

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ
УКРАЇНИ

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: «ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СВІТІ ТА В УКРАЇНІ»

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня
Козачок Артем Юрійович

Науковий керівник: Голованова Н.Л. к.фіз.вих.

Рецензент: Ковальова Н.В. к.фіз.вих.

Жирнов О.В. к.фіз.вих.

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

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

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СВІТІ ТА УКРАЇНІ ..	5
1.1. Сучасний стан та перспективи розвитку кіберспорту в світі та Україні.....	5
1.2. Місце кіберспорту в системі спортивного руху.....	13
1.3. Вплив кіберспорту на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор.....	17
Висновки до першого розділу	27
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	29
2.1. Методи досліджень	29
2.2. Організація досліджень	32
РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СВІТІ ТА УКРАЇНІ.....	33
3.1. Аналіз результатів анкетування.....	33
3.2. Програма розвитку кіберспорту	40
3.3. Результати дослідження	51
Висновки до розділу 3	54
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	56
ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ.....	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	60
ДОДАТКИ.....	64

ВСТУП

Кіберспорт - це стрімко розвиваюча індустрія, яка перетворює його з хобі на професійний вид спорту. Професійний кіберспортсмен - це гравець, який займається спортом на високому рівні та може забезпечувати себе завдяки успішним виступам на змаганнях .

Як і більшість розвинених видів спорту, кіберспорт став частиною бізнесу. Він є одним із головних конкурентів таких традиційних видів спорту, як футбол, хокей, баскетбол та Олімпійські ігри. Однак кіберспорт має потенціал стати лідером у цій сфері завдяки величезній кількості людей, залучених у комп'ютерну ігрову індустрію.

В Україні кіберспорт активно розвивається, і за останні роки було проведено багато міжнародних змагань і турнірів. Важливим фактором є також зацікавленість медіаплатформ у трансляції кіберспортивних подій, що робить цей спорт доступнішим для широкої аудиторії. Подальші наукові дослідження спрямовані на аналіз кіберспортивних змагань, а також можливостей розвитку кіберспорту в Україні та світі.

Метою роботи є аналіз тенденції розвитку кіберспорту в світі та Україні.

Завданнями роботи є:

1. Аналіз літератури за темою дослідження.
2. Провести аналіз тенденції розвитку кіберспорту в світі та Україні.
3. Розробити програму розвитку кіберспорту.

Об'єкт дослідження: кіберспортсмени (професійні гравці в комп'ютерні ігри).

Предмет дослідження: аналіз розвитку кіберспорту в Україні та світі, включаючи його екосистему.

Методи дослідження: – аналіз науково–методичної літератури; – анкетування; – методи математичної статистики.

Наукова новизна одержаних результатів дослідження. перше детально проаналізовано впровадження кіберспорту в освітню систему, що свідчить про зростаючу значущість цієї галузі.

Практичне значення результатів дослідження. Результати можуть бути використані для покращення інфраструктури кіберспорту в Україні, включаючи пропозиції щодо створення спеціалізованих центрів і забезпечення необхідним обладнанням.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи: робота складається з 3-ох розділів. Основний зміст викладено на 60 сторінках. Робота містить таблиць, ілюстрована рисунками. Список використаної літератури нараховує 37 джерел.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СВІТІ ТА УКРАЇНІ

1.1. Сучасний стан та перспективи розвитку кіберспорту в світі та Україні

Кіберспорт - це вид спорту, в якому змагаються професійні гравці в комп'ютерних іграх. Його витоки сягають 1972 року, коли в Стенфордському університеті відбулися перші змагання, відомі як "Міжгалактичні олімпійські ігри", де кіберспортсмени грали в гру "Spacewar". Протягом наступних десятиліть, з розвитком комп'ютерних та цифрових технологій, кіберспорт набув великої популярності. Важливою віхою став 2000 рік, коли на турнірі World Cyber Games (WCG) мільйони глядачів спостерігали за грою кількох тисяч учасників, що привернуло увагу до кіберспорту [2, с.64].

Кіберспорт, як і традиційні види спорту, перетворився на прибутковий бізнес, де великі компанії та інвестори активно підтримують команди і гравців. У вересні 2020 року Україна офіційно визнала кіберспорт видом спорту, хоча його стрімкий розвиток тут триває вже понад два десятиліття. Незважаючи на це, наукові дослідження в цій сфері залишаються обмеженими, оскільки найбільшого розвитку кіберспорт досяг саме в останні десять років. Серед українських наукових праць варто відзначити дослідження К. Горової та Д. Горового, які проаналізували сучасні тенденції розвитку кіберспорту і відзначили важливість турнірів для залучення спонсорів та популяризації кіберспорту [6, с.51].

Автори Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю. [27, с.114] визначили, що кіберспорт - це змагання, що можуть бути як командними, так і індивідуальними, де кіберспортсмени змагаються у відеоіграх за встановленими правилами, демонструючи фізичні та інтелектуальні здібності. Ринок кіберспорту складається з кількох ключових компонентів:

продукту (змагання, тренування), споживача (глядачі, учасники, спонсори) та виробника (організатори, власники клубів, медіа, інвестори).

Одним із головних чинників, що приваблює до кіберспорту, є невизначеність результатів змагань, яка підтримує інтерес аудиторії та викликає емоційне співпереживання за хід і результати турнірів. Кожен учасник ринку має свої цілі: клуби прагнуть перемог і призових фондів, глядачі - насолоджуються матчами та підтримують команди, виробники комп'ютерних комплектуючих - збільшують продажі, спонсори - просувають свої бренди, а канали комунікації - транслюють змагання.

Однак ринок кіберспорту постійно змінюється: нові інвестиції в призові фонди, зміни в складах команд - усі учасники ринку повинні швидко адаптуватися до цих трендів. Таким чином, кіберспортивний маркетинг — це безперервний аналіз ринку та пошук рішень для вирішення потреб споживачів, організацій кіберспорту та інших зацікавлених сторін у динамічному середовищі.

Кіберспорт в Україні, як і в більшості країн Східної Європи, перебуває на етапі розвитку. Досвід країн із розвиненим ринком демонструє його значний потенціал. Сучасні технології дозволяють розробникам створювати нові ігри та вдосконалювати існуючі. В термінології кіберспорту різновиди комп'ютерних ігор називаються дисциплінами, і саме різноманіття цих дисциплін сприяє зростанню інтересу до кіберспорту [8, с.275].

На відміну від футболу, який винайшли понад сто років тому і який зазнає мінімальних змін, кіберспортивні ігри постійно розвиваються, що робить їх більш привабливими для нового покоління. Розробники ігор працюють над їхнім розвитком з двох сторін: вони створюють продукт таким, щоб він залишався цікавим для гравців.

Fortnite - наразі найпопулярніша гра у світі як за кількістю гравців, так і за пошуковими запитами. Випущена у липні 2017 року, вона швидко здобула визнання кіберспортивної спільноти завдяки новому жанру - battle royale - та

великим інвестиціям від розробників. У 2019 році на кіберспортивних турнірах із цієї гри розіграватиметься 100 мільйонів доларів [11, с.21].

На другому місці знаходиться League of Legends (LoL) - гра в жанрі МОВА, яка протягом 10 років домінувала на ринку, займаючи половину його частки. 28% від загальної кількості переглядів цієї гри припадає на кіберспортивні трансляції.

Третє місце займає PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) - перша гра в жанрі battle royale. У 2019 році очікується, що PUBG стане однією з найпопулярніших кіберспортивних дисциплін, що робить її привабливою для інвесторів.

Counter-Strike - це шутер від першої особи від Valve, одна з найстаріших кіберспортивних дисциплін, історія якої починається з 1999 року. Незважаючи на те, що гра залишається незмінною вже кілька років, її популярність продовжує зростати завдяки особливим правилам та високій важливості командних і індивідуальних рішень [22, с.181].

Dota 2 - інша гра в жанрі МОВА від Valve, яка поступається League of Legends за кількістю гравців та глядачів, проте має значну перевагу в розмірі призових фондів. 11 з 12 найбільших кіберспортивних призових фондів належать турнірам The International та сезонним Major із Dota 2. Хоча популярність Dota 2 трохи знизилась, вона залишається в топі за кількістю переглядів.

Далі йдуть чотири гри від Blizzard, які не досягають лідерських позицій, але залишаються досить популярними. Hearthstone — карткова гра, яка хоча й містить елемент випадковості, має високі показники перегляду турнірів. Starcraft залишається популярною у вузьких колах, хоч і втрачає загальний інтерес. Overwatch має велику аудиторію в Америці, але не є надто популярною в Східній Європі через свою високу вартість. У неї невелика кіберспортивна складова, оскільки гра спочатку не була створена для цього.

FIFA - футбольний симулятор, який стабільно знаходить свою аудиторію серед глядачів.

Автори Литвин І., Вакулка С. [17, с.167] визначили, що кіберспорт став невід'ємною частиною сучасної цифрової молодіжної культури, проте його дослідження стикається з рядом викликів. По-перше, науковці часто мають упереджене ставлення до значення ігрової діяльності, вважаючи її менш важливою. Багато з них досі не сприймають кіберспорт як серйозне явище. По-друге, зберігається думка, що комп'ютерні ігри призначені виключно для розваг, що спричиняє відторгнення та неприйняття кіберспорту в деяких країнах. Однак розвиток кіберспорту призвів до формування абсолютно нового ринку, який перебуває в процесі активного дослідження. Обсяг цього ринку зростає в кілька разів щороку, що робить його привабливим для вивчення та аналізу. Крім того, стрімке зростання популярності кіберспорту привертає увагу бізнесу. На сьогодні кіберспорт є одним з найбільш перспективних напрямків для інвестування як на вітчизняному, так і на світовому ринках. Зростає також кількість стартапів у цій сфері. Таким чином, кіберспорт демонструє стабільний розвиток, що робить його цікавим і актуальним для наукових досліджень.

Комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною сучасного цивілізованого світу. Кіберспорт проник не лише у життя геймерів. Те, що починалося як дружні зустрічі у невеликих приміщеннях, перетворилося на потужну індустрію, яка забезпечує емоції, розваги та щороку демонструє стрімке зростання, залучаючи нових учасників і великі фінансові інвестиції.

Кіберспорт або E-Sport - це змагання у відеоіграх, де гравці тренують як розумові, так і фізичні навички. Першим значним етапом розвитку кіберспорту став турнір Red Annihilation з гри «Quake» у 1997 році на Electronic Entertainment Expo під керівництвом Джона Кармака. Вісім гравців боролися за приз у розмірі 5 тисяч доларів США та автомобіль Ferrari 328 GTS. Переможцем став Денніс «Треш» Фонг, який вважається першим професійним кіберспортсменом. Після цього кіберспорт почав активно розвиватися, залучаючи все більше учасників [23, с.27].

У 2000 році в місті Йонгін (Південна Корея) відбулися перші Всесвітні кібер-ігри (ВКІ), які фінансували компанії Samsung і Microsoft за підтримки Міністерства культури та туризму і Міністерства інформації та комунікацій Південної Кореї. ВКІ наслідували олімпійські принципи, включаючи офіційну церемонію відкриття, а учасники з різних країн змагалися за грошові призи та медалі. Основні ігри турніру включали Quake III Arena, FIFA 2000, Age of Empires II, StarCraft: Brood War та Unreal Tournament. Призовий фонд склав 200 тисяч доларів США, а у турнірі взяли участь 174 гравці з 17 країн [24, с.56].

Всесвітні кібер-ігри стали щорічною подією, а їхні масштаби, призові фонди і кількість учасників з кожним роком зростали. До переліку змагань додали такі популярні ігри, як Counter Strike, Warcraft та Need for Speed, а турніри почали проводитися за межами Південної Кореї, зокрема у США, Італії, Німеччині та Китаї.

Кіберспортивна індустрія є перспективним напрямком для розвитку стартапів, і українські підприємці активно створюють інноваційні рішення в цій галузі. Серед таких стартапів можна виділити команди DreamTeam, DMarket, EForce, Mobalytics та інші. Загалом кіберспорт на світовому рівні є прибутковою та стрімко зростаючою індустрією, яка здатна сприяти економічному зростанню країни та залучати нові інвестиції. Розвиток кіберспорту в Україні відкриває можливості для створення нових робочих місць, підтримки інновацій та цифрових технологій. Це також стане важливим кроком у вдосконаленні інноваційного середовища та стартап-екосистеми в країні [26, с.443].

На сьогодні в кіберспортивній індустрії спостерігається активне впровадження інноваційних продуктів. Багато онлайн-платформ і додатків спрямовані на популяризацію електронних ігор. Українські кіберспортивні стартапи отримують фінансування від венчурних фондів та приватних інвесторів, що сприяє їхньому розвитку.

Отже, можна прогнозувати, що індустрія ігор, зокрема сегмент кіберспорту, продовжить стабільне та швидке зростання у довгостроковій перспективі. Очікується збільшення доходів кіберспортивних організацій, розширення аудиторії користувачів та зростання інтересу з боку інвесторів і учасників ринку.

Кіберспорт (e-Sports) є різновидом спортивних змагань, що проходять у віртуальному просторі з використанням комп'ютерних технологій, зокрема відеоігор. Усі турніри та змагання з різних відеоігор розділяються на дисципліни: шутери від першої особи, стратегії в реальному часі, симулятори авто та авіації, командні рольові ігри з тактично-стратегічними елементами тощо. На міжнародних кіберспортивних турнірах, таких як The International (Dota 2), Чемпіонат світу по League of Legends, Battle.net World Championship Series, Evolution Championship Series, Smite World Championship та Intel Extreme Masters, розігруються призові фонди, що сягають кількох мільйонів доларів США. Ігри транслюються в прямому ефірі та в інтернеті, залучаючи багатомільйонну аудиторію [28, с.282].

Популярність кіберспорту продовжує зростати, хоча розвиток цієї галузі є нерівномірним у різних регіонах світу через економічні та технічні чинники, а також рівень життя. Наприклад, країни Африки тільки починають активно розвиватися в цій індустрії, в той час як Австралія вже на рівних змагається з європейськими та північноамериканськими командами.

Кіберспорт зародився у Сполучених Штатах наприкінці 90-х років, коли було проведено перший кіберспортивний турнір. Однак найбільшу популярність він отримав у Південній Кореї завдяки World Cyber Games. Сьогодні Корея вважається найбільш захопленою комп'ютерним спортом країною, де кіберспортсмени здобувають освіту в університетах і мають фан-клуби, а самі гравці є справжніми зірками. У Кореї кіберспорт офіційно визнаний як спортивна дисципліна другого рівня Олімпійських ігор [29, с.188].

Україна також стала місцем, де народжуються видатні гравці СНД, як-от Dendi, s1mple, Zeus та інші. Київська Кіберспорт Арена була головним майданчиком для кіберспортивних чемпіонатів, організованих під егідою StarLadder і ESL. Подібно до відомих футбольних клубів, таких як «Барселона» і «Реал», комп'ютерні команди, як-от Natus Vincere, мають величезну армію шанувальників. Фанатська база української команди перевищує 50 мільйонів людей, що більше, ніж населення України (42 мільйони осіб). Гравці з України та Росії часто виступають разом в одних командах, не зважаючи на політичні розбіжності [31, с.251].

Перемоги на національних змаганнях - це символ престижу, гордості та слави. Кіберспортсмени старшого покоління пам'ятають часи World Cyber Games, коли вони стояли на п'єдесталі з прапорами своїх країн і отримували медалі. Якщо кіберспорт відновить свої Олімпійські ігри та національні першості, такі країни, як зазначені вище, будуть серед головних претендентів на перемоги.

Кіберспорт стрімко розвивається, залучаючи дедалі більше людей та інвестицій завдяки своїй видовищності та доступності. За короткий час він виріс із захоплення невеликої групи гравців до професійного спорту, офіційно визнаного багатьма країнами. Гравці в кіберспорті стають не просто учасниками, а справжніми кіберспортсменами з великою популярністю. Вагомі інвестиції від спонсорів і рекламодавців значно підтримують розвиток цієї індустрії [34, с.211].

Кіберспорт являє собою форму змагальної діяльності, що базується на використанні комп'ютерних ігор. Це явище стало важливою складовою сучасної цифрової молодіжної культури, але його дослідження супроводжується певними труднощами. Перш за все, наукове співтовариство часто не усвідомлює значущість кіберспорту як культурного феномена і спортивної дисципліни. По-друге, ще існує стереотип, що комп'ютерні ігри призначені виключно для дітей та людей без постійної зайнятості. По-третє, у багатьох країнах кіберспорт викликає консервативну критику.

Водночас, динамічне зростання кіберспорту робить його важливим об'єктом дослідження. Наукові праці вітчизняних і зарубіжних дослідників присвячені вивченню цього явища. Ще у 1998 році Р.М. Грінфілд досліджував схильність дітей до комп'ютерних технологій та відеоігор, відзначаючи агресивну поведінку під час гри. Як рішення, він пропонував організацію змагань з комп'ютерних ігор із чіткими спортивними правилами, що могло б знизити рівень агресії.

Автори Новосьолов М.О. і Олекмінська П.М. [18, с.329] досліджували інтелектуальний спорт з точки зору підготовки менеджерів кіберспортивної індустрії, визначаючи фізичні вимоги до кіберспортсменів з урахуванням можливостей їх подальшого працевлаштування.

Займатися традиційними видами спорту зазвичай потребує доступу до спеціалізованих локацій (стадіони, поля, майданчики тощо), і для досягнення успіху часто потрібно бути фізично розвиненим – великим, швидким, сильним або скоординованим, а найкраще – поєднувати всі ці якості. У випадку кіберспорту, для участі у багатокористувацьких відеоіграх достатньо мати необхідне обладнання та доступ до Інтернету. Мільйони гравців онлайн готові грати будь-коли. Досягнення успіху в кіберспорті залежить не від фізичних параметрів, а від швидкості реакції, концентрації та стратегічного мислення. Це робить професійну гру у відеоігри привабливою для величезної аудиторії, яка може вчитися у професійних гравців і вдосконалювати свої навички, що в традиційних видах спорту не завжди можливо [19, с.176].

Оскільки кіберспорт існує майже виключно в цифровому форматі, вболівальники можуть безкоштовно переглядати контент у будь-якій точці світу, без обмежень телевізійних прав, які в традиційних спортивних лігах часто залежать від географії та є дорогими. Кіберспорт перебуває на перетині ключових тенденцій: формування та підтримка соціальних зв'язків в Інтернеті, цифрове споживання відеоконтенту і глобальне зростання аудиторії відеоігор. У майбутньому ми бачимо багато можливостей для державних і приватних інвестицій, які отримуватимуть користь від зростання

кіберспорту, як з точки зору розширення аудиторії, так і монетизації, оскільки кіберспорт трансформується у повноцінну професійну індустрію.

Також варто відзначити роботу К.О. Горової та Д.А. Горового, які аналізують сучасні тенденції фінансового ринку кіберспорту. Вони зазначають, що проведення кіберспортивних турнірів є ключовим джерелом залучення нових спонсорів та інвесторів, а також популяризації кіберспорту в усьому світі [7, с.26].

Отже, кіберспорт можна вважати видом спорту, який відповідає всім критеріям традиційного спорту. Він приваблює не лише глядачів, а й представників бізнесу та офіційного спортивного середовища. Кіберспорт поступово набуває статусу окремої професії, а деякі школи та університети вже включили його в навчальні програми.

Кіберспорту необхідне офіційне визнання та створення керівних органів, які б допомагали спортсменам вирішувати специфічні питання, такі як отримання віз для участі у міжнародних турнірах та сертифікація змагань. Важливим фактором у становленні кіберспорту є розвиток комп'ютерних технологій та комунікаційних інструментів у кіберпросторі, які визначають його перспективи і економічний потенціал [1, с.3].

1.2. Місце кіберспорту в системі спортивного руху

Спорт як соціальне явище сучасного суспільства характеризується сукупністю досягнень у різних його аспектах, таких як спортивне тренування, змагальна діяльність, спортивна наука, спортивна медицина та інфраструктура. Кінцевою метою цього є досягнення високих спортивних результатів. Останні роки в спортивній системі з'явився новий напрямок – кіберспорт, який за своїм потенціалом порівнюють з олімпійськими видами спорту. Важливість кіберспорту як соціального феномена та масштаби його розвитку створюють необхідність дослідження всіх його аспектів. Найактуальнішими питаннями для вивчення в рамках спортивної науки є

особливості організації та проведення змагань у кіберспорті, а також його економічні аспекти [4, с.175].

Кіберспорт – це нове покоління командних спортивних змагань, де боротьба за перемогу відбувається у цифровому просторі. Ця сфера стрімко розвивається і вже залучила мільйони гравців та вболівальників. Для популяризації кіберспорту в Україні важливо організовувати масштабні локальні турніри, що складаються з онлайн- та офлайн-етапів. Підготовка кожного з етапів вимагає кількох стадій реалізації. Завдяки онлайн-етапам гравці проходять попередню кваліфікацію, що надає їм можливість брати участь в офлайн-змаганнях.

Кіберспорт є формою онлайн-комунікації, яка відбувається через Інтернет і являє собою змагальну діяльність в електронних іграх. Він став однією з основних розважальних сфер для молоді. Згідно з дослідженнями світових джерел, електронний спорт демонструє стрімке зростання за останні роки. Основними факторами, що сприяють підвищенню інтересу до кіберспорту, є: високий попит на участь у кіберіграх та їх перегляд, масовість кіберспортивних подій, популярність серед молоді, вплив пандемії, пріоритетність кіберспорту над традиційними видами спорту, значний потенціал розвитку, зручність участі в змаганнях, широка глядацька аудиторія, високі прибутки, пропозиції від інвесторів, низькі витрати на організацію подій, відсутність потреби у фізичній підготовці, гнучкість індустрії та незалежність від географічного розташування, розвинена інфраструктура тощо [5, с.3].

Розвиток кіберспорту забезпечує низку позитивних аспектів: підтримання культури дозвілля, зняття психологічної напруги, фізичну активність за мінімального навантаження, можливість отримання медичних послуг дистанційно, визначення результатів гри за допомогою комп'ютерного інтерфейсу, можливість участі без спеціальної спортивної підготовки, отримання значних гонорарів, доступ до подій з мінімальними витратами, відкритість для будь-якого учасника та глобальна доступність.

Аналізуючи особливості кіберспорту, варто звернути увагу на певні негативні аспекти, пов'язані з ним. До психологічних чинників належать інтелектуальні навантаження, які можуть призводити до стресу та розумової втоми, що в свою чергу знижує психологічну стійкість і продуктивність у роботі. Невдачі в іграх можуть викликати погіршення настрою, тривожність і зниження впевненості в собі, що негативно впливає на психологічне здоров'я. Фізичні наслідки включають зниження фізичної активності, що сприяє збільшенню маси тіла і малорухливому способу життя, порушення режиму харчування, що негативно позначається на фізичному здоров'ї, погіршення якості сну, що може призвести до хронічного недосипання і втоми, а також виникнення таких захворювань, як напруга і біль в очах, шиї та зап'ястях. Окрім цього, існує також правова проблематика кіберспорту. Всі ці переваги та недоліки кіберспорту необхідно розглядати в контексті його подальшого розвитку [9, с.508].

Українські кіберспортсмени вже давно здобули світове визнання в кіберспільноті, успішно виступаючи на міжнародних змаганнях з початку 2000-х років. Однак, тривалий час вони не мали офіційного статусу в своїй країні. Лише 7 вересня 2020 року кіберспорт в Україні був визнаний офіційним видом спорту нарівні з футболом, баскетболом, тенісом, плаванням та іншими традиційними дисциплінами. Це рішення стало ключовим етапом у розвитку кіберспорту в країні. Створення Української Професійної Кіберспортивної Асоціації (UPEA) відкрило нові перспективи для формування сучасної екосистеми кіберспорту, вільного пересування гравців та мало потенціал створити синергетичний ефект для економіки України. В рамках стратегії розвитку кіберспорту на 2020-2025 роки важливо дослідити роль українських кіберспортсменів у світовій кіберспільноті та розробити заходи для ефективного реалізації стратегічних цілей. Це й визначає актуальність запропонованого дослідження [10, с.63].

Автори Бойко А. О., Кузьменко О. В., Койбічук В. В., Кушнерев О. С. [3, с.13] визначили, що 2020 році український кіберспорт офіційно вийшов

на міжнародну арену. Водночас, розвиток кіберспорту в Україні почався ще в 2002 році, коли вітчизняний гравець вперше взяв участь в міжнародних змаганнях. Протягом 2002-2020 років українські кіберспортсмени досягали різних результатів на світовій арені, зокрема, найвищі показники були досягнуті у 2011 році. В деяких дисциплінах українські команди утримують лідерські позиції, хоча в інших вони майже відсутні. У період з 2017 по 2020 роки позиції українських кіберспортсменів у світовому рейтингу суттєво погіршилися. Після семи років (2010-2016) перебування серед топ-10 країн за призовими фондами на кібертурнірах, в останні три роки Україна випала з переліку п'ятнадцяти найкращих країн за цим показником. Проте недооцінка кіберспорту неприпустима, оскільки він є одним з найприбутковіших і найшвидше зростаючих інвестиційних секторів, що впливає на економічні процеси в країні.

З огляду на це, а також на прийняту стратегію розвитку кіберспорту в Україні на 2020-2025 роки, основними завданнями на найближчі три роки для держави, саморегульованих організацій та інших суб'єктів ринку комп'ютерних ігор будуть наступні [12, с.181]:

Активна популяризація кіберспорту через радіо, телебачення та інтернет. Оскільки багато батьків сприймають кіберспорт як загрозу здоров'ю дітей через малорухливий спосіб життя, важливо проводити просвітницьку діяльність через традиційні медіа та онлайн-платформи. Варто створити короткі промо-ролики за участю професійних кіберспортсменів, менеджерів команд, лікарів та інших експертів, які розвіюватимуть стереотипи про кіберспорт та стиль життя гравців.

Створення сприятливого інвестиційного клімату для залучення як іноземних, так і вітчизняних інвестицій у кіберспорт. Це може включати зниження податкового навантаження на інвесторів або запровадження пільгового періоду оподаткування на стадії розвитку проекту. Важливими також будуть спрощення процесу оформлення дозвільних документів та

введення мораторію на перевірки бізнесу, пов'язаного з кіберспортом, терміном хоча б на три роки [13, с.17].

Збільшення кількості глядачів, які активно стежать за кібертурнірами, можна досягти через ефективне просування успіхів українських кіберспортсменів, популяризацію найвідоміших гравців як соціально відповідальних особистостей, а також шляхом виділення ефірного часу на національних телеканалах для трансляції найпопулярніших турнірів. Це, в свою чергу, стимулюватиме зростання кількості кіберспортсменів, їх об'єднання в команди міжнародного рівня та підвищення інтересу дітей до кіберспорту, що сприятиме зміні суспільної думки [16, с.63].

Необхідною умовою для виховання висококласних українських кіберспортсменів є наявність професійних комп'ютерних клубів для тренувань, а також організація в Україні довготривалих тренувальних таборів. Важливим аспектом розвитку кіберспорту також є створення в Україні кіберспортивних ліг різних рівнів (аматорська, шкільна, студентська, професійна ліга з кількома дивізіонами) і проведення міжнародних турнірів. Розгалужена система змагань і турнірів дозволить українським гравцям підвищувати свій рівень та стати більш конкурентоспроможними на світовій арені. Поряд з цим, організація міжнародних змагань в Україні допоможе вітчизняним гравцям, які мають обмежені фінансові можливості, зрозуміти свій рівень у порівнянні з найкращими кіберспортсменами світу і окреслити індивідуальну траєкторію свого розвитку.

Ключовим завданням також є запровадження у провідних університетах України освітніх програм для підготовки бакалаврів і магістрів з кіберспорту. Якісна освіта, заснована на європейському та українському практичному досвіді, сприятиме формуванню кваліфікованих фахівців різних профілів, які будуть основою для побудови ефективної екосистеми кіберспорту в країні. Це допоможе задовольнити зростаючий попит на фахівців у кіберспорті та забезпечить подальший активний розвиток галузі в Україні.

1.3. Вплив кіберспорту на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор

У часи стрімкого розвитку цифрових технологій відеоігри стали одним із найпоширеніших цифрових продуктів. Раніше їх вважали розвагою для підлітків і шанувальників ігрової індустрії, але тепер вони перетворилися на сучасний тренд, що підтверджується у звіті М. Мікер "Internet Trends 2018". Сьогодні кількість гравців у комп'ютерні ігри сягає 2,6 мільярда осіб, тоді як у 1995 році цей показник становив лише 100 мільйонів. Таке зростання пояснюється популярністю багатокористувацьких ігор, зокрема, через зростання частки гравців середнього віку та збільшення кількості жінок серед геймерів. Важливим фактором для створення якісних ігор є суттєве фінансування, тому країни з розвиненим інтелектуальним капіталом у сфері розробки відеоігор зазвичай мають вищі рівні інвестицій в ІТ-сектор. Сьогодні виробництво відеоігор є престижним і прибутковим бізнесом, навіть у періоди економічних криз. Наприклад, під час фінансової кризи в США у 2008 році ігрова індустрія принесла країні понад 11 мільярдів доларів прибутку [20, с.117].

Для оцінки впливу електронного спорту на структуру світового ринку комп'ютерних ігор важливо чітко окреслити сучасне розуміння кіберспорту. Кіберспорт вже визнано міжнародною спортивною дисципліною, що передбачає змагання за допомогою комп'ютерних технологій, де комп'ютер створює віртуальний простір для протистояння гравців. Основою кіберспорту є саме змагальна діяльність. Розвиток цієї сфери значною мірою залежить від рівня розвитку інформаційних технологій в країні та їх доступності для населення. Останні роки спостерігається суттєва комерціалізація кіберспорту, зростає прагнення організаторів і гравців максимізувати прибутки, що визначає сучасний характер цієї індустрії. В кіберспорті популяризуються ті дисципліни, які здатні приносити значні доходи, яскравими прикладами є найпопулярніші ігри сьогодні - "Dota 2" та "LoL" [25, с.318].

Великий інтерес до кіберспорту з боку відомих спортсменів, спортивних клубів, медіакомпаній і брендів свідчить про те, що відеоігри займають ключову роль в індустрії розваг. Вони стимулюють інновації в технологічних процесах і бізнес-моделях, а також ефективно взаємодіють з молоддю, залучаючи її увагу. Наприклад, згідно з дослідженням "UMass Lowell-Washington Post", кіберспорт в Америці має для молоді (від 14 до 21 року) таку ж важливість, як і американський футбол: 38% респондентів є шанувальниками кіберспорту, у той час як 40% відносять себе до фанатів футболу. Примітно, що лише 24% кіберспортивних уболівальників підтримують конкретну команду або гравця.

Традиційні та цифрові медіа, а також спортивні бренди активно допомагають ігровій індустрії в створенні ефективних рекламних кампаній. Це партнерство має як стратегічну, так і комерційну обґрунтованість. Нині фінали чемпіонатів з таких ігор, як "League of Legends" та "Dota 2", вже транслюються не тільки в Інтернеті, але й на традиційних телеканалах.

Популяризація відеоігор також стимулює розвиток суміжних продуктів, таких як сервіси ігрового стрімінгу, наприклад, "Twitch" і "YouTube Gaming", які стають альтернативою телебаченню для сучасної молоді. У Європі та США організовуються турніри, де команди змагаються у популярних комп'ютерних іграх, таких як "Counter-Strike", "LoL", "Dota 2". Крім того, відеоігри надихають на створення високобюджетних фільмів, як це було з кінострічками "Warcraft" і "Assassin's Creed", що вийшли на екрани у 2016 році [30, с.156].

Автори Лазнева, І. О., Стріжко, І. С. [15, с.210] визначили, що кіберспорт, відомий також як електронний або комп'ютерний спорт, є змаганням, яке може проходити в командному або індивідуальному форматі на основі відеоігор. Кожна гра має свою назву - дисципліна, і дисципліни поділяються на категорії в залежності від ігрових просторів, завдань та необхідних навичок гравців. Спортсмени обирають дисципліну, в рамках якої проходять тренування і беруть участь у турнірах. Динаміка розвитку цієї

галузі вражає: згідно з дослідженням Global Esports Market Report 2022 від Newzoo, у 2021 році глобальна аудиторія кіберспорту досягла 921,2 млн осіб (+102,9% за рік), а обсяг ринку склав \$1,384 млн (+45,6%).

Основним стимулом для гравців є перемога на регіональних та міжнародних змаганнях, а також здобуття призу. Призові фонди таких турнірів можуть сягати десятків мільйонів доларів. Наприклад, один з найвідоміших турнірів з дисципліни Dota 2 - «The International» у 2021 році нагородив переможців сумою в 40 млн доларів. На відміну від футболу та інших командних видів спорту, 80-90% призових грошей на турнірах отримують самі гравці, а не клуби. Зазвичай виграш ділиться між членами команди, причому капітан може отримати трохи більше. Крім того, невеликий відсоток від призового фонду (до 5% кожному) виплачується тренерам та аналітикам.

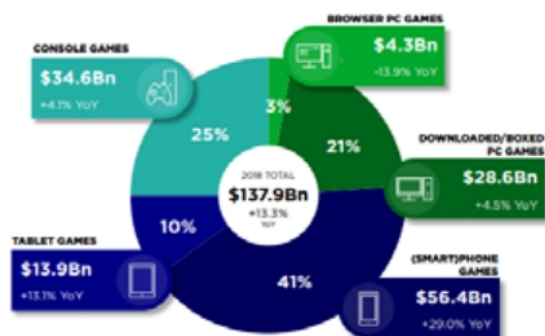
Отже, можна констатувати, що кіберспорт динамічно розвивається як на світовій арені, так і в Україні. Щороку зростає інтерес світових брендів, а також збільшується кількість глядачів і фахівців у цій галузі.

Слід зазначити, що ринок відеоігор є одним із найбільш швидкозростаючих сегментів ІТ-індустрії в усьому світі. Такий висновок підтверджують незалежні дослідження кількох провідних аналітичних компаній. За даними агентства "Newzoo", за останні п'ять років глобальні доходи від продажу відеоігор зросли на 65%, що еквівалентно 82 млрд доларів, досягнувши у 2017 році рекордної суми в 122 млрд доларів. Прогнозується, що до 2020 року капіталізація світового ринку відеоігор досягне 166 млрд доларів, а до 2021 року - 180,1 млрд доларів, що становитиме приріст на 30% у порівнянні з рівнем 2018 року (рис. 1.1).

GLOBAL GAMES MARKET 2018

PER SEGMENT

THE GLOBAL GAMES MARKET
PER SEGMENT



SEGMENT BREAKDOWN OF GLOBAL GAMES REVENUES
TOWARD 2021

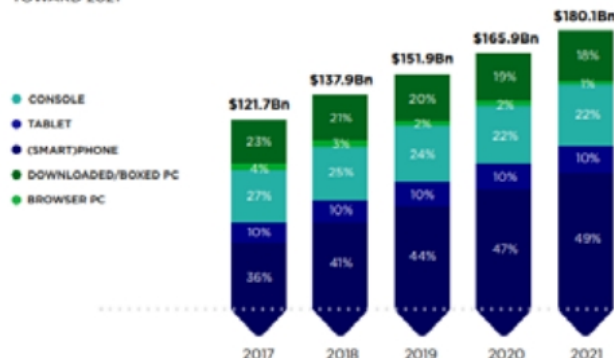


Рис.1.1. Фактичні та прогнозні дані розподілу доходу світового ігрового ринку за видами [14, с.63]

Експерти консалтингової компанії "SuperData Research" оцінюють поточний обсяг світового ринку більш скромно, на рівні 120 млрд доларів, при цьому прогнозують зростання майже на 40% до 2020 року (рис. 1.2).



Рис. 1.2. Динаміка обсягів світового ігрового ринку (млрд. дол.) [14, с.63]

Очікується, що прибутки Азіатсько-Тихоокеанського регіону у 2018 році сягнуть 71,4 млрд доларів, що становитиме 52% від загальних доходів світової ігрової індустрії. Такий дохід відображає річний приріст у 16,8%.

Частка прибутків країн АТР у світовій структурі дещо зросла за останні роки завдяки стрімкому розвитку індустрії мобільних ігор, де регіон лідирує за кількістю користувачів. Прогнозується, що Індія та країни Південної Азії будуть найбільш швидкозростаючими ринками у наступні три роки, а Китай збереже лідерство, досягнувши 50,7 млрд доларів до 2021 року.

Північна Америка залишається другим за величиною регіоном на світовому ринку ігор, утримуючи частку в 23%, що дорівнює 32,7 млрд доларів. Прогнозується, що прибутки регіону щорічно зростатимуть приблизно на 10%. Темпи зростання ринків країн Європи, Близького Сходу та Африки дещо повільніші через більш тривале входження в ігрову індустрію. Частка цих регіонів становить 21% глобального ринку, або 28,7 млрд доларів. За результатами дослідження, Бразилія лідирує в Латинській Америці за кількістю кіберспортивних уболівальників, займаючи третє місце у світі після Китаю та США. У 2018 році частка Латинської Америки в ігровій індустрії склала 5 млрд доларів (4% від загального ринку), а прибутки від кіберспорту становили 31 млн доларів. Основним джерелом доходів кіберспорту в регіоні є реклама, яка принесла 8,7 млн доларів. Очікується, що до 2021 року економіка електронного спорту в Латинській Америці досягне 55,6 млн доларів (рис. 1.3).

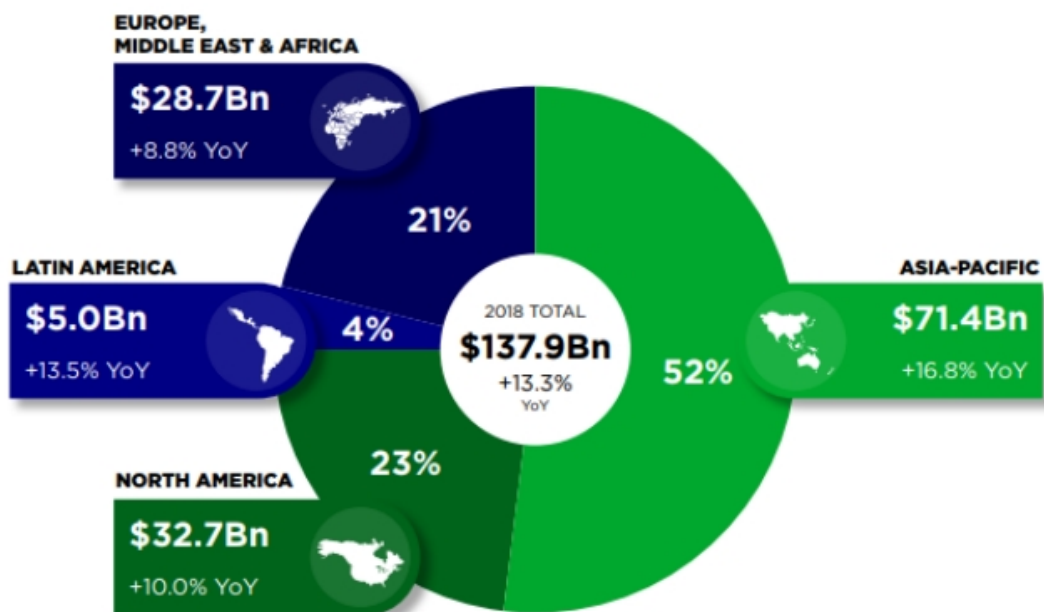


Рис. 1.3. Розподіл частки світового ринку комп'ютерних ігор за географічними регіонами [14, с.67]

Розвиток електронного спорту не є рівномірним по всьому світу, що обумовлено відмінностями у соціально-економічному та технічному розвитку країн, а також рівнем життя населення. Наприклад, африканські країни тільки нещодавно почали активно залучатися до цієї індустрії, в той час як австралійські команди вже успішно конкурують з європейськими та північноамериканськими. Розвиток кіберспорту загалом можна поділити на два напрямки: західний та східний. Західний напрямок до початку 2000-х років мав певний досвід та історію, однак спроби визнати кіберспорт офіційною спортивною дисципліною не отримували підтримки від урядів розвинених країн. Перша американська ліга кіберспорту, "Cyberathlete Professional League", була заснована у 1997 році. Східний напрямок розвивався по-іншому, особливо після азіатської фінансової кризи 1997–1998 років, яка призвела до перегріву економічних систем провідних азіатських країн. Зниження заробітних плат, зростання цін, безробіття та нестабільність призвели до того, що люди почали шукати відволікання у віртуальному світі. Саме це пояснює, чому Південна Корея стала і залишається центром кіберспорту [33].

Автори Подскребко, О. С., Іванченко, Н. О. [21, с.130] визначили, що ігрова індустрія є найбільш швидко зростаючою у світі. Відеоігри вже зараз суттєво впливають на різні аспекти нашого життя. На сьогодні ця індустрія переживає новий етап розвитку, коли ігрові компанії відіграють важливу роль у світовій економіці, формуючи тренди та впроваджуючи інновації. Частка ринку постійно зростає, а сам ринок стає більш багатогранним, включаючи як передові технології віртуальної реальності, так і кіберспортивні змагання. Важливо стежити за розвитком ігрової індустрії, оскільки вона займатиме ще більшу частку світового ринку в майбутньому.

Азіатсько-Тихоокеанський регіон та Північна Америка є одними з найприбутковіших ігрових ринків: прибутки у 2019 році становили 72,2 млрд

дол. та 36,6 млрд дол. відповідно, що в сукупності складає 73% від загального доходу індустрії. Україна також має потенціал для розвитку в цій галузі завдяки якісним кадрам та низькій конкуренції. Щороку в Україні з'являються нові компанії, що свідчить про зростаючий інтерес до цієї сфери.

Кіберспорт у багатьох країнах світу вже є розвиненою галуззю зі своїми провідними командами. У 2017 році на саміті Міжнародного олімпійського комітету обговорювали можливість включення кіберспорту до числа олімпійських дисциплін. МОК визнав швидкий розвиток кіберспорту, особливо серед молоді в різних країнах, а також його потенціал для інтеграції з олімпійським рухом. За прогнозами аналітичної компанії "Newzoo", хоча кіберспорт ще не буде представлений на зимових та літніх Олімпійських іграх у їхньому традиційному форматі, є ймовірність створення спеціальних подій для кіберспорту [35].

На основі аналізу даних функціонування систем електронного спорту, його можна розглядати як важливу економічну складову організаційно-правової структури держави. Кіберспорт - це не лише новий вид спорту, популярний серед молоді, а й значний медійний ринок. За різними оцінками, його обсяг становить від 1 до 1,5 млрд доларів. Експерти відзначають, що ринок кіберспорту щорічно зростає на 20-30% і повністю розкриє свій потенціал через 5-10 років. Реклама та маркетинг у цій сфері мають величезні перспективи, адже кіберспорт є відмінною платформою для просування різних продуктів.

Серед лідерів розвитку електронного спорту сьогодні виділяються Південна Корея, Китай, США та країни Західної Європи. Відповідні рейтинги формуються за обсягами фінансових надходжень у кожній країні. Згідно зі статистикою, прибуток, який отримують держави та всі учасники кіберспортивних подій, включаючи гравців, досяг 180,1 млрд доларів. Основним наслідком розвитку кіберспорту як джерела доходу для держави є високий рівень комерціалізації цієї індустрії [36].

Ключовими учасниками ринку кіберспорту є гравці, для яких розробляються ігри. Вони виступають активними учасниками та основними споживачами. З економічної точки зору, гравці одночасно є споживачами продукції під час покупки відеоігор і агентами галузі, коли беруть участь у публічних іграх, популяризуючи їх. У цьому контексті участь у змаганнях і їх висвітлення є важливими для поширення інформації про ігри.

Кібергравці можуть бути професійними або аматорськими. Професійні гравці працюють у клубах, отримують зарплату та призові за участь у змаганнях, проте не мають жодних привілеїв у порівнянні з аматорами, які також є споживачами ігор та їх доповнень. Зарплата професійних гравців варіюється від 5 до 20 тисяч доларів залежно від регіону і популярності дисципліни.

Як і в традиційних видах спорту, кібергравці проходять тренування, дотримуються дієт і розпорядку дня, а також підписують контракти з клубами, які регулюють їхні відносини. Вони можуть змінювати клуби, іноді за значні суми.

У 2019 році загальна кількість кібергравців у світі становила 2,5 мільярда. Найбільша частина зосереджена в Азії та Тихоокеанському регіоні - 1,3 мільярда осіб (53%). В Африці та на Близькому Сході - 359,5 мільйона осіб (14,3%), в Латинській Америці - 252,6 мільйона (10,1%), у Північній Америці - 197,6 мільйона, в Західній Європі - 215,6 мільйона, а в Східній Європі - 155,6 мільйона.

Особливістю цієї категорії є те, що найбільш активна її частина складається з молодих чоловіків віком 16-20 років. Ця аудиторія має високий рівень купівельної спроможності, яка обчислюється мільярдами доларів, проте є досить інертною до маркетингових сигналів. Гравці також різняться за своїми вподобаннями: найбільше з них - 400 мільйонів осіб - надають перевагу дисципліні Fortnite.

Окрім гравців, важливими споживачами продукції кіберспорту є уболівальники. Вони купують відеоігри, квитки на змагання, клубну

атрибутику та підписки на стрімінгові сервіси. Уболівальники також можуть бути клієнтами брендів-спонсорів кіберспорту та букмекерських контор. У 2018 році загальна аудиторія глядачів кіберспортивних змагань становила 385 мільйонів осіб, з яких 191 мільйон - це вболівальники, які добре розуміють гру, а 194 мільйони - випадкові глядачі, які не повністю усвідомлюють суть кіберспортивних дисциплін, але проявляють інтерес до них [37].

Цікаво, що в гендерному розрізі основна частина аудиторії - чоловіки, які складають 71%. З них 52% - це особи віком 21-35 років, а 27% - підлітки віком 10-20 років.

Демографічний розподіл глядачів та його динаміка свідчать про зростаючий економічний потенціал ринку кіберспорту, оскільки кількість його прихильників поступово зростає завдяки молодому поколінню чоловіків. Це вказує на зростання купівельної спроможності споживачів, що позитивно впливає на розвиток ринку.

Клуби, як суб'єкти ринку кіберспорту, займаються управлінням кіберспортсменів. Їхній прибуток формується з різних джерел: спонсорських внесків, компенсацій від розробників ігор, частки від призових у змаганнях, продажу фанатського мерчендайзу, реклами букмекерів та ексклюзивних стрімінгових платформ.

Клуби об'єднують гравців та частину глядачів, діючи в їхніх інтересах, а також в інтересах розробників ігор, спонсорів, трансляторів тощо. Головна продукція клубів полягає не лише у можливості грати, а в отриманні емоцій від спільних дій. Основне завдання клубу - створити стабільний зв'язок між розробниками ігор, гравцями, фанатами, глядачами, спонсорами та іншими учасниками. Серед українських кіберспортивних клубів найвідомішим є Natus Vincere (лат. "Народжені перемагати"), заснований у 2009 році, який протягом кількох років здобував перемоги у найпопулярніших дисциплінах Східної Європи - CS і DOTA.

Окрім гравців і вболівальників, важливими учасниками ринку кіберспорту є спонсори, які забезпечують фінансові надходження. Вони інвестують у кіберспортивні клуби та організаторів турнірів, а також замовляють статті в ЗМІ, щоб налагодити комунікацію з лояльною до реклами аудиторією. Спонсорство в кіберспорті може стосуватися як організації турнірів, так і окремих гравців чи команд. У першому випадку це може включати постачання напоїв, надання техніки та рекламу букмекерів. У другому - розміщення логотипів на формі та використання гравцями спеціальних гарнітур.

Слід зазначити, що частка інвестицій і спонсорських внесків у доходах кіберспорту становить близько 30%, що свідчить про нестабільність ринку і слабку окупність. Тому для стабілізації доходів необхідно поступово перетворювати кіберспортивні заходи на високоліквідні події.

Таким чином, основні учасники ринку кіберспорту активно взаємодіють між собою, реалізуючи свої інтереси і задовольняючи потреби інших. Для покращення цієї взаємодії в Україні потрібно вжити певні заходи, спрямовані на регулювання окремих аспектів співпраці та підвищення економічного потенціалу, зокрема, прийняти нормативний акт для законодавчого регулювання таких відносин.

Ринок відеоігор залишається одним із найбільш швидкозростаючих сегментів у сфері ІТ, демонструючи стійке збільшення показників у майбутньому. Незважаючи на нерівномірний розвиток цієї галузі в різних регіонах світу, її домінування в економіках високорозвинених країн є незаперечним. Це індустрія, яка прокладає шлях у майбутнє для передових цивілізацій.

За прогнозами незалежних аналітичних агентств, індустрія відеоігор, зокрема кіберспорт, продовжить стабільно та динамічно зростати як у короткостроковій, так і в довгостроковій перспективі. Це включає як збільшення прибутків учасників ринку, так і зростання користувачької

аудиторії, що робить його одним із найперспективніших ринків для інвесторів у світі.

Висновки до першого розділу

Аналіз літератури свідчить, що кіберспорт може бути визнаний видом спорту, який відповідає усім критеріям традиційних видів спорту. Тенденції розвитку кіберспорту в Україні та світі залишаються одним з найбільш швидко зростаючих сегментів у сфері ІТ, демонструючи стабільне зростання показників у майбутньому.

За прогнозами незалежних аналітичних агентств, індустрія відеоігор, зокрема кіберспорт, продовжить динамічно розвиватися як у короткостроковій, так і в довгостроковій перспективі. Це передбачає як зростання доходів учасників ринку, так і збільшення кількості користувачів, що робить цю сферу однією з найперспективніших для інвесторів у світі.

Таким чином, розвиток кіберспорту в Україні та у світі підкреслює його значний потенціал для економіки та культури, відкриваючи нові можливості для інвестицій, інновацій та залучення молоді до активних форм відпочинку.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Методи досліджень

Для досягнення мети дослідження нами застосовувалися наступні методи:

1. Аналіз науково-методичної літератури
2. Анкетування
3. Педагогічне тестування
4. Методи математичної статистики.

2.1.1 Аналіз науково–методичної літератури

Метод аналізу текстів, який припускає вивчення спеціальних літературних джерел для збору інформації з теми дослідження, є важливим інструментом у наукових дослідженнях. Він дозволяє дослідникам глибше зрозуміти предмет дослідження, визначити основні тенденції та підходи, а також знайти найефективніші методи та засоби для вирішення конкретних проблем.

За допомогою цього методу було визначено ключові етапи розвитку кіберспорту в Україні та світі, його місце та роль у сучасному суспільстві. Також було окреслено характерні особливості кіберспорту як виду спортивної діяльності, виявлено проблеми, що перешкоджають його становленню та розвитку, та проаналізовано сучасний стан і тенденції розвитку кіберспорту в освітній сфері.

Ефективний розвиток кіберспорту залежить від розуміння його унікальних аспектів і викликів, а також від здатності системи швидко реагувати на нові тенденції та інновації. У цьому контексті важливою є комунікація та співпраця між усіма ключовими учасниками екосистеми, включаючи гравців, організаторів турнірів, видавців ігор, спонсорів і медіа.

Кіберспорт як явище охоплює широкий спектр інтерпретацій і підходів, які відображають його різноманітність та багатогранність. Це підтверджується різними дослідженнями, кожне з яких висвітлює певний

аспект кіберспорту. Наприклад, S. Jenny, R. Manning, M. Keiper та T. Olrich розглядають кіберспорт як повноцінний вид спорту, підкреслюючи важливість координації, стратегічного мислення та командної взаємодії. T. Taylor визначає кіберспорт як соціокультурне явище, де відеоігри слугують не лише змагальним інструментом, а й платформою для спілкування та культурної ідентифікації. K. Jonasson і J. Thiborg підкреслюють важливість комерційного успіху кіберспорту, звертаючи увагу на турніри та спонсорські угоди, а Y. Seo вказує на технологічну основу кіберспорту, пов'язуючи його розвиток з інноваціями у галузі комп'ютерних ігор та інтернет-технологій. Ця різноманітність підходів свідчить про те, що кіберспорт можна розглядати в різних контекстах, поєднуючи елементи спорту, культури, економіки та технологій, що робить його важливим явищем сучасного світу.

Наше дослідження показало, що структура екосистеми кіберспорту є складною та багатофакторною. Її основними елементами є гравці, які представляють кіберспортивні організації або беруть участь у змаганнях. Взаємовідносини між гравцями та організаціями варіюються від традиційних трудових угод до корпоративних контрактів із соціальним забезпеченням.

Організатори турнірів відіграють роль, подібну до спортивних федерацій, але з унікальною дуалістичною структурою, що включає модель видавця та стороннього організатора. Видавець володіє ексклюзивними правами на відеоігри.

Кіберспорт підтримується різноманітними комерційними партнерами, такими як стрімінгові та телевізійні платформи, спонсори, інвестори, які забезпечують його стабільність та розвиток, формують імідж і медійну присутність. Важливу роль відіграють агентства гравців, новинні медіа та оператори платформ спільнот.

Таким чином, аналіз науково-методичної літератури є ключовим етапом у дослідженні, який забезпечує наукову основу для подальших практичних дій і розробок у галузі розвитку кіберспорту в світі та Україні.

2.1.2. Анкетування

В основу даного методу стало анкетування кіберспортсменів, що дозволяє визначити основні тенденції розвитку кіберспорту в світі та Україні. Аналіз отриманих результатів проводився шляхом підрахунку відсоткового співвідношення відповідей на окремі питання анкети.

У дослідженні взяли участь 30 респондентів віком від 16 до 45 років, які займаються різними кіберспортивними дисциплінами. У даній роботі метод опитування був застосований для вивчення думок респондентів щодо розвитку кіберспорту, його екосистеми та складових елементів. Експертна оцінка мала на меті визначення поглядів фахівців на ключові компоненти екосистеми кіберспорту та їх значущість. Використовувався метод Дельфі, де експерти за допомогою ранжування оцінювали важливість характеристик. Чим менша сума балів, тим вищий ранг.

Метою опитування було з'ясувати популярність кіберспорту серед молоді, їхнє ставлення до кіберспорту як соціального феномена, а також рівень участі студентів у змагальній діяльності. Для проведення опитування було розроблено спеціальну анкету з низкою запитань, на основі якої створено GoogleForm, яку поширили через комунікаційні платформи. Цей підхід дозволив залучити достатню кількість респондентів для отримання науково достовірних результатів. Анкета складалася з демографічної та основної частин.

2.1.3 Методи математичної статистики

Основний метод математичної статистики, який використовується в роботі - обчислення середньої арифметичної величини. Середня арифметична величина є основною мірою центральної тенденції та найбільш точною середньою величиною, так як розраховується на основі кількісних результатів вимірювань. Крім середньої арифметичної використовували частки в відсотках. Для виявлення достовірності відмінностей застосовували

t-критерій Стьюдента, різниця вважалася достовірною при рівні $P < 0,05$. Для побудови гістограм і діаграм була використана програма Excel.

2.2. Організація досліджень

Дослідження складалося з трьох етапів. На першому етапі було проведено аналіз літературних джерел та документації, аналіз основних тенденцій розвитку кіберспорту в світі та Україні.

На другому етапі було проведено анкетування. У дослідженні взяли участь 30 респондентів віком від 16 до 45 років, які займаються різними кіберспортивними дисциплінами.

А також проведено вкопювання статистичних даних із сайтів, що вміщують та накопичують числову інформацію щодо призових фондів, рейтингу гравців, глядацького інтересу до кіберспортивних заходів.

Розробка програми розвитку кіберспорту.

На третьому етапі було здійснено узагальнення результатів досліджень та оформлення кваліфікаційної роботи.

РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СВІТІ ТА УКРАЇНІ

3.1. Аналіз результатів анкетування

Для вивчення особливостей та розвитку екосистеми кіберспорту, а також оцінки її основних компонентів, було проведено опитування за участю 30 респондентів. Серед учасників 80,0% становили чоловіки та 20,0% – жінки (рис. 3.1).

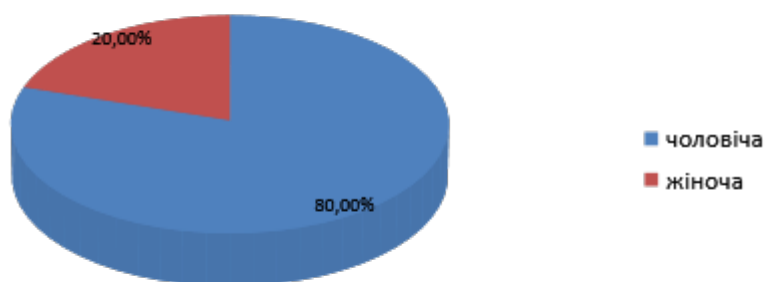


Рис. 3.1. Розподіл респондентів за статтю, n=30

Кіберспорт – це змагання, яке може відбуватися як в командному, так і в індивідуальному форматі, де кіберспортсмени змагаються на основі відеоігор відповідно до встановлених правил. Цей процес включає порівняння фізичних і інтелектуальних здібностей учасників. Ринок кіберспорту складається з таких елементів: продукт (змагання, тренування), споживач (глядачі, учасники, спонсори) та виробники (організатори, власники клубів, медіа, інвестори). Актуальність кіберспорту полягає в невизначеності результатів змагань, що підтримує постійний інтерес до них та емоційне залучення глядачів. Метою учасників ринку є: клуби прагнуть до перемог і отримання призових, глядачі бажають насолоджуватися переглядом матчів і

відвідувати змагання, виробники комп'ютерних комплектуючих - підвищувати свої продажі, спонсори - просувати свої бренди, а комунікаційні канали - транслювати матчі. Проте ринкові тенденції постійно змінюються: інвестиції в призові фонди нових ігор, зміни в складі відомих клубів - всі учасники ринку повинні оперативно реагувати на ці зміни. Тому ми формуємо наступне визначення: кіберспортивний маркетинг – це безперервний аналіз ринку та пошук комплексних рішень як для прямих, так і для непрямих потреб споживачів, організацій, що функціонують в кіберспортивній індустрії, та інших суб'єктів, пов'язаних із кіберспортом в умовах динамічного середовища.

За рівнем освіти, 40,0 % респондентів мали повну вищу освіту, стільки ж – неповну вищу, а 20,0% – середню освіту (рис. 3.2).

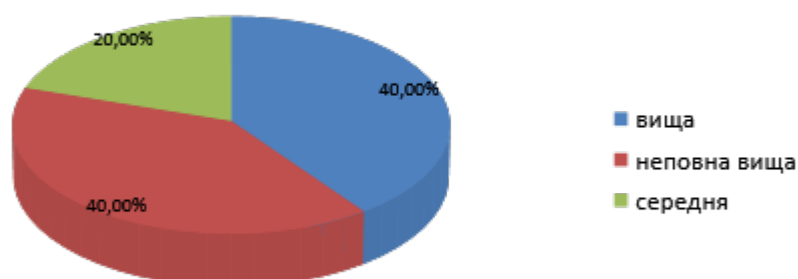


Рис. 3.2. Розподіл респондентів за освітою, n=30

Аналізуючи склад учасників опитування, з'ясувалося, що 40,0% респондентів є гравцями, які беруть участь у різних кіберспортивних дисциплінах. Глядацьку аудиторію кіберспорту склали 23,33% опитаних. Інші категорії учасників розподілилися рівномірно: тренери, організатори змагань, представники медіа та інші функціонери кіберспорту становили по 10,0 % кожна (рис. 3.3).

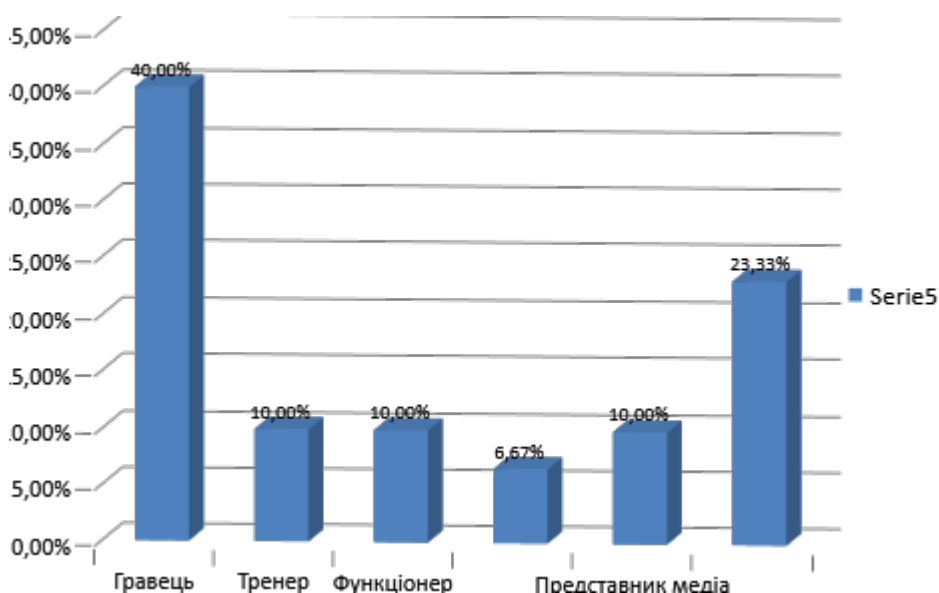


Рис. 3.3. Розподіл респондентів за професійною приналежністю до кіберспорту, n=30

Згідно з результатами опитування, більшість учасників, а саме 86,67%, вважають кіберспорт видом спортивної діяльності, тоді як лише 6,67% респондентів класифікують його як розвагу та дозвілля (рис. 3.4). Цікавим є той факт, що жоден з опитаних не розглядає кіберспорт як бізнес. Це може бути пов'язано з відсутністю серед учасників представників бізнес-сектору, які могли б оцінювати кіберспорт не тільки з точки зору спорту, але й комерційної вигоди. Водночас усі респонденти визнали кіберспорт перспективною галуззю на міжнародному рівні.

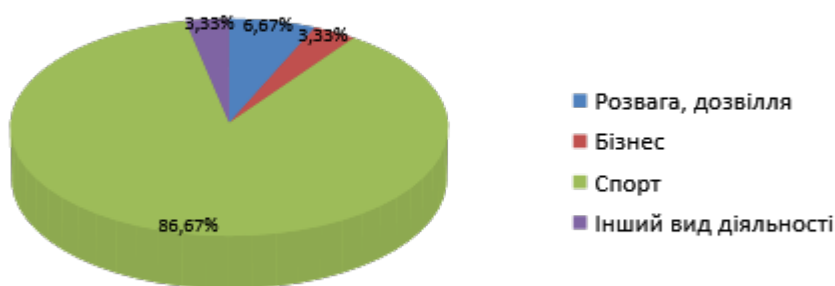


Рис. 3.4. Розподіл думок респондентів щодо приналежності кіберспорту до певного виду діяльності, n=30

У ході дослідження були визначені основні компоненти екосистеми кіберспорту, такі як гравці, команди та організації, розробники (видавці) ігор, ліги та турніри, спонсори та партнери, платформи для стрімінгу, медіа та контент, а також глядацька аудиторія. Ці елементи були впорядковані за результатами опитування (рис. 3.5).

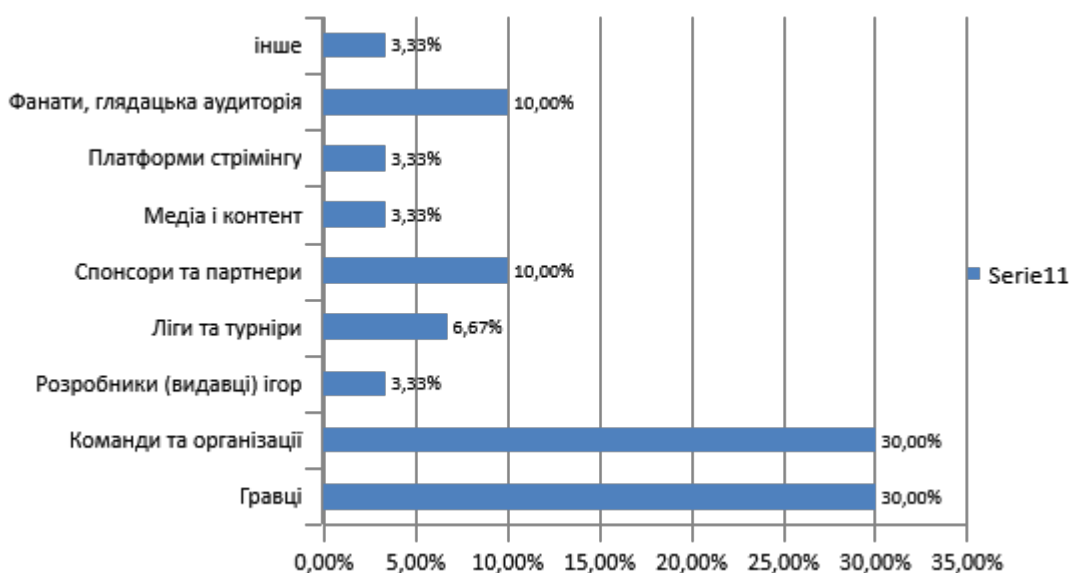


Рис. 3.5. Розподіл думок респондентів щодо головних елементів екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=30

Респонденти визначили гравців як ключовий елемент екосистеми кіберспорту (30,0% відповідей), на другому місці розташувалися команди та організації (30,0%), а третє місце посіли спонсори та партнери (10,0%). Ліги та турніри, медіа та контент, а також глядацька аудиторія зайняли четверте-шосте місця з однаковим показником (по 3,33%). Такий розподіл підкреслює зосередженість гравців на елементах, безпосередньо пов'язаних із їхньою участю в змаганнях та підготовці до них.

Цей висновок підтверджує ідею про існування різних підсистем усередині кіберспортивної екосистеми, кожна з яких виконує унікальні функції та відіграє свою роль на різних рівнях. Це свідчить про складність та багатогранність кіберспортивної екосистеми, де різні компоненти спеціалізуються на окремих аспектах і роблять свій внесок у загальний розвиток і функціонування галузі.

На рис. 3.6 наведена статистика відповідей «Які на вашу думку є найбільш критичні аспекти в розвитку кіберспортивної діяльності серед студенської спільноти?».

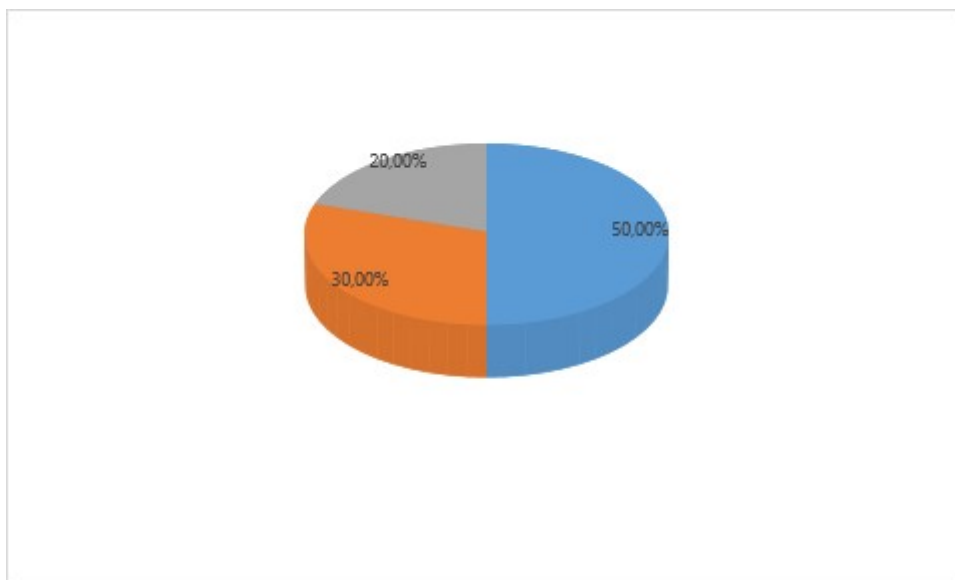


Рис. 3.6. Які на вашу думку є найбільш критичні аспекти в розвитку кіберспортивної діяльності серед студенської спільноти?

Таким чином, основними перешкодами для розвитку кіберспортивної діяльності серед студентської спільноти є відсутність необхідної

інфраструктури та обладнання, недостатня інформованість студентів щодо можливостей у кіберспорті, а також брак ефективної системи підготовки та підтримки кіберспортивних команд. Для подолання цих викликів необхідно розвивати відповідну інфраструктуру, покращувати доступ до інформації та створювати програми розвитку команд, що сприятиме стабільному зростанню студентського кіберспорту.

Спонсорство в кіберспорті поділяється на два основних види: спонсорство турнірних організаторів (наприклад, продукт-плейсмент напоїв, використання специфічної техніки, або реклама конкретної букмекерської контори) та спонсорство кіберспортивних команд (наприклад, логотипи спонсорів на формі, використання гарнітур гравцями, промоакції та інші активності в соціальних мережах).

Реклама в кіберспорті зазвичай не має довгострокових відносин; це переважно одноразові замовлення у блогерів або угоди з організаторами турнірів. Рекламодавці з обмеженим бюджетом часто використовують Google AdSense з таргетингом на аудиторію кіберспорту. Через електронну грамотність, рівень доходів населення та історичні фактори світовий ринок кіберспорту має нерівномірний розподіл.

На рис. 3.7 наведена статистика відповідей «Як у Вашому навчальному закладі підтримують розвиток студентського кіберспорту?».



Рис. 3.7. Як у Вашому навчальному закладі підтримують розвиток студентського кіберспорту?

Аналізуючи дані рис. 3.7 можна зробити висновок, що в навчальному закладі найбільш поширеною формою підтримки студентського кіберспорту

є організація власних турнірів та змагань (56,67%, 17 осіб). Це свідчить про активну участь студентів у розвитку кіберспорту та ініціативність у проведенні заходів.

Залучення студентів до участі в зовнішніх кіберспортивних змаганнях також є ваговою формою підтримки, але менш поширеною (33,33%, 10 осіб). Це може вказувати на необхідність розширення участі студентів у змаганнях поза межами закладу для їхнього професійного розвитку.

Лише 10% респондентів (3 особи) відзначили наявність освітньої програми, пов'язаної з кіберспортом. Це може свідчити про недостатню увагу до освітніх аспектів кіберспорту, що вимагає подальшого розвитку навчальних програм для підготовки фахівців у цій галузі.

На рис. 3.8 наведена статистика відповідей «На вашу думку, які чинники впливають на розвиток кіберспорту в Україні?»

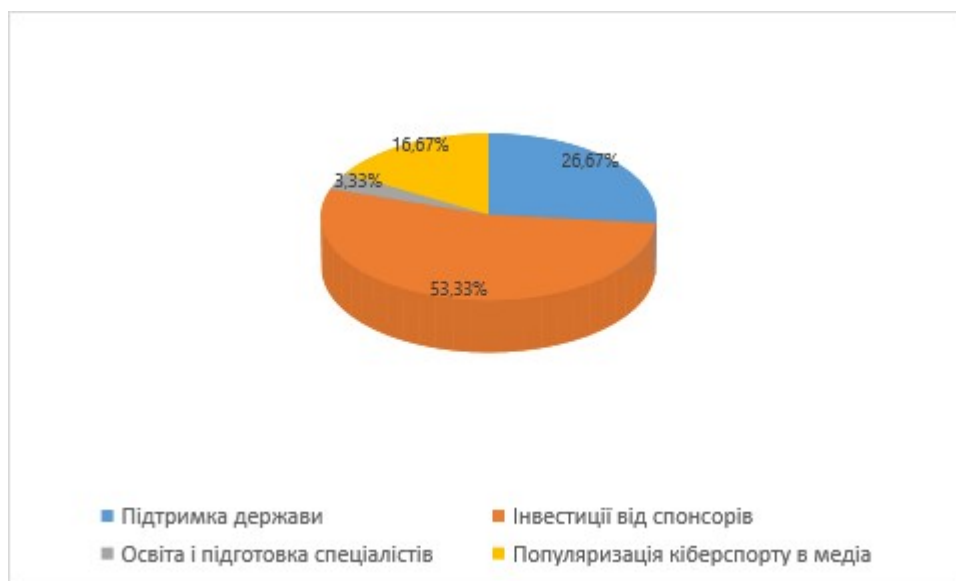


Рис. 3.8. На вашу думку, які чинники впливають на розвиток кіберспорту в Україні?

Аналізуючи рис. 3.8, можна зробити висновок, що на розвиток кіберспорту в Україні найбільше впливають інвестиції від спонсорів, які підтримують 53,33% респондентів. Це підкреслює важливість фінансових вкладень для створення турнірів, команд і вдосконалення інфраструктури. Підтримка держави, яку відзначили 26,67% респондентів, також є значущим

фактором, що може впливати на офіційну регуляцію і створення сприятливих умов для розвитку кіберспорту.

Популяризація кіберспорту в медіа, на думку 16,67% опитаних, також відіграє помітну роль, сприяючи зростанню інтересу серед населення та потенційних гравців. Найменше уваги отримала освіта і підготовка спеціалістів (3,33%), що свідчить про недостатню присутність освітніх програм, спрямованих на підготовку професіоналів у цій сфері. Це вказує на потребу в подальшому розвитку освітньої бази для кіберспорту.

3.2. Програма розвитку кіберспорту

Кіберспорт набуває все більшої популярності у всьому світі, і Україна не є винятком. Ця програма розвитку кіберспорту спрямована на створення умов для його зростання на національному рівні, підвищення рівня участі студентської молоді та розвитку інфраструктури.

Мета програми

Забезпечити сталий розвиток кіберспорту в Україні шляхом:

1. Підвищення рівня інформованості про можливості в кіберспорті.
2. Створення ефективної системи підготовки кіберспортивних команд.
3. Залучення інвестицій та партнерів.
4. Розвитку інфраструктури для проведення турнірів.

Основні напрямки програми

1. Підвищення обізнаності та освіти:

Проведення семінарів та вебінарів для студентів та викладачів з питань кіберспорту.

Розробка навчальних курсів та програм, пов'язаних з кіберспортом, у навчальних закладах.

2. Розвиток інфраструктури:

Створення спеціалізованих кіберспортивних центрів у навчальних закладах.

Забезпечення необхідного обладнання для проведення турнірів.

3. Організація змагань:

Проведення внутрішніх і зовнішніх турнірів для студентів.

Залучення команд до участі в національних та міжнародних змаганнях.

4. Співпраця з бізнесом:

Залучення спонсорів для фінансування турнірів та команд.

Співпраця з ІТ-компаніями для розвитку кіберспортивної інфраструктури.

5. Популяризація кіберспорту:

Розробка маркетингових кампаній для популяризації кіберспорту серед молоді.

Використання соціальних медіа та платформи для інформування про події, новини та досягнення в сфері кіберспорту.

Очікувані результати:

Зростання кількості студентів, задіяних у кіберспортивних заходах.

Підвищення рівня професіоналізму в кіберспорті через освіту і підготовку спеціалістів.

Поліпшення інфраструктури для проведення змагань.

Залучення нових інвестицій у сферу кіберспорту.

1. Підвищення обізнаності та освіти

Проведення семінарів та вебінарів для студентів та викладачів з питань кіберспорту

Мета: Інформувати учасників про останні тренди в кіберспорті, його значення в сучасному суспільстві та кар'єрні можливості.

Формат: Запрошення експертів з індустрії для проведення онлайн і офлайн заходів.

Результати: Збільшення знань про кіберспорт, його структуру та можливості, що підвищить зацікавленість студентів.

Розробка навчальних курсів та програм, пов'язаних з кіберспортом, у навчальних закладах

Мета: Інтегрувати кіберспорт у навчальні плани та забезпечити студентів знаннями про стратегії, технології та бізнес-моделі в цій галузі.

Зміст курсу: Історія кіберспорту, основи гри, аналіз ігрових стратегій, управління командами, етика та права в кіберспорті.

Результати: Студенти отримають систематизовані знання про кіберспорт і можливість отримання практичного досвіду через участь у проектних роботах та командних змаганнях.

Приклади реалізації

Семінар на тему "Кіберспорт: Можливості для кар'єри"

Опис: Запросити професіоналів з кіберспортивних команд і організацій, які поділяться своїм досвідом роботи в індустрії.

Очікувані результати: Студенти дізнаються про різні ролі в кіберспорті (гравці, аналітики, організатори турнірів) та отримають натхнення для кар'єрних шляхів.

Курс "Основи кіберспорту"

Опис: Створення курсу в навчальному закладі, що охоплює теми, такі як ігрова механіка, командна динаміка, та основи маркетингу в кіберспорті.

Очікувані результати: Студенти зможуть застосовувати отримані знання на практиці, беручи участь у змаганнях і розробляючи власні кіберспортивні проекти.

2. Розвиток інфраструктури

Створення спеціалізованих кіберспортивних центрів у навчальних закладах

Мета: Забезпечити студентів простором для тренувань, проведення змагань та розвитку командної гри.

Опис: Центри повинні бути обладнані сучасними комп'ютерами, консолями, ігровими маніпуляторами та іншими технологіями, що дозволяють проводити тренування та змагання на високому рівні.

Очікувані результати: Поліпшення навичок студентів, підвищення зацікавленості в кіберспорті та створення комфортного середовища для тренувань і змагань.

Забезпечення необхідного обладнання для проведення турнірів

Мета: Сприяти проведенню високоякісних кіберспортивних заходів на території навчальних закладів.

Опис: Інвестиції в новітнє обладнання, включаючи комп'ютери, монітори, мережеві компоненти, акустику та технології для стрімінгу.

Очікувані результати: Забезпечення високих стандартів проведення турнірів, залучення більшої кількості учасників і глядачів, а також популяризація кіберспорту серед студентської спільноти.

Приклади реалізації

Кіберспортивний центр "Game Hub"

Опис: Створення центру в університеті з просторами для навчання, тренувань та організації турнірів. Центр може включати кафе, зони для відпочинку та навчальні приміщення.

Очікувані результати: Студенти отримають доступ до ресурсів для покращення своїх навичок, а також можливість взаємодії з однодумцями.

Турнірні зали з професійним обладнанням

Опис: Інвестиції в обладнання для проведення турнірів, включаючи високошвидкісні комп'ютери та мережеві рішення, які забезпечать стабільність під час змагань.

Очікувані результати: Підвищення якості проведення турнірів, що приверне увагу спонсорів та медіа, а також створить позитивний імідж навчального закладу в індустрії кіберспорту.

3. Співпраця з бізнесом

Залучення спонсорів для фінансування турнірів та команд

Мета: Забезпечити фінансову підтримку для проведення кіберспортивних заходів та розвитку команд.

Опис: Розробка партнерських програм, які пропонують спонсорам можливість рекламувати свої бренди під час турнірів, а також на веб-сайтах та соціальних мережах навчальних закладів.

Очікувані результати: Залучення додаткових ресурсів для організації турнірів, що дозволить забезпечити призові фонди, покрити витрати на обладнання та підвищити загальний рівень змагань.

Співпраця з ІТ-компаніями для розвитку кіберспортивної інфраструктури

Мета: Сприяти модернізації та розвитку інфраструктури кіберспорту за рахунок технологічних рішень.

Опис: Партнерство з ІТ-компаніями для отримання доступу до новітніх технологій, таких як системи управління змаганнями, платформи для аналізу ігор та обладнання для стрімінгу.

Очікувані результати: Поліпшення технічної бази навчальних закладів, що дозволить проводити змагання на високому рівні та підвищить інтерес до кіберспорту серед студентів.

Приклади реалізації

Спонсорські угоди з місцевими бізнесами

Опис: Налагодження зв'язків із місцевими компаніями, які можуть зацікавитися підтримкою кіберспортивних заходів. Наприклад, компанії, що спеціалізуються на технологіях або іграх, можуть стати спонсорами турнірів.

Очікувані результати: Залучення фінансування та ресурсів, що дозволить організувати якісні турніри та забезпечити студентів необхідним обладнанням.

Партнерство з ІТ-компаніями для створення інноваційної інфраструктури

Опис: Співпраця з відомими ІТ-компаніями для інтеграції новітніх технологій у навчальний процес, включаючи впровадження онлайн-платформ для тренувань та змагань.

Очікувані результати: Підвищення ефективності підготовки студентів та забезпечення їх доступом до сучасних технологій, що підвищить їх конкурентоспроможність на ринку праці.

У табл. 3.1 наведений план заходів для розвитку кіберспорту.

Таблиця 3.1

План заходів для розвитку кіберспорту

№ п/п	Назва заходу для розвитку кіберспорту	Срок виконання
1	Проведення семінару "Основи кіберспорту для студентів"	Березень 2024 року
2	Розробка навчального курсу "Кіберспорт: теорія та практика"	Вересень 2024 року
3	Створення спеціалізованого кіберспортивного центру "КіберАрена"	Червень 2025 року
4	Організація турніру "Студентська Ліга Кіберспорту"	Щомісячно (починаючи з квітня 2024 року)
5	Залучення спонсорів для фінансування турніру "Кіберспортивний Чемпіонат"	Протягом 2024 року
6	Співпраця з ІТ-компанією "Tech Innovations" для модернізації інфраструктури	Листопад 2024 року
7	Проведення медіа кампанії "Кіберспорт: нові можливості для молоді"	Щоквартально
8	Відкриті лекції "Кар'єра в кіберспорті: шляхи до успіху"	2 рази на семестр (починаючи з березня 2024 року)
9	Впровадження освітньої програми "Фахівець з кіберспорту"	Вересень 2025 року
10	Розробка стратегії популяризації	Січень 2024 року

	аудиторії"	
--	------------	--

Ця програма включає конкретні заходи з визначеними термінами виконання для розвитку кіберспорту серед студентської спільноти.

Семінар: "Основи кіберспорту для студентів"

Дата проведення: 15 березня 2024 року

Час: 10:00 - 14:00

Місце: Аудиторія 301, Кіберспортивний центр університету

Тривалість: 4 години

Мета: Ознайомлення студентів з основами кіберспорту, його історією, основними дисциплінами, рольовими аспектами та можливостями для розвитку кар'єри.

Програма семінару:

Вступ до кіберспорту (10:00 - 10:30)

Визначення та історія кіберспорту

Основні види кіберспортивних дисциплін

Кіберспорт у світі та в Україні

Структура кіберспортивної екосистеми (10:30 - 11:15)

Гравці, команди та організації

Ролі спонсорів та партнерів

Значення медіа та контенту в розвитку кіберспорту

Кар'єрні можливості в кіберспорті (11:15 - 12:00)

Професії в кіберспорті: гравець, аналітик, організатор турнірів

Підготовка та навчання спеціалістів

Приклади успішних кар'єр у кіберспорті

Кофейна перерва (12:00 - 12:15)

Панельна дискусія: "Майбутнє кіберспорту" (12:15 - 13:00)

Запрошені експерти з індустрії

Відповіді на питання учасників

Практична частина: "Граємо разом!" (13:00 - 14:00)

Організація міні-турніру з популярної гри (наприклад, League of Legends або CS)

Створення команд та проведення ігор

Нагородження переможців

Учасники:

Студенти всіх факультетів, які цікавляться кіберспортом

Викладачі та представники адміністрації університету

Навчальний курс: "Кіберспорт: теорія та практика"

Тривалість: 12 тижнів

Форма навчання: Змішане (очне та онлайн)

Кількість кредитів: 3 ECTS

Цільова аудиторія: Студенти, які цікавляться кіберспортом та його аспектами

Мета курсу: Надати студентам знання про основи кіберспорту, його структуру, правила, організацію змагань та можливості кар'єрного розвитку.

Програма курсу:

Тема	Опис	Тривалість
1. Вступ до кіберспорту	Історія кіберспорту, основні види дисциплін, етапи розвитку.	1 тиждень
2. Кіберспортивна екосистема	Основні гравці: гравці, команди, організації, спонсори, медіа.	1 тиждень
3. Правила та етика змагань	Загальні правила кіберспорту, етичні аспекти, поведінка гравців.	1 тиждень
4. Психологія в кіберспорті	Психологічні аспекти підготовки гравців, стратегії управління стресом.	1 тиждень
5. Організація турнірів	Етапи планування та проведення турнірів, роль організаторів.	1 тиждень

Тема	Опис	Тривалість
6. Маркетинг у кіберспорті	Способи популяризації, залучення аудиторії та спонсорів, розробка маркетингових стратегій.	1 тиждень
7. Технології та інфраструктура	Технічне забезпечення кіберспортивних заходів, роль ІТ-компаній.	1 тиждень
8. Фінансування та інвестиції	Різні моделі фінансування, залучення інвестицій, спонсорські угоди.	1 тиждень
9. Соціальні медіа та комунікація	Використання соціальних медіа для популяризації кіберспорту, управління репутацією.	1 тиждень
10. Практичні заняття	Аналіз кейсів, організація міні-турніру, обговорення отриманих результатів.	2 тижні
11. Підготовка до іспиту	Повторення матеріалу, підготовка до екзамену.	1 тиждень
12. Іспит	Тестування знань та навичок, отриманих протягом курсу.	1 тиждень

Методи навчання:

- Лекції та семінари
- Дискусії та групова робота
- Практичні заняття з проведення турнірів
- Гостеві лекції від експертів індустрії

Оцінювання:

- Тести та контрольні роботи (40%)
- Участь у практичних заняттях та міні-турнірі (30%)
- Підсумковий екзамен (30%)

Ресурси:

- Основна література та матеріали для читання
- Доступ до онлайн-курсів та вебінарів
- Можливість стажування в кіберспортивних організаціях

Цей курс допоможе студентам зрозуміти основи кіберспорту та розвинути практичні навички для подальшої кар'єри в цій галузі.

Лекція: "Кар'єра в кіберспорті: шляхи до успіху"

Тривалість: 2 години

Форма проведення: Очна/онлайн

Цільова аудиторія: Студенти, які цікавляться кар'єрою в кіберспорті, гравці, організатори та потенційні спеціалісти індустрії

Мета лекції:

Надати студентам знання про різні кар'єрні можливості в кіберспорті, розглянути шляхи до успіху та обговорити ключові фактори, що впливають на професійний розвиток.

План лекції:

Вступ до теми

Огляд сучасного стану кіберспорту як індустрії.

Чому кіберспорт став привабливою кар'єрою?

Основні кар'єрні напрямки в кіберспорті

Гравці: професійні гравці, роль навичок та тренувань.

Тренери: обов'язки, методи підготовки гравців.

Аналітики та коментатори: значення аналітики в іграх, навички, які необхідні для коментування.

Менеджери команд: управління командами, залучення спонсорів.

Івент-менеджери: організація турнірів, робота з партнерами та спонсорами.

Розробники ігор та контент-мейкери: внесок в індустрію з боку розробників, стримерів, ютуберів.

Ключові фактори успіху

Важливість тренувань та самоосвіти.

Роль комунікаційних навичок.

Адаптивність до змін у індустрії.

Створення особистого бренду в соціальних медіа.

Випадки успішних кар'єр

Презентація історій успіху відомих гравців та фахівців у кіберспорті (наприклад, Faker, Shroud, зірки коментування тощо).

Аналіз їхніх шляхів, труднощів, з якими вони стикалися, та як їх подолали.

Поради для початку кар'єри в кіберспорті

Як вибрати свою спеціалізацію.

Ресурси для навчання та розвитку (онлайн-курси, тренінги, форуми).

Значення мережевих зв'язків у спільноті.

Дискусія та запитання

Відповіді на запитання студентів, обговорення їхніх думок щодо кар'єри в кіберспорті.

Можливість поділитися власними історіями та досвідом.

Методика проведення:

Використання презентаційних слайдів та відеоматеріалів.

Групові дискусії для активного залучення студентів.

Інтерактивні елементи, такі як опитування чи голосування, для збору думок аудиторії.

Ресурси для слухачів:

Література та статті про кар'єру в кіберспорті.

Посилання на профілі успішних гравців і спеціалістів.

Відео-уроки та інтерв'ю з експертами індустрії.

Ця лекція допоможе студентам зрозуміти, які можливості відкриває кіберспорт, та як досягти успіху в цій динамічній та зростаючій індустрії.

Таким чином, реалізація програми розвитку кіберспорту в Україні має на меті не лише популяризацію цього явища, але й створення стійкої системи, яка забезпечить довготривале зростання та успіх у цій сфері. Розвиток кіберспорту сприятиме розвитку молодіжної культури,

формуванню нових можливостей для кар'єри та економічному зростанню в країні.

3.3. Результати дослідження

Аналіз значущості кожного елемента на основі отриманих балів виявляє цікаві зміни в їх ранжуванні. Розробники (видавці) ігор, хоча і посіли друге місце, залишаються критично важливими для формування правил і напрямків розвитку кіберспортивних дисциплін, незважаючи на їх нижчу позицію в цьому списку (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Визначення значущості елементів екосистеми кіберспорту за результатами опитування (n=30)

Елементи екосистеми кіберспорту	Сума рангів	Середній ранг	Місце
Гравці	117	3,9	1
Розробники (видавці) ігор	129	4,3	2
Команди та організації	162	5,4	3
Ліги та турніри (турнірні оператори)	163	5,43	4
Спонсори та партнери	175	5,83	5
Платформи стрімінгу (Twitch, YouTube тощо)	180	6	6
Фанати, глядацька аудиторія та спільнота	189	6,3	7
Інфраструктура, технічне забезпечення	190	6,33	8
Медіа і контент	215	7,16	9
Інше	224	7,46	10

Примітка: 1 – найбільш значущий, 10 – найменш значущий

Згідно з підсумковою кількістю балів, гравці займають перше місце з 117 балами, тоді як розробники (видавці) ігор займають друге місце з 129 балами. Команди та організації посідають третю позицію з 162 балами. Наступні місця займають ліги та турніри (турнірні оператори) з 163 балами, Спонсори та партнери з 175 балами, Платформи стрімінгу (Twitch, YouTube

тощо) з 180 балами, фанати та глядацька аудиторія з 189 балами, а Інфраструктура, технічне забезпечення ї з 190 балами (табл. 3.2).

На основі результатів опитування можна зробити висновок про значущість і роль кожного елемента в екосистемі кіберспорту, підкреслюючи, що кожен учасник вносить свій внесок і має своє бачення розвитку галузі. Респонденти оцінили важливість різних аспектів кіберспортивної екосистеми, які потребують удосконалення, враховуючи, що кіберспорт — це порівняно новий вид спорту, що розвивається у взаємодії з бізнесом, медіа, культурою та освітою (табл. 3.3).

Таблиця 3.3

Визначення значущості аспектів екосистеми кіберспорту, які потребують покращення, за результатами опитування, n=30

Аспект	Сума рангів	Середній ранг	Місце
Підготовка та розвиток гравців	165	5,5	1
Організаційні аспекти проведення змагань	189	6,3	2
Діяльність розробників (видавців) ігор	201	6,7	3
Освітні програми для учасників екосистеми кіберспорту	204	6,8	4
Стабільність і взаємовідносини в командах	205	6,83	5
Якість трансляцій	207	6,9	6
Спонсорська підтримка та інвестиції	215	7,16	7
Професіоналізм коментаторів	219	7,3	8
Формування цільової аудиторії	224	7,46	9
Доступність контенту для новачків	225	7,5	10
Інфраструктура, технічне забезпечення	247	8,23	11

Примітка: 1 - найбільш значущий, 11 - найменш значущий

Основні аспекти, які, на думку респондентів, потребують розвитку й підтримки, включають підготовку та розвиток гравців (165 балів),

організацію змагань (189 балів), діяльність розробників ігор (видавців) (201 балів), освітні програми для учасників екосистеми кіберспорту (204 бал), а також спонсорську підтримку та інвестиції (215 балів).

Ці результати підкреслюють ключові напрямки, в яких можна покращити екосистему кіберспорту для забезпечення її стійкого та ефективного розвитку.

Північна Америка володіє найрозвиненішим медіа-ринком у світі та займає найбільшу частку в кіберспорті (табл. 3.4). Європа посідає друге місце, оскільки історично цей регіон славиться видатними гравцями. Кіберспорт у Китаї не є особливо популярним, але завдяки великому населенню він займає значну частину ринку. Хоча Східна Європа має менш помітну роль в індустрії, у цьому регіоні зосереджена чимала кількість медіа-активів. У Південній Кореї кіберспорт вважається практично релігією і може конкурувати за обсягами з ринком Східної Європи.

Кіберспорт в Україні, як і в інших країнах Східної Європи, перебуває на стадії формування. Різноманітність ігор є одним із факторів зростаючого інтересу до кіберспорту. Футбол, який був винайдений більше ста років тому, майже не змінився з тих пір, що робить його менш цікавим для нового покоління. Ігрові розробники прагнуть розвивати продукти з обох боків. Вони створюють ігри, щоб гравцям було цікаво грати, періодично змінюючи баланс елементів, що підтримує інтерес як гравців, так і глядачів. У розвинених країнах спостерігається зростаючий потенціал ринку. Нові технології дозволяють розробникам випускати нові ігри та покращувати вже існуючі. В термінології, що склалася в кіберспорті, різні види комп'ютерних ігор отримують свої власні назви.

Таблиця 3.4

Розподіл розвитку кіберспорту в світі

Регіон	Ємність ринку, (млн.)	Частка ринку, (%)
Північна Америка	282	41,2
Західна Європа	158	23,7
Китай	137	18,8

Східна Європа	85	12,5
Південна Корея	49	7,1
Південна Америка	2,1	2,3
Південно-Східна Азія та Океанія	2,1	2,3

Респонденти опитування підкреслили важливість і перспективність кіберспорту на міжнародній арені, а також визначили ключові елементи його екосистеми. Згідно з результатами, гравці є центральним компонентом екосистеми кіберспорту, що підтвердило 30,0% респондентів. За ними слідує команди та організації з показником 30,0% і спонсори та партнери, яких підтримали 10,0% опитаних.

Щодо оцінки співпраці між видавцями ігор, командами, спонсорами та організаторами турнірів, 44,4% респондентів висловили позитивне ставлення, тоді як 50% зайняли нейтральну позицію. Такий баланс думок може свідчити про наявність певних викликів у взаємодії між цими сторонами. Нейтральна позиція значної частини респондентів може вказувати на недостатню інтеграцію або невизначеність у співпраці між видавцями, командами, спонсорами та організаторами турнірів.

Це підкреслює потребу в подальшому аналізі та покращенні відносин між ключовими учасниками кіберспортивної індустрії для забезпечення більш ефективної та інтегрованої екосистеми, яка сприятиме стабільному розвитку і успіху кіберспорту на міжнародному рівні.

Висновки до розділу 3

Аналіз проведеного дослідження показав, що:

Зростання популярності кіберспорту: Кіберспорт стає все більш популярним серед молоді, зокрема в освітньому середовищі, де студенти проявляють активний інтерес до участі в змаганнях та розвитку своїх навичок.

Ключові фактори розвитку: Основними чинниками, які впливають на розвиток кіберспорту, є підтримка держави, інвестиції від спонсорів, доступність інфраструктури та освітніх програм, а також популяризація кіберспорту в медіа.

Недостатня інфраструктура: Однією з найбільших перешкод для розвитку кіберспорту в Україні є недостатність інфраструктури та обладнання для проведення турнірів, що обмежує можливості для організації змагань на високому рівні.

Потреба в освіті: Існує нагальна потреба в підвищенні рівня інформованості студентів щодо можливостей у кіберспорті, а також у створенні навчальних програм, які б охоплювали теоретичні та практичні аспекти цієї сфери.

Співпраця з бізнесом: Важливим аспектом є залучення спонсорів та партнерів з бізнесу для фінансування турнірів і розвитку інфраструктури, що може сприяти стабільності та зростанню кіберспорту в Україні.

Соціальна значимість: Кіберспорт виконує не лише розважальну функцію, але й сприяє розвитку соціальних зв'язків та культурної ідентичності серед молоді, що підкреслює його важливість у сучасному суспільстві.

Необхідність подальшого дослідження: Для ефективного розвитку кіберспорту в Україні потрібні подальші дослідження та аналіз існуючих програм і ініціатив, щоб виявити можливості для вдосконалення системи підтримки та розвитку цієї галузі.

Таким чином, проведене дослідження підкреслює потенціал кіберспорту як важливої частини молодіжної культури в Україні, а також вимагає системного підходу для його розвитку на всіх рівнях.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Аналіз літератури свідчить, що кіберспорт може бути визнаний видом спорту, який відповідає усім критеріям традиційних видів спорту. Тенденції розвитку кіберспорту в Україні та світі залишаються одним з найбільш швидко зростаючих сегментів у сфері ІТ, демонструючи стабільне зростання показників у майбутньому.

За прогнозами незалежних аналітичних агентств, індустрія відеоігор, зокрема кіберспорт, продовжить динамічно розвиватися як у короткостроковій, так і в довгостроковій перспективі. Це передбачає як зростання доходів учасників ринку, так і збільшення кількості користувачів, що робить цю сферу однією з найперспективніших для інвесторів у світі.

Таким чином, розвиток кіберспорту в Україні та у світі підкреслює його значний потенціал для економіки та культури, відкриваючи нові можливості для інвестицій, інновацій та залучення молоді до активних форм відпочинку.

У дослідженні взяли участь 30 респондентів віком від 16 до 45 років, які займаються різними кіберспортивними дисциплінами. У даній роботі метод опитування був застосований для вивчення думок респондентів щодо розвитку кіберспорту, його екосистеми та складових елементів. Експертна оцінка мала на меті визначення поглядів фахівців на ключові компоненти екосистеми кіберспорту та їх значущість. Використовувався метод Дельфі, де

Респонденти опитування підкреслили важливість і перспективність кіберспорту на міжнародній арені, а також визначили ключові елементи його екосистеми. Згідно з результатами, гравці є центральним компонентом екосистеми кіберспорту, що підтвердило 30,0% респондентів. За ними слідує команди та організації з показником 30,0% і спонсори та партнери, яких підтримали 10,0% опитаних.

Щодо оцінки співпраці між видавцями ігор, командами, спонсорами та організаторами турнірів, 44,4% респондентів висловили позитивне ставлення, тоді як 50% зайняли нейтральну позицію. Такий баланс думок може свідчити про наявність певних викликів у взаємодії між цими

сторонами. Нейтральна позиція значної частини респондентів може вказувати на недостатню інтеграцію або невизначеність у співпраці між видавцями, командами, спонсорами та організаторами турнірів.

Це підкреслює потребу в подальшому аналізі та покращенні відносин між ключовими учасниками кіберспортивної індустрії для забезпечення більш ефективної та інтегрованої екосистеми, яка сприятиме стабільному розвитку і успіху кіберспорту на міжнародному рівні.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Створення освітніх програм:

Розробити та впровадити навчальні курси з кіберспорту в університетах і коледжах, охоплюючи теми, як-от теорія гри, стратегічне мислення, організація турнірів та розвиток команд.

Включити практичні заняття, які б дозволили студентам отримати досвід у проведенні турнірів і змагань.

2. Організація семінарів та тренінгів:

Проводити регулярні семінари на теми, пов'язані з кіберспортом, такі як кар'єра в кіберспорті, психологічна підготовка гравців, управління командами та маркетинг у кіберспорті.

Запрошувати експертів з індустрії для обміну досвідом та знаннями.

3. Підтримка інфраструктури:

Створити спеціалізовані кіберспортивні центри в навчальних закладах з необхідним обладнанням для проведення тренувань і змагань.

Інвестувати в сучасні комп'ютерні системи та програмне забезпечення, що відповідає вимогам професійних ігор.

4. Співпраця з бізнесом:

Залучати спонсорів та партнерів для фінансування турнірів, команд і освітніх програм.

Налагоджувати партнерські стосунки з IT-компаніями та медіа для створення спільних проектів, які підвищують видимість кіберспорту.

5. Розвиток комунікацій:

Створити платформи для обміну інформацією між гравцями, організаторами, видавцями та спонсорами для покращення взаємодії в екосистемі кіберспорту.

Організовувати заходи, де всі учасники індустрії можуть обговорювати проблеми та перспективи розвитку кіберспорту.

6. Популяризація кіберспорту:

Використовувати соціальні медіа та онлайн-платформи для просування кіберспорту серед молоді та популяризації змагань.

Проводити інформаційні кампанії про можливості кар'єри в кіберспорті, залучаючи студентів до участі.

7. Моніторинг і оцінка:

Впровадити систему моніторингу та оцінки ефективності заходів, пов'язаних з розвитком кіберспорту, щоб адаптувати програми до змінюваних потреб та умов.

Ці рекомендації можуть слугувати основою для системного розвитку кіберспорту в Україні, підвищуючи його популярність і сприяючи становленню індустрії на міжнародному рівні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 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
2. Бекар, С. Кіберспорт у сучасному суспільстві. Теорія і методика фізичного виховання і спорту, 2022. (2), С.64-70.
3. Бойко, А. О. Розвиток кіберспорту в Україні: сучасні реалії та тенденції майбутнього становлення (Master's thesis, Сумський державний університет). 2022. С. 13-15.
4. Бойко А. О., Кузьменко О. В., Койбічук В. В., Кушнерев О. С. Роль та місце українських кібергравців в світовому кіберспорті // Вісник Хмельницького національного університету. 2021. №4. 2021 (299). С. 175-182.
5. Вишневецька, В., Гордєєва, М. Становлення і розвиток кіберспорту як виду спорту. Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура, 2023.(41), С.3-7.
6. Горова К. О., Горовий Д. А., Кіпоренко О. В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016. № 4 (2). С. 51–55
7. Горова, К. О., Горовий, Д. А., Кіпоренко, О. В. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва, 2017, (2), С.26-33.
8. Денисова Л, Бишевець Н, Шинкарук О. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. Матеріали ІІ Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». К.:НУФВСУ, 2019; С.275-276
9. Денисова Л.В., Шинкарук О.А. Аналіз закордонного досвіду фахової підготовки магістрів фізичної культури і спорту у закладах вищої освіти Китаю. // Науковий часопис Національного педагогічного

університету імені М. П. Драгоманова. Серія № 15. К., 2020. Випуск 3 К (123)
20. С.508-512

10. ДІДИК, Б. Світові тенденції та перспективи розвитку кіберспорту в Україні. Конкурентні стратегії розвитку України в умовах альтерглобалізму, 2020. С.63.

11. Іванченко, Н. О. Аналіз ринку цифрових відеоігор та його вплив на економіку. 2021. С. 21-28.

12. Коваленко С.В. Основні етапи інформатизації суспільства та освіти. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки. 2016. Вип. 135. С. 181–184.

13. Курдас, С. І. Розвиток кіберспортивної індустрії в Україні. 2023. С. 17-21.

14. Лазнева І.О., Цараненко Д.І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. 2018. Вип. 22(2). С. 63–67.

15. Лазнева, І. О., Стріжко, І. С. КІБЕРСПОРТ ЯК НОВА НІША НА МІЖНАРОДНОМУ РИНКУ ПРАЦІ. In The 1 st International scientific and practical conference “Progressive research in the modern world”(October 5-7, 2022) VoScience Publisher, Boston, USA. 2022. 660 p. (p. 528).

16. Лисенко, Т. І., Морозова, О. О. Ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту, 2019.(3), С.63-67.

17. Литвин, І., Вакулка, С. КІБЕРСПОРТИВНА ІНДУСТРІЯ: СУТНІСТЬ, ЕЛЕМЕНТИ ЕКОСИСТЕМИ ТА ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ І ЗАЛУЧЕННЯ ІНВЕСТИЦІЙ В УКРАЇНІ ТА СВІ ТІ. Молодий вчений, 2021, (1 (89)), С.167-173.

18. Новосьолов М.А., Олекмінська П.М. Сучасні проблеми вітчизняного комп'ютерного спорту / У збірнику: Матеріали Всеросійської науково–практичної конференції з питань спортивної науки у

дитячо–юнацькому спорті та спорті вищих досягнень Збірник матеріалів конференції 2016. С. 329–332

19. Орел, К. В. КІБЕРСПОРТ: СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ В СВІТІ ТА В УКРАЇНІ. Редакційна колегія, 176.

20. Пасічник, В. Сучасний стан та перспективи розвитку кібербаскетболу в Україні. Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс].–К., 2021.–287 с.

21. Подскребко, О. С., Іванченко, Н. О. АНАЛІЗ РИНКУ ЦИФРОВИХ ВІДЕОІГОР ТА ЙОГО ВПЛИВ НА ЕКОНОМІКУ. Економічний простір, 2021. (175), С.130-135.

22. Тадеошук, Н. В., Яковенко, О. О., Пінчук, В. М. Стан розвитку кіберспорту в Україні. Редакційна колегія, 181.

23. Цараненко, Д., Цараненко, Д. И. Кіберспорт як сучасний тренд міжнародного електронного бізнесу. 2018. С. 27-35.

24. Чайка, Є. В., Зозульов, О. В. Фінансово-економічні аспекти функціонування ринку кіберспорту. Маркетинг і цифрові технології, 2019. 3(3), С.56-67.

25. Чайка, Є. В., Зозульов, О. В. Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. Економічний вісник Національного технічного університету України Київський політехнічний інститут, 2019. (16), С.318-326.

26. Чайка, Є. В. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. Економічний вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут», 2018. (15). С. 443-452..

27. 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, 2020. 16, С.114-115.

28. Шинкарук О, Юхно Ю, Сергієнко К, Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії», 18 квітня 2019 року. К.:НУФВСУ, 2019; С.282-283.
29. Шинкарук, О. Розвиток екосистеми кіберспорту на сучасному етапі. Спортивна наука та здоров'я людини, 2024.(1 (11)). С. 188-199.
30. 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 Всеукр. електронної наук.-практ. конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022:С.156-158.
31. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я. 2023;1:С.251-260.
32. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю, та ін. 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.
33. 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
34. Hamari Ju, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*. 2017;27(2):211-32.
35. Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Orlrich TW. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*. 2017;69(1):1–18.
36. Tluchowska M, Krzywinska T, Essen A. eSports from a new media perspective: An introduction. *Media International Australia*. 2018;167(1):9-18
37. Witkowski E. The international e-sports ecosystem. *International Journal of Sport Policy and Politics*. 2018;10(3):515-529.

Анкета для кіберспортсменів

Інструкції: Будь ласка, відповідайте на питання чесно. Ваша участь анонімна, і всі дані будуть використані виключно в дослідницьких цілях.

1. Вік:

16-19

20-29

30-40

41 і більше

2. Стать:

Чоловіча

Жіноча

3. Який освітній рівень?

Вища освіта

Неповна вища освіта

Середня

4. Яка у Вас професійна приналежність до кіберспорту?

Гравець

Тренер

Функціонер

Організатор змагань

Представник медіа

Глядач, фанат

5. Який вид спортивної діяльності розглядаєте кіберспорт?

Розвага, дозвілля

Бізнес

Спорт

Інший вид діяльності

6. Які головні елементи екосистеми кіберспорту?

Гравці

Команди та організації

Розробники (видавці) ігор

Ліги та турніри

Спонсори та партнери

Платформи стрімінгу

Медіа і контент

Фанати, глядацька аудиторія

інше

7. Які на вашу думку є найбільш критичні аспекти в розвитку кіберспортивної діяльності серед студенської спільноти?

недостатність інфраструктури та обладнання для проведення турнірів

необхідність підвищення рівня інформованості студентів щодо можливостей у кіберспорті

відсутність ефективної системи підготовки та розвитку кіберспортивних команд

8. Як у Вашому навчальному закладі підтримують розвиток студенського кіберспорту?

залучають до участі у студентських змаганнях

самостійно організовують турніри та змагання

є освітня програма пов'язана з кіберспортом

9. На вашу думку, які чинники впливають на розвиток кіберспорту в Україні?

Підтримка держави

Інвестиції від спонсорів

Освіта і підготовка спеціалістів

Популяризація кіберспорту в медіа

Дякуємо за вашу участь!