує стиль гри кожного гравця, щоб надавати рекомендації щодо ігор, адаптувати ігровий процес або навіть налаштовувати маркетингові повідомлення для підвищення залученості та задоволення користувачів.

Незважаючи на значний потенціал, використання ШІ в іграх має проблеми. Забезпечення безпеки даних, захист конфіденційності гравців, та уникнення створення занадто аддиктивних ігрових механік є серед основних занепокоєнь. Одна з основних проблем, пов'язаних із ШІ, це етичні питання, особливо стосовно конфіденційності та безпеки даних. Розробники ігор та ігрові платформи часто збирають великі обсяги даних про своїх користувачів для покращення ігрового досвіду. Це викликає занепокоєння щодо того, як ці дані зберігаються, обробляються та використовуються, і чи можуть вони стати ціллю хакерських атак.

Іншою значною проблемою є складність створення ШІ, який би діяв реалістично та непередбачувано. Переконливість поведінки неігрових персонажів (NPC), що керуються ШІ, важлива для іммерсивності гри. Проте

досі залишається викликом створити ІІІ, який може адекватно імітувати людські реакції та емоції без втрати відчуття новизни та непередбачуваності.

Проблема узгодження ІІІ із змінними ігровими сценаріями також стоїть досить гостро. Ігри часто містять складні, динамічні світи з нескінченними варіантами дій, і ІІІ повинен адаптуватися до цих умов, реагуючи на дії гравця способом, що виглядає природньо та логічно.

Крім того, виникає проблема "чорної скриньки" ІІІ, коли навіть розробники не можуть повністю розуміти, як ІІІ приймає певні рішення. Це ускладнює відладку та оптимізацію ігрового ІІІ, а також робить важчим визначення відповідальності за помилки або непередбачувану поведінку ІІІ.

Вирішення цих проблем вимагає не лише технічних інновацій, але й розробки нових підходів до етики та конфіденційності в цифровому світі, що забезпечить безпечне та відповідальне використання ІІІ в іграх та за їх межами.

Сервіси хмарного геймінгу, як-от Google Stadia, NVIDIA GeForce Now, дозволяють грати в ігри високої якості на будь-якому пристрої без необхідності володіти потужним ПК чи консоллю. Хмарний геймінг відкриває нові можливості для доступу до ігор, знижуючи потребу в дорогому апаратному забезпеченні. Ігри можна потоково передавати безпосередньо на смартфони, планшети, ноутбуки, телевізори, незалежно від їхніх апаратних характеристик. Це не лише робить ігри більш доступними широкій аудиторії, але й змінює спосіб, яким розробники підходять до створення і розповсюдження своїх ігор.

Хмарний геймінг представляє собою значний крок у способі доступу до та взаємодії з відеоіграми. Завдяки цій технології, високоякісні ігри стають доступними на будь-якому пристрої, включно з тими, які не мають потужної апаратної частини, як-от смартфони, планшети чи ноутбуки. Це означає, що тепер для гри в новітні титули не обов'язково мати дорогий ігровий ПК чи консоль останнього покоління.

Основна ідея хмарного геймінгу полягає в тому, що ігри запускаються та обробляються на віддалених серверах, а потім потоково передаються на пристрій користувача через інтернет у реальному часі. Це схоже на перегляд фільмів або серіалів на платформах потокового відео, але з тією різницею, що користувач активно керує процесом гри.

Однією з ключових переваг хмарного геймінгу є зручність та гнучкість. Гравці можуть продовжити гру точно з того місця, де зупинились, на будь-якому пристрої, маючи лише стабільне інтернет-з'єднання. Це забезпечує безперебійний ігровий досвід, незалежно від того, де знаходиться гравець.

Хмарний геймінг також розширює можливості для інновацій у розробці ігор, оскільки розробники більше не обмежені апаратними можливостями кінцевих пристроїв користувачів. Вони можуть створювати більш амбітні та візуально вражаючі ігрові світи, знаючи, що сервери хмарного геймінгу здатні обробити ці вимоги.

Незважаючи на безперечні переваги, хмарний геймінг має також і свої виклики. Однією з головних проблем є затримка або лаг, що може значно погіршити ігровий досвід, особливо в швидкісних іграх, де кожна мілісекунда має значення. Також існує проблема якості з'єднання: для ефективного хмарного геймінгу потрібне швидке та стабільне інтернет-з'єднання, що не доступне у всіх регіонах.

Крім того, питання безпеки та конфіденційності виникають через передачу даних між користувачем та хмарним сервером. Існує ризик несанкціонованого доступу до особистих даних гравців. Іншою значною проблемою є модель монетизації. Вирішення того, як зробити хмарний геймінг прибутковим для розробників та одночасно доступним для гравців, є складним завданням.

Іншим важливим аспектом є розвиток графічних технологій, що дозволяє створювати все більш деталізовані та візуально вражаючі ігрові сцени. Вдосконалення в області рендерингу, освітлення та текстур

відкривають нові можливості для дизайнерів ігор, надаючи їм інструменти для створення глибоких, затягуючих світів.

Розвиток графічних технологій в ігровій індустрії є одним з ключових факторів, який формує сучасні тенденції та визначає майбутнє візуального дизайну ігор. Цей прогрес не лише покращує якість зображення, але й відкриває нові можливості для розробників та дизайнерів у створенні ігрових світів.

Однією з основних тенденцій є підвищення реалістичності графіки завдяки вдосконаленню технологій рендерингу. Сучасні ігри використовують складні алгоритми освітлення, як-от ray tracing, які дозволяють створювати неймовірно реалістичні сцени з точним відображенням світла, тіней та відблисків. Це забезпечує глибоке занурення у гру та емоційне зв'язок гравців з віртуальним середовищем.

Іншим важливим аспектом є вдосконалення технологій анімації, що дозволяє досягти більшої плавності та природності рухів персонажів. Застосування технік захоплення руху (motion capture) сприяє створенню анімацій високої якості, які точно відображають емоції та реакції персонажів, роблячи їх більш живими та переконливими.

Розвиток текстурних технологій також відіграє ключову роль. Висока роздільна здатність текстур та техніки, такі як tessellation, дозволяють деталізувати ігрові об'єкти та ландшафти, забезпечуючи їх неймовірну візуальну глибину та реалізм. Це допомагає створювати більш іммерсивні ігрові світи, в яких гравці можуть втрачати відчуття часу. Паралельно з цим, розвиваються технології оптимізації, які дозволяють іграм з високоякісною графікою працювати на різноманітному апаратному забезпеченні, включаючи мобільні пристрої та консолі. Така оптимізація включає в себе адаптивний рендеринг та техніки зниження роздільної здатності, які дозволяють збалансувати якість зображення з продуктивністю.

В майбутньому очікується подальший розвиток графічних технологій, зокрема збільшення використання штучного інтелекту для генерації вмісту та

оптимізації графіки в реальному часі. Такі інновації продовжуватимуть розширювати межі можливого у візуальному дизайні ігор, пропонуючи ще більш реалістичні та захоплюючі ігрові досвіди.

У сукупності, ці технологічні прориви не лише визначають майбутнє комп'ютерних ігор та кіберспорту, але й постійно розширюють горизонти можливого, стираючи межі між реальним і віртуальним, між гравцем та грою.

2. Геймплей та дизайн. У сучасному ігровому дизайні та геймплеї можна спостерігати дві помітні тенденції, які значно впливають на індустрію ігор: зростаючу популярність ескейп-румів та інтерактивних історій, а також розвиток крос-платформного геймплею.

Ескейп-руми та інтерактивні історії стали важливою частиною ігрової культури, що пропонують гравцям занурення у глибокі сюжетні лінії, де кожен вибір може мати значні наслідки. Ці ігри вимагають від гравців не тільки логічного мислення для розв'язання складних головоломок, але й емоційної взаємодії з історією та персонажами. Вони створюють унікальну атмосферу, де історія адаптується до виборів гравця, роблячи кожен прохід унікальним досвідом.

Ці ігри часто використовують складні наративні структури, які дозволяють гравцям глибше зануритися в ігровий світ, розкриваючи його таємниці та досліджуючи різні сюжетні лінії. Вони виходять за рамки традиційних відеоігор, надаючи більше простору для креативності та самовираження, що робить їх особливо привабливими для гравців, які шукають більш глибокий іммерсивний досвід.

Крос-платформний геймплей руйнує бар'єри між різними ігровими платформами, дозволяючи гравцям на ПК, консолях та мобільних пристроях змагатися між собою або співпрацювати в одних і тих же ігрових сесіях. Ця тенденція сприяє створенню єдиної глобальної ігрової спільноти, де не має значення, на

Крос-платформний геймплей забезпечує більшу доступність і зручність, оскільки гравці можуть продовжувати грати в улюблені ігри незалежно від

того, де вони знаходяться або який пристрій використовують. Це також стимулює соціальну взаємодію та конкуренцію, роблячи ігровий досвід більш захопливим і динамічним.

Крос-платформність вимагає від розробників додаткових зусиль для забезпечення сумісності та оптимізації ігор під різні платформи, але переваги, які це приносить спільноті гравців, роблять ці зусилля виправданими. Це не тільки розширює аудиторію ігор, але й сприяє більшій інтеграції ігрових спільнот.

Загалом, ці тенденції в геймплеї та дизайні відображають загальний рух ігрової індустрії в бік більшої інтерактивності, інклюзивності та соціальної взаємодії, пропонуючи гравцям нові способи взаємодії як з іграми, так і один з одним.

3. Індустрія та ринок. У сфері індустрії та ринку відеоігор дві ключові тенденції — зростання значущості інді-ігор та розвиток моделей підписки на ігрові сервіси — відіграють вирішальну роль у формуванні сучасної ігрової культури та способів взаємодії з ігровим контентом.

Інді-ігри, створені малими студіями або незалежними розробниками, продовжують впливати на індустрію, пропонуючи гравцям унікальні ігрові досвіди, які часто відрізняються від мейнстрімових проєктів більшою креативністю, оригінальністю ідей та інноваційним підходом до геймплею. Ці ігри здатні пропонувати нові жанри або незвичайні комбінації вже існуючих, експериментуючи з механіками та сюжетами. Завдяки цьому, інді-розробники часто виступають як піонери індустрії, підштовхуючи її до інновацій та розширення кордонів звичного сприйняття відеоігор.

Сервіси підписки на ігри, такі як Xbox Game Pass та PlayStation Now, радикально змінюють спосіб, яким гравці взаємодіють з ігровим контентом. Пропонуючи доступ до великої бібліотеки ігор за фіксовану щомісячну плату, ці платформи дозволяють гравцям експериментувати з широким спектром ігор без необхідності купувати кожен з них окремо. Це не тільки забезпечує більшу доступність ігор для широкої аудиторії, але й сприяє розповсюдженню інді-

ігор, які можуть бути включені до таких каталогів поряд з великими випусками. Модель підписки також стимулює індустрію до створення якісного контенту, оскільки вартість підписки має виправдовуватися регулярним оновленням бібліотеки новими та цікавими іграми.

Обидві тенденції демонструють зсув в індустрії ігор від традиційних моделей розповсюдження і споживання ігрового контенту до більш гнучких та інклюзивних підходів. Інді-ігри з їх креативністю та інноваційністю збагачують ігрову культуру, в той час як підписки на ігрові сервіси забезпечують гравцям неперевершену зручність та доступ до різноманітного контенту, сприяючи розширенню аудиторії та демократизації доступу до ігор.

4. Кіберспорт. Кіберспорт продовжує набирати популярності, стаючи однією з ключових тенденцій у світі ігор, яка змінює не тільки сприйняття відеоігор як розваги, але й їх роль у сучасній культурі. Розширення аудиторії кіберспортивних змагань свідчить про зростання інтересу як онлайн, так і на живих подіях, де мільйони глядачів з усього світу спостерігають за змаганнями професійних гравців. Це залучення великої аудиторії сприяє більшій увазі до кіберспорту з боку медіа та інвесторів, що, у свою чергу, веде до збільшення інвестицій у цю сферу.

Професіоналізація кіберспорту також відіграє важливу роль у його розвитку. Зі зростанням інвестицій з'являється все більше можливостей для гравців та команд стати частиною професійних ліг, що підвищує стандарти якості змагань. Великі бренди та компанії, бачачи потенціал у кіберспорті, вступають в партнерства та спонсорство, що не тільки додає індустрії фінансової стабільності, але й сприяє її подальшому розвитку та інноваціям. Це спонсорство відкриває нові можливості для маркетингу та реклами, збільшуючи видимість кіберспорту в загальнокультурному контексті.

У результаті, кіберспорт перетворюється на важливий сектор ігрової індустрії з власною інфраструктурою, включаючи тренувальні бази, спеціалізовані арени та високотехнологічні студії для трансляцій. Це не тільки підвищує рівень професіоналізму серед гравців, але й покращує якість



контенту для глядачів, сприяючи подальшому розширенню аудиторії та залученню нових фанатів. Завдяки цьому кіберспорт стає невід'ємною частиною сучасного цифрового розважального простору, що відображає зростаючу інтеграцію відеоігор у ширший соціокультурний ландшафт.

5. Соціальні аспекти. Соціальні аспекти сучасних відеоігор і кіберкультури стають дедалі важливішими, особливо з урахуванням впливу ігрових спільнот та стрімінгових платформ, а також зосередження ігор на соціальних питаннях.

Ігрові спільноти та стрімінг. Платформи для стрімінгу ігор, такі як Twitch і YouTube Gaming, відіграють ключову роль у формуванні та підтримці сильних ігрових спільнот. Вони не тільки надають гравцям можливість обмінюватися досвідом та стратегіями, але й створюють простір для спілкування та взаємодопомоги. Це дозволяє ігровим фанатам з усього світу об'єднуватися за інтересами, незалежно від географічного розташування. Стрімінг також відкриває нові можливості для кіберспортсменів і контент-мейкерів, які можуть заробляти на своїй пристрасті, ділячись моментами з гри чи проводячи навчальні сесії.

Сучасні відеоігри все частіше звертаються до соціальних питань, використовуючи ігровий простір як платформу для обговорення та висвітлення важливих проблем. Це може включати теми, пов'язані з нерівністю, соціальною справедливістю, психічним здоров'ям або навіть зміною клімату. Ігри, які включають такі елементи, не лише розважають, а й спонукають гравців замислитися над актуальними питаннями, сприяючи більш глибокому розумінню цих проблем. Це показує, що відеоігри можуть бути не просто формою втечі від реальності, а засобом освітнього впливу та зміни суспільних настроїв.

Таке залучення до соціальних питань та розвиток ігрових спільнот свідчить про зростаючу соціальну та культурну значущість відеоігор. Вони перестають бути просто засобом розваги, перетворюючись на важливу частину сучасного соціального дискурсу, де люди можуть вчитися,

розвиватися та змінювати світ довкола себе. Це відкриває нові перспективи для розробників ігор, які мають нагоду впливати на суспільство, пропонуючи ігри, що висвітлюють важливі соціальні питання та сприяють формуванню міцних ігрових спільнот. Ці тенденції відображають постійний розвиток ігрової індустрії та кіберспорту, які адаптуються до нових технологій, змін у споживчих вподобаннях та соціальних змінах.

Нижче наведено схему візуалізації взаємозв'язків тенденцій у розвитку ігор та кіберспорту (рис.3.15).

Таким чином, визначено основні тенденції розвитку ігор та кіберспорту, їх вплив на розвиток ігрової індустрії та проблемні питання, урахування яких потребує особливої уваги (табл.3.2).

Таблиця 3.2

Аналіз тенденцій розвитку ігор та кіберспорту

<b>Тенденція</b>	<b>Позитивні риси</b>	<b>Негативні риси</b>
Розвиток технологій	Нові можливості для іммерсивності, доступність ігор на будь-якому обладнанні, розширення функціональності ІІІ	Потреба в високій швидкості інтернету для хмарних ігор, дороговизна VR обладнання
Геймплей та дизайн	Збільшення інтерактивності та іммерсії, покращення дизайну і геймплею	Можливість перенасичення ринку схожими іграми, складність у втіленні новаторських ідей
Індустрія та ринок	Доступність більшої кількості ігор, підтримка незалежних розробників, розвиток ігрових сервісів	Ризик перенасичення ринку, залежність від підписок
Кіберспорт	Зростання популярності та визнання кіберспорту, інвестиції у розвиток інфраструктури	Потенційна шкода здоров'ю від тривалих ігрових сесій, питання регуляції
Соціальні аспекти	Формування міцних спільнот, залучення уваги до соціальних питань через ігри	Ризик онлайн-токсичності, проблеми з конфіденційністю даних

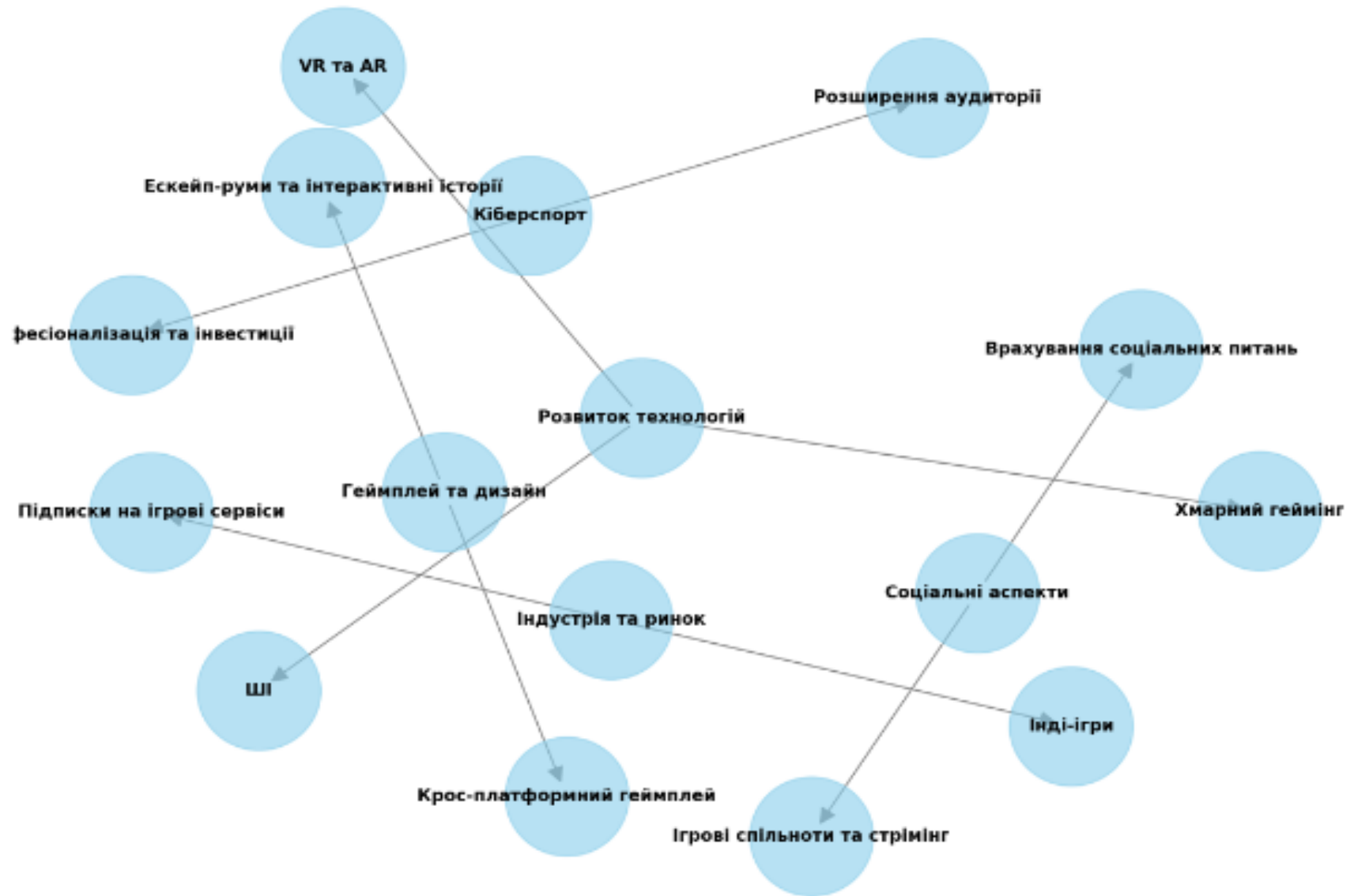


Рисунок 3.19. Взаємозв'язки тенденцій у розвитку ігор та кіберспорту

### Висновки до розділу 3

Класифікація жанрів та дисциплін в ігровій індустрії та кіберспорті відображає різноманітність ігрових вподобань та стратегічних підходів, які постійно розвиваються у відповідь на змінні технології та інтереси аудиторії. Сучасний розвиток ігрових жанрів охоплює такі напрямки, як багатокористувацькі онлайн батл рояли, стратегії в реальному часі, мультиплеєрні онлайн бойові арени (МОВА) та інші, що стали об'єктом постійної еволюції, пропонуючи гравцям нові механіки та ігрові досвіди. Цей процес призводить до розширення ігрових спільнот та з'явлення нових кіберспортивних дисциплін, які привертають увагу як аматорських, так і професійних гравців.

В кіберспорті League of Legends та Dota 2 мають багато спільних рис та відмінностей. Для обох дисциплін ключовим регіоном є Західна Європа. З іншого боку, League of Legends не має великої популярності в Східній Європі, а Dota 2 практично не присутня на професійній сцені Південної Кореї.

У League of Legends гнучкіша професійна сцена з точки зору організації турнірних трансляцій, у гри Riot Games ширший спектр мов, а також більший вибір платформ. Що стосується Dota 2, то тут більш консервативне ком'юніті, яке розподіляється за двома основними мовами трансляцій (англійською та російською), а з усіх стрімінгових платформ глядач переважно вибирає саме Twitch.

З погляду формату сезону професійна сцена League of Legends давно сформувалася, і за останні роки розробники вносили до неї лише невеликі корективи. З іншого боку, Dota 2 мала багато різних форматів, які відрізнялися кількістю майнорів / мейджорів, наявністю регіональних ліг і т.д. Завдяки стабільному формату сезону регіональні ліги у League of Legends не сильно постраждали від пандемії. У той же час у Dota 2 проводити міжнародні турніри не було жодної можливості.

За багатьма параметрами League of Legends обходить Dota 2. З іншого боку, після пандемії Valve розділила професійну сцену на регіональні ліги, що

нагадують франшизні ліги у League of Legends. Обидві компанії намагаються покращити свої сильні сторони та чогось навчитися у конкурентів.

Сучасні тенденції в ігровій індустрії та кіберспорті відзначаються швидким розвитком технологій, збільшенням інтерактивності та залученістю до соціальних питань, що разом формують багатогранний та динамічний ландшафт. Інновації у віртуальній реальності, хмарних технологіях та штучному інтелекті відкривають нові можливості для геймплею, в той час як зростання ігрових спільнот та стрімінгу сприяють створенню міцних соціальних зв'язків. Кіберспорт, у свою чергу, демонструє значний ріст та професіоналізацію, залучаючи увагу масової аудиторії та інвесторів. Однак, ці тенденції також висвітлюють важливі виклики, такі як необхідність в регуляції, захисті прав гравців та увага до здоров'я та благополуччя учасників. У сукупності, ці рухи не лише реформують сферу відеоігор та кіберспорту, а й мають далекосяжний вплив на суспільні відносини, культуру та економіку, вказуючи на їх зростаючу роль у сучасному світі.

## РОЗДІЛ 4

### АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Аналіз досліджень з історії розвитку жанрів комп'ютерних ігор та кіберспорту, свідчить про різноманітність підходів та поглядів на цю тему. Деякі автори зосереджуються на технічних аспектах, досліджуючи роль конкретних ігрових платформ у формуванні ігор та їх жанрів. Інші ставлять акцент на культурних аспектах, аналізуючи вплив ігор на суспільство та культурні тенденції [9].

Деякі дослідження детально розглядають перші комп'ютерні ігри та їх вплив на подальший розвиток галузі. Вони досліджують технічні обмеження та творчі інновації ранніх ігор, а також їхній вплив на формування жанрів та геймдизайну [11].

Щодо еволюції ігрових платформ, дослідники аналізують роль різних консолей та комп'ютерних систем у розвитку ігор та їхній вплив на культурні та технологічні тенденції. Вони досліджують інновації в графіці, звуку та управлінні, які вплинули на розвиток ігрової індустрії [65].

Зародження основних ігрових жанрів також привертає увагу дослідників, які досліджують еволюцію та взаємозв'язки між різними жанрами ігор. Вони аналізують вплив культурних, технологічних та соціальних чинників на формування ігрових жанрів та їхню популярність серед гравців [62].

У контексті кіберспорту, дослідники розглядають розвиток та визначення різних кіберспортивних дисциплін, їх технічні та стратегічні аспекти, а також вплив на геймерську культуру та спортивну індустрію [21].

В цілому, дослідження з історії розвитку жанрів комп'ютерних ігор та кіберспорту відображають різні аспекти історії та культурного значення геймінгу, а також допомагають краще зрозуміти технічні, соціальні та культурні виміри цих явищ.

Так Steven Poole розкриває комп'ютерні ігри як культурне явище, аналізуючи їхній вплив на сучасну поп-культуру [58].

Tristan Donovan досліджував історію комп'ютерних ігор з погляду технічного та культурного розвитку, висвітлюючи ключові моменти та інновації в галузі. J.C. Herz вивчав вплив комп'ютерних ігор на культурні та психологічні аспекти сучасного суспільства [35].

Nick Montfort та Ian Bogost аналізували вплив перших ігрових консолей на розвиток ігор та їхню технічну еволюцію [54].

Jesper Juul дослідив ігрові жанри та їхній вплив на геймдизайн та геймінгову культуру [49].

T.L. Taylor аналізує роль стрімінгу в кіберспорті та вплив платформ, таких як Twitch, на геймінгову культуру [67].

Аналіз досліджень з історії розвитку жанрів комп'ютерних ігор та кіберспорту підкреслює значення цих явищ у сучасному світі. Різноманітність підходів та перспективний характер досліджень дають можливість краще зрозуміти та оцінити історичні, технічні, соціальні та культурні аспекти геймінгу та кіберспорту. Додаткові дослідження у цій області сприятимуть подальшому розвитку ігрової індустрії та кіберспорту зокрема.

## ВИСНОВКИ

1. Історія розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту є невід'ємною частиною сучасної культури та технологічного прогресу. Перші комп'ютерні ігри відкрили шлях до створення цілої галузі розваг, яка стала частиною сучасної культури. Вони представляли собою перші кроки у використанні комп'ютерів для розваги і відображали відомі на той час ігрові механіки, такі як аркади та настільні ігри. Еволюція ігрових платформ змінила ландшафт індустрії ігор, розширила можливості для розробників та гравців від початкових приставок та персональних комп'ютерів до сучасних консолей, мобільних пристроїв та хмарних платформ. Зародження основних ігрових жанрів стало важливим етапом у розвитку геймінгу. Від класичних аркадних ігор до стратегій, шутерів, рольових ігор та спортивних симуляторів - кожен жанр вніс свій внесок у розвиток ігрової індустрії, запропонував гравцям різноманітний ігровий досвід та можливості для творчості та взаємодії.

2. Сучасний розвиток жанрів і дисциплін в іграх та кіберспорті свідчить про зростаючу роль цифрових розваг у суспільстві. Це формує нові види професійної діяльності та розваг, впливає на культурні тенденції, стимулює інновації та соціальну взаємодію на міжнародному рівні. Класифікація жанрів і дисциплін в ігровій індустрії та кіберспорті відображає широкий спектр ігрових вподобань та стратегічних підходів, що розвиваються у відповідь на змінні технології та інтереси аудиторії. Сучасний розвиток ігрових жанрів включає такі напрямки, як багатокористувацькі онлайн батл рояли, стратегії в реальному часі, мультиплеєрні онлайн бойові арени (МОВА) та інші, що постійно еволюціонують, пропонуючи нові механіки та ігрові досвіди. Це веде до розширення ігрових спільнот та появи нових кіберспортивних дисциплін, які залучають увагу як аматорських, так і професійних гравців.

Кіберспорт відзначається значним зростанням популярності та



професіоналізацією, що підкріплюються інвестиціями та спонсорськими угодами. Розвиток дисциплін, таких як League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, привертає мільйони глядачів на турніри, що сприяє їхньому визнанню на рівні традиційних видів спорту. Разом з тим, індустрія кіберспорту стикається з викликами, пов'язаними з нормативно-правовою регуляцією, здоров'ям гравців та правилами змагань. Врахування цих аспектів є ключовими для подальшого розвитку та сталості кіберспорту як галузі.

3. У кіберспорті, League of Legends і Dota 2 відіграють ключові ролі, пропонують гравцям унікальні ігрові умови та культури. Обидві ігри мають свої особливості та відмінності, які формують їх популярність та розвиток на професійній арені. Зокрема, League of Legends вирізняється більш гнучкою організацією турнірних трансляцій та більшою доступністю для міжнародної аудиторії завдяки ширшому спектру мов та платформ. Західна Європа є ключовим регіоном для обох ігор, однак League of Legends менш популярна в Східній Європі, тоді як Dota 2 має обмежену присутність у Південній Кореї. Dota 2 зберігає більш консервативний підхід до своїх ком'юніті та трансляцій, зосереджується переважно на двох мовах і платформі Twitch. Стабільний формат сезону League of Legends допоміг легше адаптуватися до обмежень, викликаних пандемією, на відміну від Dota 2, яка зазнала складнощів з проведенням міжнародних змагань. Після пандемії обидві гри прагнуть вдосконалити свої стратегії, з Dota 2, яка адаптує деякі аспекти франшизних ліг від свого конкурента, підкреслюючи здорову конкуренцію та обмін кращими практиками між розробниками.

4. Сучасні тенденції в ігровій індустрії та кіберспорті відображають швидкий розвиток технологій та зміну ігрових уподобань аудиторії. Розвиток віртуальної та доповненої реальності, хмарних технологій, та використання штучного інтелекту в іграх відкривають нові горизонти для іммерсивних ігрових досвідів, роблячи їх більш доступними та занурюючими. Водночас, це створює нові виклики, як-от потреба у високошвидкісному інтернеті для хмарних ігор та висока вартість VR обладнання, що може обмежити доступ до

цих технологій для деяких гравців. З іншого боку, розвиток ігрових спільнот та платформ для стрімінгу, а також залучення уваги до соціальних питань через ігри, показує, що відеоігри стають не лише джерелом розваги, а й засобом культурного та соціального впливу.

5. Кіберспорт, зі свого боку, продемонстрував значний розвиток за останні роки, стаючи повноцінною галуззю з великими інвестиціями та професіоналізацією спортсменів. Зростаюча популярність кіберспортивних змагань та їх визнання на міжнародному рівні сприяють не тільки розвитку інфраструктури та збільшенню кількості професійних ліг, але й виокремленню кіберспорту як важливої частини сучасної культури. Однак, це також викликає питання про потенційні ризики для здоров'я спортсменів та потребу в регуляції галузі, щоб забезпечити справедливість змагань і захист учасників. В цілому, розвиток кіберспорту і ігрової індустрії показує їх зростаючу соціальну та економічну значимість, а також потенціал для подальших інновацій та впливу на суспільство.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анохін Е. Система проведення змагань у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021; 3: 3–7. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.3.3–7
2. Анохін Е.В. Порівняльний аналіз чинників, що впливають на результативність в спорті та кіберспорті. Молодь та олімпійський рух : зб. тез доп. XVI Міжнар. конф. молодих вчених, 29 червн. 2023, Київ. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 63-64. URL :[https://unisport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk\\_tez\\_molod\\_hvi\\_zhovtlyst\\_23\\_7\\_1.pdf](https://unisport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hvi_zhovtlyst_23_7_1.pdf)
3. Анохін Е.В. Чинники, що впливають на успішність та результативність гравців у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023, № 3 .С. 3–10 <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.3.3-10>
4. Анохін Е., Бондар М. Зовнішні чинники, що впливають на змагальну діяльність в кіберспорті (на прикладі аналізу призового фонду). Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ, 2023. С.76-77 <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzoghT2OW7I6wII>
5. Анохін Е., Шинкарук О., Денисова Л. Урахування матеріально-технічної складової при проведенні змагань з кіберспорту. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С.132-133
6. Анохін Е., Шинкарук О. Вплив глядацької аудиторії на змагальний результат в кіберспорті.. Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, вересень 2022 року [Електронний ресурс]. К. 2022. С. 128-30.

7. Булгаков М. Кіберспорт: історія та перспективи. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.). Київ : НУФВСУ. 2019. С. 270.

8. Денисова Л., Бишевець Н., Шинкарук О. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. Матеріали II Всеукр. електрон. конф. з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ: НУФВСУ; 2019. С. 275-276.

9. Імас Є., Шинкарук О., Ярмолюк О. Анохін Е., Денисова Л. Історія розвитку кіберспорту. Організація та управління кіберспортом в світі та Україні в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 9-80.

10. Кіберспорт (електронний спорт): Навчальна програма для дитячо-юнацьких спортивних шкіл [Шинкарук О.А., Данішевський І.О., Єрмолаєв А.В., Анохін Е.В., Маркелов А.В., Четверг Д.В., Орішевський А.І.]. Київ. 2022. 43 с.

11. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. – 616 с.

12. Правила спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту).  
Режим доступу:  
[https://sport.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla\\_zmagan/2020/pravila-kibersport.pdf](https://sport.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla_zmagan/2020/pravila-kibersport.pdf)

13. Чавдар Є.Ю. Особливості розвитку кіберспорту в світі та Україні. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С. 154-155

14. Шинкарук О. Класифікація комп'ютерних ігор. Характеристика дисциплін кіберспорту. Термінологія в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 81-133.
15. Шинкарук О. Модель ігрової підготовленості гравців в кіберспорті. Спортивний вісник Придніпров'я. 2:2022; С. 158-168 DOI: 10.32540/2071-1476-2022-2-158
16. Шинкарук О. Порівняльний аналіз діяльності топ-організацій, що розвивають кіберспорт в світі. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С.156-158
17. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я. 1:2023; С. 251-260. <http://infiz.dp.ua/misc-documents/2023-01/2023-01-27.pdf> DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251
18. Шинкарук О. Характеристика спортивної підготовки у кіберспорті. в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 200-255.
19. Шинкарук О. Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». Молодь та олімпійський рух: зб. тез доповідей XIV Міжнар. конф. молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс]. Київ; 2021. С. 49–50.
20. Шинкарук О., Анохін Е., Денисова Л. Змагання та змагальна діяльність в кіберспорті. Умови забезпечення змагань в кіберспорті в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 134-199.

21. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю. Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху // Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених, 16 травня 2020 року [Електронний ресурс]. К., 2020. С. 14-15.

22. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю., Лут І., Пінчук В., Бондар М. Вплив глядацької аудиторії на популяризацію кіберспортивних дисциплін та проведення змагань. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023; 2: 86–94 DOI: 10.32652/tmfvs.2023.2. С. 86–94

23. Шинкарук О., Бишевець Н., Сергієнко К., Строганов С., Анохін Е. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022; № 1. С. 30–36 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30–36

24. Шинкарук О., Юхно Ю., Сергієнко К., Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. Матеріали II Всеукр. електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». (18 квітня 2019 р.). Київ: НУФВСУ; 2019. С. 282-283.

25. Шинкарук О., Ярмолюк О., Анохін Е. Юхно Ю. Розвиток кіберспорту як соціально-культурного явища в світі та Україні // Фізична активність і якість життя людини [текст]: зб. тез доп. V Міжнар. наук.-практ. конф. (8–10 черв. 2021 р.)/уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Індика. – Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2021. С.9-10

26. Шинкарук О.А., Анохін Е.В, Юхно Ю.О. Призовий фонд як чинник, що впливає на систему змагань в кіберспорті Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ, 2023. С. 108-110 <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzoghT2OW7I6wII>

27. Шинкарук О.А., Леніченко В.С. Вплив стримінгових платформ на популяризацію та розвиток кіберспорту. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ, 2023. С.112-114  
<https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzoghT2OW7I6wII>
28. Anderson, C. A., & Dill, K. E.. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 2000. 78(4), 772.
29. Burgess J., & Green J. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Polity Press. 2018
30. Chesney T., Coyne I., Logan B., & Madden, N. (Eds.). *Digital Culture: Understanding New Media*. Open University Press. 2009
31. Consalvo, M., & Dutton, N. Playing on the edge: Motivations and implications of adult esports spectators. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2019. 25(1), 47-64.
32. Donovan T. *Replay: The History of Video Games*. 2010.
33. Esports: a monograph / [Andreieva O., Anokhin E., Bekar S., et al. / ed. by Y. V. Imas, O. V. Borysova, O. A. Shynkaruk] . Kyiv: Olymp. 1-re, 2023. - 568 p.
34. Hamari Ju, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*. 2017: 27(2); 211-32
35. Herz. J.C. *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. 1997.
36. Hjorth L., & Richardson I. (Eds.). *Gaming in Locative, Social and Mobile Media*. Palgrave Macmillan. 2014
37. <https://escharts.com/news/category/tournaments>
38. <https://journals.humankinetics.com/view/journals>
39. <https://link.springer.com/search?query=>
40. <https://liquipedia.net/>

41. <https://newzoo.com/resources?type=trendreports&tag=all>
42. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/>
43. <https://www.esportsearnings.com/games>
44. <https://www.researchgate.net/publication>
45. Hutchinson, M. The global cyber game: the digital play, real world, and global sport. *Sport in Society*, 2008. 11(1-2), 111-125
46. Jin, D. Y. *The e-sports evolution: A new era of digital media sport*. Routledge, 2010.
47. Jonasson, K., & Thiborg, J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 2010, 13(2), 287-299.
48. Jørgensen, K.. *Gameworld Interfaces*. MIT Press. 2016
49. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. 2005
50. King G., & Krzywinska T. (Eds.). *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. I.B. Tauris. 2006
51. Kücklich J. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *Fibreculture Journal*. 2005, №5.
52. Macey J., & Hamari J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling." *Computers in Human Behavior*, 2018, 80, 344-353.
53. McCauley B., Tierney K., Tokbaeva D. Shaping a regional offline esports market: Understanding how Jönköping, the city of Dreamhack takes URL to IRL. *International Journal on Media Management*, 2020, 22(1), pp. 30-48.
54. Montfort N., & Bogost I. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. MIT Press. 2009
55. Nardi, B. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press. 2010
56. Newman J. (2013). *Videogames*. Routledge.



57. Newzoo's games market revenue estimates and forecasts by region and segment for 2023. Available at: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>.
58. Poole S. Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution. 2000.
59. Ruggill J. E., & McAllister K. S. Gaming Matters: Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium. University of Alabama Press. 2011
60. Scholz T. M. eSports is business. Management in the world of competitive gaming. Cham: Palgrave. 2019
61. Seo Y. Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. Journal of Marketing Management, 2013. 29(13-14), 1542-1560.
62. Seo, Y. eSports: Professional Video Gaming's Rise from the Basement to the Big Stage. Business Expert Press. 2016
63. Seo, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. Journal of Business Research, 2016. 69(1), 264-272.
64. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Yu., Usychenko V., Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. Sport Mont 19 (2021) S2: 41–47. DOI 10.26773/smj.210912
65. Sotamaa O., & Karppi T. (Eds.). The Rise and Reason of Video Game Culture. Peter Lang. 2010
66. Taylor T. L. Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge: MIT Press. 2012
67. Taylor T. L. Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming. Princeton University Press. 2018.
68. Tluchowska, M., Krzywinska, T., & Essen, A. eSports from a new media perspective: An introduction. Media International Australia, 2018. 167(1), 9-18.
69. Voorhees, G., Call, J., & Whitlock, K. (Eds.). Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games. Bloomsbury Academic. 2018

70. Vorderer P., & Bryant J. (Eds.). *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates. 2006
71. Wagner M. G. On the Scientific Relevance of eSports. *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development (ICOMP)*, 2006. 437-442.
72. Whalen R. & Taylor J. *eSports: How the industry is growing and what it means for your business*. 2017
73. Witkowski E. On the Digital Playing Field: How We 'Do Sport' With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 2012(5), 349-374.
74. Witkowski E. The international e-sports ecosystem. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 2018. 10(3), 515-529.
75. Wolf, M. J. P. (Ed.). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press. 2012
76. YouGov. Data provided for the Report. Cologne: 2022