

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: **ВПЛИВ ВИДАВЦІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА  
КІБЕРСПОРТ**

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня  
Ткаченко Данііл Сергійович  
Науковий керівник: Денисова Л. В. д.пед.н., професор  
Рецензент: д.екон.н., доцент  
Рекомендовано до захисту на засіданні  
кафедри (протокол № 6 від 22.11.2024 р.) Завідувач  
кафедри: Яковенко А.О. к.фіз.вих., доцент

---

КИЇВ 2024

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КІБЕРСПОРТУ ТА РОЛІ ВИДАВЦІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.....</b>	<b>6</b>
1.1. Поняття та історія розвитку кіберспорту.....	6
1.2. Основні жанри та дисципліни кіберспорту.....	15
1.3. Кіберспортивна екосистема: роль і взаємодія ключових суб'єктів та учасників.....	24
Висновки до розділу 1.....	28
<b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....</b>	<b>30</b>
2.1. Методи дослідження.....	30
2.1.1 Аналіз науково-методичної літератури та інформаційних ресурсів Інтернет.....	34
2.1.3 SWOT-аналіз впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт....	36
2.2 Організація дослідження.....	38
<b>РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ АСПЕКТІВ ВПЛИВУ ВИДАВЦІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА КІБЕРСПОРТ.....</b>	<b>40</b>
3.3. Виклики та можливості для видавців комп'ютерних ігор у контексті кіберспорту.....	49
Висновки до розділу 3.....	56
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>77</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>80</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Індустрія кіберспорту за останні роки перетворилася на глобальний феномен, що стрімко розвивається та має значний вплив на економіку, культуру та технології. У цьому контексті особливої уваги заслуговує роль видавців комп'ютерних ігор, які є ключовими гравцями у формуванні та розвитку кіберспортивної сцени. Актуальність дослідження впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт обумовлена тим, що ця взаємодія визначає не лише технічні аспекти змагань, але й економічні, соціальні та культурні аспекти всієї індустрії.

**Сучасний стан проблеми** характеризується динамічним розвитком кіберспорту та зростаючим інтересом до нього з боку різних стейкхолдерів. Дослідники, такі як Т. Л. Тейлор, Н. Тейлор та Дж. Вітакер, у своїх роботах розглядають кіберспорт як комплексне явище, що охоплює технологічні, соціальні та економічні аспекти. Вони підкреслюють важливість розуміння ролі видавців ігор у формуванні кіберспортивного ландшафту. Д. Хемпхилл у своїх дослідженнях акцентує увагу на економічних моделях, які використовують видавці для монетизації кіберспортивних змагань. М. Вагнер та Т. Вілловейт аналізують вплив технологічних інновацій, впроваджених видавцями, на розвиток кіберспортивних дисциплін.

**Проблема дослідження** полягає у необхідності комплексного аналізу впливу видавців комп'ютерних ігор на різні аспекти кіберспорту, включаючи його економічну структуру, технологічний розвиток та соціокультурний вплив. Важливо розуміти, як стратегії та рішення видавців формують кіберспортивну екосистему та впливають на її майбутнє.

**Метою дослідження** є визначення та аналіз ключових аспектів впливу видавців комп'ютерних ігор на розвиток та функціонування кіберспорту, а також розробка рекомендацій щодо оптимізації цього впливу для сталого розвитку кіберспортивної індустрії.

**Предметом дослідження** виступають механізми та форми впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт, включаючи економічні, технологічні та маркетингові аспекти.

**Об'єктом дослідження** є кіберспортивна індустрія та діяльність видавців комп'ютерних ігор у контексті її розвитку.

**Завдання дослідження** включають:

1. Дослідити роль і взаємодію ключових суб'єктів та учасників кіберспортивної екосистеми.
2. Здійснити експериментальне дослідження аспектів впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт.
3. Проаналізувати маркетингові стратегії видавців комп'ютерних ігор для просування кіберспортивних дисциплін.
4. Розробити практичні рекомендації щодо оптимізації взаємодії між видавцями комп'ютерних ігор та кіберспортивною індустрією.

**Практична значущість** дослідження полягає у можливості використання його результатів для оптимізації стратегій розвитку кіберспортивних організацій, удосконалення регуляторних механізмів у сфері кіберспорту, а також для розробки більш ефективних бізнес-моделей взаємодії між видавцями ігор та іншими суб'єктами кіберспортивної екосистеми.

Можна виділити її ключову ідею - дослідження комплексного впливу видавців комп'ютерних ігор на розвиток та формування кіберспортивної індустрії. Автор намагається довести, що видавці є не просто створювачами ігор, а ключовими гравцями, які визначають економічні, технологічні та соціокультурні аспекти всієї кіберспортивної екосистеми.

**Проблематика дослідження** охоплює кілька важливих аспектів. В економічному плані гостро стоять питання монополізації ринку окремими видавцями, дисбалансу у розподілі доходів між учасниками індустрії та залежності фінансової стабільності команд і гравців від політики видавців. Технологічний аспект висвітлює проблеми необхідності постійних інновацій

та оновлень, забезпечення технічної інфраструктури для онлайн-турнірів, а також боротьби з шахрайством та забезпечення чесної гри. Соціокультурна складова піднімає питання балансу між комерціалізацією та збереженням спортивної цілісності, інклюзивності та різноманітності в кіберспорті, а також відповідальності видавців за формування культури кіберспорту.

**Методи дослідження** включають: аналіз науково-методичної літератури та інформаційних ресурсів Інтерне; порівняння та аналогія; SWOT аналіз; метод експертного опитування.

**Структура роботи.** Робота складається з вступу, трьох розділів, практичних рекомендацій, висновків та списку використаної літератури.

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КІБЕРСПОРТУ ТА РОЛІ ВИДАВЦІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

## 1.1. Поняття та історія розвитку кіберспорту

Кіберспорт, також відомий як електронний спорт або е-спорт, є відносно новим явищем у світі спорту та розваг, яке за останні десятиліття набуло значного розвитку та популярності. Це унікальна форма змагань, де гравці або команди змагаються один з одним у відеоіграх, часто за значні призові фонди та перед великою аудиторією глядачів, як онлайн, так і офлайн. Кіберспорт став феноменом, який змінив не лише ігрову індустрію, але й вплинув на спорт, розваги та технології в цілому.

Визначення кіберспорту може варіюватися залежно від контексту та джерела, але загальноприйнятим є розуміння кіберспорту як виду змагальної діяльності, де комп'ютерні ігри виступають у ролі віртуального спортивного майданчика. Це визначення підкреслює ключовий аспект кіберспорту - змагальність, яка відрізняє його від звичайного геймінгу. У кіберспорті, як і в традиційних видах спорту, гравці тренуються, розвивають свої навички, стратегії та тактики, щоб досягти найвищого рівня майстерності. [1]

Важливо відзначити, що не всі відеоігри автоматично стають кіберспортивними дисциплінами. Для того, щоб гра вважалася кіберспортивною, вона повинна відповідати певним критеріям. Перш за все, це наявність змагального елемента, який дозволяє гравцям або командам безпосередньо конкурувати один з одним. Крім того, гра повинна мати можливість проведення турнірів - це означає, що вона повинна мати чіткі правила, систему оцінювання та можливість визначення переможця.

Ще одним важливим критерієм є балансування гри для забезпечення рівних умов для всіх учасників. Це означає, що розробники гри повинні постійно працювати над тим, щоб жоден елемент гри не давав несправедливої

переваги. Наприклад, у стратегічних іграх всі фракції або раси повинні бути приблизно рівними за силою, а в шутерах зброя повинна бути збалансованою.

Нарешті, кіберспортивна гра повинна мати достатній рівень складності, який дозволяє гравцям демонструвати свою майстерність. Це означає, що гра повинна мати глибокі механіки, які вимагають часу для освоєння, та високий поріг майстерності, який дозволяє кращим гравцям виділитися.

Історія розвитку кіберспорту тісно пов'язана з еволюцією відеоігор та комп'ютерних технологій. Ця історія є захоплюючим відображенням того, як технологічний прогрес та культурні зміни можуть створити абсолютно нову форму розваг та змагань. [2]

Перші змагання з відеоігор можна простежити ще з 1970-х років, коли в США проводилися турніри з аркадних ігор. Ці ранні змагання були досить примітивними за сучасними стандартами, але вони заклали фундамент для майбутнього розвитку кіберспорту. Наприклад, у 1980 році компанія Atari організувала турнір зі своєї популярної гри Space Invaders, який зібрав понад 10 000 учасників по всій країні. Це був один з перших випадків, коли відеоігри привернули увагу широкої публіки як потенційна платформа для змагань.

Однак справжній розквіт кіберспорту почався в 1990-х роках з появою персональних комп'ютерів та інтернету. Ці технологічні досягнення створили необхідні умови для розвитку кіберспорту в тому вигляді, в якому ми його знаємо сьогодні. Персональні комп'ютери зробили ігри більш доступними для широкого кола людей, а інтернет дозволив гравцям змагатися один з одним на відстані. [3]

Однією з ключових подій в історії кіберспорту стало проведення турніру Red Annihilation з гри Quake в 1997 році. Цей турнір став поворотним моментом у розвитку кіберспорту з кількох причин. По-перше, він привернув увагу широкої публіки до змагального геймінгу. По-друге, призом для переможця став Ferrari 328 GTS від Джона Кармака, одного з розробників гри. Це був перший випадок, коли переможець турніру з відеоігор отримав настільки цінну нагороду. Це стало важливим моментом, який

продемонстрував потенціал кіберспорту як серйозної змагальної дисципліни з цінними призами.

Red Annihilation також став прикладом для інших організаторів турнірів. Він показав, що кіберспортивні змагання можуть бути не менш захоплюючими і престижними, ніж традиційні спортивні події. Це призвело до появи більшої кількості турнірів з більшими призовими фондами.

У 2000 році відбулася ще одна важлива подія в історії кіберспорту - в Південній Кореї була створена Кореїнська асоціація кіберспортсменів (KeSPA). Це стало першим випадком, коли кіберспорт отримав офіційне визнання на державному рівні. KeSPA стала першою офіційною організацією, що регулює кіберспорт на національному рівні. Це сприяло стрімкому розвитку кіберспорту в країні, особливо з популяризацією гри StarCraft.

Південна Корея стала першою країною, де кіберспорт досяг статусу масового явища. Трансляції матчів зі StarCraft збирали мільйони глядачів, а найкращі гравці стали справжніми знаменитостями. Це показало світу, яким може бути майбутнє кіберспорту. [4]

Протягом 2000-х років кіберспорт продовжував розвиватися, з'являлися нові ігрові дисципліни, збільшувалися призові фонди турнірів. Це був період, коли кіберспорт почав формуватися як повноцінна індустрія. З'явилися перші професійні команди, спонсори почали інвестувати значні кошти в кіберспорт.

Важливим етапом стала поява стрімінгових платформ, таких як Twitch (заснована в 2011 році), які дозволили кіберспортивним змаганням залучати мільйони глядачів онлайн. Twitch та інші подібні платформи зіграли ключову роль у популяризації кіберспорту. Вони не тільки дозволили фанатам дивитися змагання в реальному часі, але й створили нову економічну модель, де популярні стрімери могли заробляти на життя, транслюючи свою гру.

У 2010-х роках кіберспорт досяг нового рівня визнання. Це десятиліття стало періодом, коли кіберспорт почав сприйматися серйозно не тільки ентузіастами, але й широкою громадськістю, бізнесом та навіть урядами.

У 2013 році відбулася знакова подія - гравці в League of Legends були визнані професійними спортсменами урядом США для цілей видачі віз. Це було важливим кроком до офіційного визнання кіберспорту як легітимного виду спорту. Це рішення не тільки полегшило організацію міжнародних турнірів у США, але й стало сигналом для інших країн про зростаючу важливість кіберспорту. [5]

У 2016 році ESPN2 вперше транслював фінал турніру з Heroes of the Storm у прайм-тайм. Це був переломний момент, який показав, що кіберспорт може конкурувати за увагу глядачів з традиційними видами спорту. Трансляція кіберспортивного турніру на одному з найбільших спортивних каналів США стала ознакою того, що кіберспорт став мейнстрімом.

Сьогодні кіберспорт є глобальним феноменом з мільйонами фанатів по всьому світу. Найбільші турніри, такі як The International з Dota 2 або League of Legends World Championship, збирають призові фонди, що перевищують десятки мільйонів доларів, та аудиторію, яка може конкурувати з традиційними спортивними подіями.

Наприклад, призовий фонд The International 2019 з Dota 2 склав рекордні \$34,3 мільйони. Це перевищило призові фонди багатьох традиційних спортивних турнірів. Фінал League of Legends World Championship 2019 дивилися онлайн понад 100 мільйонів унікальних глядачів, що можна порівняти з аудиторією фіналу Суперкубка НФЛ.

Розвиток кіберспорту також призвів до створення професійних ліг, команд та організацій. Багато традиційних спортивних клубів та відомих брендів інвестують у кіберспортивні команди, визнаючи потенціал цієї індустрії. Наприклад, Paris Saint-Germain, один з найбільших футбольних клубів світу, має власну кіберспортивну команду. Такі бренди як Red Bull, Intel, Mercedes-Benz активно спонсорують кіберспортивні турніри та команди.

Важливо відзначити, що кіберспорт продовжує еволюціонувати. З розвитком технологій віртуальної та доповненої реальності з'являються нові можливості для створення інноваційних кіберспортивних дисциплін. Ці

технології можуть змінити не тільки спосіб гри, але й спосіб перегляду кіберспортивних змагань, створюючи більш імерсивний досвід для глядачів.

Крім того, зростає інтеграція кіберспорту з традиційним спортом, що відображається у створенні кіберспортивних ліг професійними спортивними організаціями, такими як NBA або FIFA. Наприклад, NBA 2K League - це професійна кіберспортивна ліга, створена Національною баскетбольною асоціацією (NBA) та Take-Two Interactive. Це перша офіційна кіберспортивна ліга, яка управляється професійною спортивною лігою в США. [7]

Однак, незважаючи на стрімкий розвиток та зростаючу популярність, кіберспорт все ще стикається з певними викликами. Серед них - питання визнання кіберспорту офіційним видом спорту в багатьох країнах. Хоча деякі країни, такі як Південна Корея, вже давно визнали кіберспорт офіційним видом спорту, в багатьох інших країнах це питання залишається предметом дискусій.

Інший виклик - проблеми регулювання та стандартизації. Оскільки кіберспорт є відносно новим явищем, багато аспектів його функціонування ще не мають чітких правил та стандартів. Це стосується таких питань, як умови праці кіберспортсменів, правила проведення турнірів, розподіл прав на трансляції тощо.

Ще одним важливим викликом є необхідність боротьби з негативними явищами, такими як допінг або договірні матчі. У контексті кіберспорту допінг може приймати форму вживання стимулюючих препаратів для покращення концентрації та реакції. Це серйозна проблема, яка вимагає розробки ефективних методів контролю та покарання за порушення.

Договірні матчі - це ще одна проблема, яка перейшла в кіберспорт з традиційного спорту. Оскільки кіберспорт тісно пов'язаний з беттінгом (ставками на результати матчів), існує ризик маніпуляцій з результатами змагань. Боротьба з цим явищем вимагає спільних зусиль організаторів турнірів, команд та регулюючих органів. [8]

Розуміння історії та еволюції кіберспорту є критично важливим для аналізу його сучасного стану та прогнозування майбутніх тенденцій розвитку. Це дозволяє краще оцінити роль різних факторів, включаючи вплив видавців комп'ютерних ігор, у формуванні та розвитку кіберспортивної індустрії.

Видавці ігор відіграють ключову роль у розвитку кіберспорту. Вони не тільки створюють ігри, які стають кіберспортивними дисциплінами, але й часто беруть активну участь в організації турнірів та розвитку професійної сцени. Наприклад, компанія Riot Games, розробник League of Legends, створила власну систему професійних ліг по всьому світу, що значно вплинуло на розвиток кіберспорту як глобального явища.

Аналіз історії кіберспорту також дозволяє зрозуміти, як змінювалися популярні жанри ігор та які фактори впливали на їх популярність. Наприклад, якщо на початку 2000-х років домінували стратегії в реальному часі, такі як StarCraft, то зараз найпопулярнішими кіберспортивними дисциплінами є MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ігри, такі як Dota 2 та League of Legends, а також шутери від першої особи, як Counter-Strike: Global Offensive.

Важливо також відзначити роль технологічного прогресу у розвитку кіберспорту. Покращення графіки, збільшення потужності комп'ютерів та швидкості інтернет-з'єднання зробили ігри більш видовищними та доступними для широкої аудиторії. Розвиток мобільних технологій призвів до появи мобільного кіберспорту, який стрімко набирає популярність, особливо в Азії.

Ще одним важливим аспектом є економіка кіберспорту. За останні роки ця індустрія перетворилася на багатомільярдний бізнес. Згідно з дослідженнями, глобальний ринок кіберспорту в 2020 році оцінювався приблизно в 1 мільярд доларів, і очікується, що ця цифра буде зростати. Основними джерелами доходу в кіберспорті є спонсорство, реклама, продаж квитків на турніри, мерчандайзинг та права на трансляції.

Цікаво простежити, як змінювалася демографія кіберспорту. Якщо на початку це була переважно чоловіча аудиторія, то зараз все більше жінок

залучаються до кіберспорту як гравці, коментатори та організатори. Це відображає загальну тенденцію до більшої інклюзивності в геймінгу та технологічній сфері в цілому.

Освітній аспект кіберспорту також заслуговує на увагу. В багатьох країнах з'являються освітні програми, пов'язані з кіберспортом. Це можуть бути курси з менеджменту кіберспортивних команд, організації турнірів, або навіть програми для професійних гравців. Наприклад, в США деякі коледжі пропонують стипендії для кіберспортсменів, що є ще одним показником зростаючого визнання кіберспорту. [10]

Важливо також звернути увагу на соціальний вплив кіберспорту. Він став не просто формою розваг, але й платформою для соціальної взаємодії та формування спільнот. Кіберспортивні турніри часто стають місцем зустрічі людей з різних куточків світу, об'єднаних спільною пристрастю до ігор.

Крім того, кіберспорт став інструментом для розвитку важливих навичок, таких як стратегічне мислення, координація, робота в команді та швидке прийняття рішень. Ці навички можуть бути корисними не тільки в іграх, але й в інших сферах життя.

Говорячи про майбутнє кіберспорту, можна очікувати подальшої інтеграції з традиційними видами спорту та медіа. Вже зараз ми бачимо, як кіберспортивні елементи включаються в традиційні спортивні трансляції, а кіберспортивні команди стають частиною великих спортивних брендів.

Також можна прогнозувати подальший розвиток технологій віртуальної та доповненої реальності в контексті кіберспорту. Ці технології можуть не тільки створити нові ігрові дисципліни, але й змінити спосіб перегляду змагань, роблячи досвід глядачів більш імерсивним. [11]

Ще одним важливим трендом може стати подальша глобалізація кіберспорту. Хоча зараз кіберспорт вже є глобальним явищем, все ще існують регіональні відмінності в популярності різних ігор та форматів змагань. Можна очікувати, що в майбутньому ці відмінності будуть згладжуватися, і

ми побачимо формування більш уніфікованої глобальної кіберспортивної сцени.

Важливо також зазначити роль кіберспорту в контексті цифровізації суспільства. Кіберспорт можна розглядати як одну з форм цифрової культури, яка відображає загальні тенденції до віртуалізації багатьох аспектів нашого життя. У цьому контексті розвиток кіберспорту може бути індикатором більш широких соціальних та культурних змін.

Окремо варто відзначити вплив пандемії COVID-19 на розвиток кіберспорту. В той час як традиційні види спорту зазнали значних обмежень через карантинні заходи, кіберспорт зміг адаптуватися до нових умов, перевівши змагання в онлайн-формат. Це призвело до зростання аудиторії кіберспорту та підвищення інтересу з боку спонсорів та інвесторів.

Розглядаючи історію та перспективи кіберспорту, не можна оминати увагою етичні питання, пов'язані з цим явищем. Одним з таких питань є проблема ігрової залежності. Хоча професійні кіберспортсмени демонструють високий рівень самодисципліни та контролю, існують побоювання щодо впливу інтенсивних тренувань на фізичне та психічне здоров'я гравців. Це питання потребує подальшого вивчення та розробки відповідних рекомендацій та норм.

Інше етичне питання пов'язане з віковими обмеженнями в кіберспорті. З одного боку, багато професійних гравців починають свою кар'єру дуже рано, часто ще в підлітковому віці. З іншого боку, існують побоювання щодо впливу інтенсивних тренувань та стресу від змагань на розвиток молодих людей. Це питання також потребує уваги з боку організаторів турнірів, команд та регулюючих органів. [12]

Ще одним важливим аспектом розвитку кіберспорту є його вплив на ігрову індустрію в цілому. Популярність кіберспортивних дисциплін часто визначає тренди в розробці ігор. Розробники прагнуть створювати ігри, які мають потенціал стати успішними кіберспортивними дисциплінами, що впливає на дизайн ігор, їх механіки та балансування. [13]

Крім того, кіберспорт став важливим інструментом маркетингу для ігрових компаній. Великі турніри не тільки приносять прибуток від продажу квитків та прав на трансляцію, але й служать потужним засобом просування ігор та залучення нових гравців.

Важливо також відзначити роль кіберспорту у розвитку технологій. Потреби кіберспорту стимулюють розвиток високопродуктивного комп'ютерного обладнання, технологій стрімінгу та передачі даних. Наприклад, потреба в мінімальній затримці при онлайн-змаганнях сприяє розвитку технологій 5G та покращенню інфраструктури інтернету.

Говорячи про майбутнє кіберспорту, не можна не згадати про потенціал використання штучного інтелекту. ШІ вже використовується для аналізу ігрових даних та стратегій, а в майбутньому може стати важливим інструментом для тренування гравців та команд. Крім того, змагання між людьми та ШІ в різних іграх можуть стати новим захоплюючим напрямком кіберспорту.

Ще одним важливим трендом є розвиток екосистеми навколо кіберспорту. Це включає в себе не тільки самі змагання, але й створення контенту, розвиток фан-спільнот, виробництво мерчандайзу тощо. Ця екосистема створює нові можливості для бізнесу та зайнятості, від професійних гравців та коментаторів до менеджерів команд та організаторів турнірів.

Важливо також згадати про роль кіберспорту у міжнародних відносинах. Кіберспортивні змагання часто стають майданчиком для культурного обміну та дипломатії. Наприклад, у 2018 році відбувся демонстраційний турнір з кіберспорту в рамках Азіатських ігор, що стало важливим кроком до визнання кіберспорту на міжнародному рівні.

Підсумовуючи, можна сказати, що кіберспорт пройшов довгий шлях від нішевого захоплення до глобального феномену. Він змінив не тільки індустрію відеоігор, але й вплинув на спорт, розваги, технології та культуру в цілому. Розуміння історії та тенденцій розвитку кіберспорту є важливим для

прогнозування його майбутнього та оцінки його впливу на різні сфери нашого життя. [15]

Кіберспорт продовжує еволюціонувати, створюючи нові виклики та можливості. Його подальший розвиток буде залежати від багатьох факторів, включаючи технологічний прогрес, зміни в суспільному сприйнятті, економічні тенденції та регуляторні рішення. Незалежно від конкретного сценарію, можна з впевненістю сказати, що кіберспорт залишиться важливою частиною цифрової культури та спорту 21 століття.

## **1.2. Основні жанри та дисципліни кіберспорту**

Розуміння різноманітності жанрів та дисциплін у кіберспорті є критично важливим для аналізу ролі видавців у формуванні індустрії. Кожен жанр має свої унікальні виклики та можливості, які видавці повинні враховувати при розробці та підтримці своїх ігор як кіберспортивних дисциплін.

Варто детальніше розглянути кожен з основних жанрів та їх специфіку в контексті кіберспорту.

Стратегії в реальному часі (RTS) залишаються важливою частиною кіберспортивної сцени, незважаючи на те, що їх популярність дещо знизилася порівняно з піком у 2000-х роках. Ключовою особливістю RTS є необхідність одночасно керувати економікою, армією та досліджувати технології, що вимагає від гравців високого рівня багатозадачності та стратегічного мислення. StarCraft II, випущений Blizzard Entertainment у 2010 році, залишається флагманом цього жанру в кіберспорті. Гра відома своїм глибоким геймплеєм, високим рівнем складності та потребою в точному мікроконтролі юнітів.

Видавці RTS-ігор стикаються з унікальним викликом: зберегти глибину та складність, які цінують досвідчені гравці, одночасно роблячи гру доступною для нових гравців та глядачів. Blizzard вирішує це завдання

шляхом регулярних оновлень балансу, підтримки активної спільноти та організації регулярних турнірів різного масштабу. [17]

Багатокористувацькі онлайн бойові арени (МОВА) стали домінуючим жанром у кіберспорті за останнє десятиліття. Ці ігри поєднують елементи стратегії та екшну, вимагаючи від гравців як індивідуальної майстерності, так і командної координації. Dota 2 від Valve Corporation та League of Legends від Riot Games є двома найбільшими представниками цього жанру.

Dota 2 відома своїм складним геймплеєм, великою кількістю взаємодій між героями та предметами, а також щорічним турніром The International, який регулярно встановлює рекорди за розміром призового фонду. League of Legends, з іншого боку, має більш доступний геймплей, але при цьому зберігає високий рівень змагальності. Riot Games створила розгалужену систему регіональних ліг по всьому світу, що забезпечує стабільність та професіоналізм кіберспортивної сцени.

Видавці МОВА-ігор стикаються з викликом постійного оновлення та балансування гри, щоб підтримувати інтерес гравців та глядачів. Це включає в себе регулярне додавання нових героїв, предметів та механік, а також часті патчі для балансування. Крім того, видавці повинні створювати та підтримувати складну інфраструктуру для проведення онлайн-матчів та офлайн-турнірів.

Шутери від першої особи (FPS) є одним з найстаріших жанрів у кіберспорті, який продовжує залишатися надзвичайно популярним. Ці ігри вимагають від гравців швидкої реакції, точного прицілювання та тактичного мислення. Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) від Valve залишається одним з найпопулярніших FPS у кіберспорті, відомим своїм глибоким тактичним геймплеєм та високим рівнем індивідуальної майстерності.

Overwatch від Blizzard Entertainment привніс новий підхід до жанру, поєднавши елементи FPS та МОВА. Гра має різноманітний склад героїв з унікальними здібностями, що вимагає від команд ретельного планування

складу та стратегії. Blizzard створила Overwatch League - професійну лігу з франчайзинговою системою, що є унікальним підходом у кіберспорті.

Valorant, випущений Riot Games у 2020 році, швидко набрав популярність, поєднавши елементи CS:GO та Overwatch. Гра відома своїм акцентом на точному прицілюванні та використанні унікальних здібностей персонажів.

Видавці FPS-ігор стикаються з викликом створення збалансованого та захоплюючого геймплею, який би залишався цікавим як для професійних гравців, так і для звичайних користувачів. Крім того, важливим аспектом є боротьба з читерством, яке може серйозно підірвати цілісність змагань.

Файтинги представляють собою унікальний жанр у кіберспорті, який вимагає від гравців надзвичайно швидкої реакції, глибокого розуміння механік гри та здатності "читати" опонента. Street Fighter, Tekken та Mortal Kombat залишаються популярними дисциплінами, кожна з яких має свої унікальні особливості та фанбазу. [19]

Super Smash Bros. від Nintendo заслуговує окремої уваги. Ця серія ігор, яка спочатку розроблялася як весела партійна гра, перетворилася на серйозну кіберспортивну дисципліну завдяки своєму унікальному геймплею та відданій спільноті гравців.

Видавці файтинг-ігор повинні ретельно балансувати персонажів та механіки, щоб забезпечити справедливу конкуренцію на найвищому рівні гри. Крім того, важливим аспектом є створення якісного онлайн-режиму з мінімальною затримкою, що особливо критично для жанру, де кожна мілісекунда має значення. [21]

Спортивні симулятори займають особливе місце в кіберспорті, оскільки вони часто мають підтримку від реальних спортивних організацій. FIFA від EA Sports є найпопулярнішим футбольним симулятором з розвиненою системою кіберспортивних турнірів. EA тісно співпрацює з FIFA та національними футбольними асоціаціями для організації офіційних турнірів.

NBA 2K від 2K Sports є провідним баскетбольним симулятором, який має офіційну підтримку від NBA. Ліга NBA 2K стала першою кіберспортивною лігою, організованою великою спортивною організацією США.

Унікальним представником спортивних ігор у кіберспорті є Rocket League від Psyonix. Ця гра, яка поєднує елементи футболу та автоперегонів, набула великої популярності завдяки своєму динамічному геймплею та легкості для розуміння глядачами.

Видавці спортивних симуляторів стикаються з викликом створення реалістичного геймплею, який би одночасно був збалансованим та цікавим для змагань. Крім того, важливим аспектом є співпраця зі спортивними організаціями та клубами для створення офіційних ліг та турнірів.

Автосимулятори та гоночні ігри представляють ще один цікавий сегмент кіберспорту. Ці ігри вимагають від гравців глибокого розуміння механіки водіння, стратегії гонок та здатності приймати швидкі рішення в умовах високої швидкості.

iRacing є одним з найпопулярніших автосимуляторів серед професійних гонщиків завдяки своєму реалістичному фізичному двигуну та точному відтворенню реальних трас. Під час пандемії COVID-19, коли реальні гонки були призупинені, багато професійних гонщиків брали участь у віртуальних змаганнях на платформі iRacing.

F1 Series, офіційна гра Формули-1, має власну кіберспортивну лігу - F1 Esports Series. Ця ліга тісно інтегрована з реальним чемпіонатом Формули-1, і багато команд F1 мають свої кіберспортивні підрозділи. [22]

Видавці автосимуляторів та гоночних ігор стикаються з викликом створення реалістичної фізики та управління, які б задовольняли як професійних гонщиків, так і звичайних гравців. Крім того, важливим аспектом є співпраця з автовиробниками та гоночними серіями для отримання ліцензій на використання реальних автомобілів та трас.

Карткові ігри представляють особливий жанр у кіберспорті, який вимагає від гравців стратегічного мислення, розуміння теорії ймовірності та здатності адаптуватися до мінливих умов гри.

Hearthstone від Blizzard Entertainment є однією з найпопулярніших кіберспортивних карткових ігор. Гра базується на всесвіті Warcraft і відома своїм доступним, але глибоким геймплеєм. Blizzard регулярно організовує турніри з великими призовими фондами, включаючи щорічний чемпіонат світу.

Magic: The Gathering Arena є цифровою версією класичної карткової гри Magic: The Gathering. Гра має розвинену кіберспортивну сцену з регулярними турнірами та чемпіонатами світу. Унікальною особливістю MTG Arena є те, що вона тісно пов'язана з фізичною версією гри, і багато професійних гравців змагаються в обох форматах.

Видавці карткових ігор стикаються з викликом постійного оновлення та балансування гри, щоб підтримувати її цікавою та конкурентоспроможною. Це включає в себе регулярний випуск нових карт та сетів, а також часті зміни балансу. Крім того, важливим аспектом є створення зрозумілого та захоплюючого досвіду для глядачів, оскільки карткові ігри можуть бути складними для розуміння непідготовленою аудиторією.

Варто відзначити, що кіберспортивна сцена постійно еволюціонує, і нові жанри та дисципліни можуть швидко набувати популярності. Наприклад, жанр "королівської битви" (battle royale) став надзвичайно популярним за останні роки з такими іграми як Fortnite від Epic Games та PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) від PUBG Corporation.

Fortnite, зокрема, привніс новий підхід до кіберспорту, поєднавши змагальний геймплей з елементами розважального шоу. Epic Games організовує турніри з величезними призовими фондами, які привертають увагу як професійних гравців, так і знаменитостей з інших сфер. [23]

Роль видавців у формуванні кіберспортивної сцени не можна переоцінити. Видавці не лише створюють самі ігри, але й часто беруть на себе

роль організаторів турнірів, розробників правил та стандартів проведення змагань.

Наприклад, Riot Games створила складну систему регіональних ліг для League of Legends, яка включає в себе професійні ліги в різних країнах та регіонах світу, а також міжнародні турніри. Ця система забезпечує стабільність та професіоналізм кіберспортивної сцени, а також створює чіткий шлях для молодих талантів до професійного рівня.

Valve, з іншого боку, обрала більш відкритий підхід для Dota 2 та CS:GO. Компанія організовує кілька великих турнірів на рік, але також підтримує незалежних організаторів турнірів через систему "Majors" - офіційно визнаних турнірів з підтримкою від Valve.

Blizzard Entertainment експериментує з різними моделями для своїх ігор. Для Overwatch компанія створила франчайзингову лігу за зразком традиційних спортивних ліг США, в той час як для StarCraft II та Hearthstone вона підтримує більш відкриту систему з регулярними турнірами та чемпіонатами світу. [24]

Важливо відзначити, що роль видавців у кіберспорті виходить далеко за межі простої організації турнірів. Видавці також відповідають за підтримку балансу гри, що є критично важливим для забезпечення справедливої конкуренції. Це включає в себе регулярні оновлення та патчі, які можуть суттєво змінювати метагру.

Крім того, видавці відіграють ключову роль у створенні та підтримці екосистеми навколо своїх ігор. Це включає в себе розвиток аматорської сцени, підтримку стрімерів та створення контенту, а також розробку інструментів для аналізу ігор та покращення навичок гравців. [25]

Для більш детального огляду основних кіберспортивних дисциплін та їх характеристик, пропонуємо наступну таблицю:

## Основні кіберспортивні дисципліни та їх характеристики

Дисципліна	Жанр	Видавець	Рік випуску	Ключові особливості
Dota 2	МОБА	Valve	2013	Складний геймплей, величезні призові фонди, щорічний турнір The International
League of Legends	МОБА	Riot Games	2009	Найпопулярніша МОБА, розвинена система професійних ліг
CS:GO	FPS	Valve	2012	Класичний шутер, великі турніри, розвинена економіка внутрішньоігрових предметів
Overwatch	FPS	Blizzard	2016	Командний шутер з елементами МОБА, Overwatch League
StarCraft II	RTS	Blizzard	2010	Складна стратегія, популярна в Південній Кореї
Fortnite	Battle Royale	Epic Games	2017	Популярний серед молоді аудиторії, великі призові фонди
FIFA	Спортивний симулятор	EA Sports	Щорічно	Офіційна підтримка від FIFA, регулярні турніри
Hearthstone	Карткова гра	Blizzard	2014	Доступність, регулярні оновлення та турніри

Видавці також відіграють важливу роль у монетизації кіберспорту. Це включає в себе не лише організацію турнірів з призовими фондами, але й створення системи внутрішньоігрових покупок, продаж прав на трансляції, спонсорські угоди тощо. Наприклад, Valve використовує інноваційну модель краудфандингу для збільшення призового фонду The International - щорічного чемпіонату світу з Dota 2. Частина коштів від продажу внутрішньоігрових предметів додається до призового фонду, що дозволяє досягати рекордних сум.

Важливо також відзначити роль видавців у розвитку інфраструктури для проведення онлайн-турнірів. Це стало особливо актуальним у 2020 році, коли пандемія COVID-19 змусила перевести більшість змагань в онлайн-формат. Видавці інвестували значні ресурси в покращення онлайн-платформ, зменшення затримок та забезпечення стабільності з'єднання.

Розглядаючи різні жанри та дисципліни кіберспорту, варто звернути увагу на те, як вони відображають різні аспекти людських навичок та здібностей. Наприклад, стратегії в реальному часі та МОВА-ігри вимагають стратегічного мислення та здатності приймати складні рішення під тиском. Шутери від першої особи тестують реакцію та точність. Файтинги вимагають глибокого розуміння механік гри та здатності "читати" опонента. Це різноманіття робить кіберспорт унікальним явищем, яке може апелювати до різних аудиторій та демонструвати різні аспекти людської майстерності.

Ще одним цікавим аспектом є те, як різні жанри кіберспорту відображають культурні особливості різних регіонів. Наприклад, стратегії в реальному часі, особливо StarCraft, надзвичайно популярні в Південній Кореї, де вони стали частиною національної культури. МОВА-ігри, такі як Dota 2, мають велику популярність у Китаї та Південно-Східній Азії. Шутери від першої особи, особливо Counter-Strike, традиційно сильні в Європі та Північній Америці. Розуміння цих культурних особливостей є важливим для видавців при розробці стратегій просування своїх ігор на різних ринках. [26]

Важливо також відзначити роль кіберспорту у розвитку технологій. Потреби кіберспорту стимулюють розвиток більш потужного комп'ютерного обладнання, технологій віртуальної реальності, систем стрімінгу високої якості тощо. Наприклад, потреба в моніторах з високою частотою оновлення для кіберспортивних змагань сприяла розвитку цієї технології, яка тепер використовується і в інших сферах.

Розглядаючи майбутнє кіберспорту, можна прогнозувати подальшу диверсифікацію жанрів та дисциплін. Наприклад, розвиток технологій

віртуальної реальності може призвести до появи нових форм кіберспортивних змагань, які поєднують фізичну активність з віртуальним середовищем.

Також можна очікувати подальшої інтеграції кіберспорту з традиційним спортом. Вже зараз ми бачимо, як професійні спортивні ліги створюють свої кіберспортивні підрозділи. Наприклад, багато футбольних клубів мають свої команди з FIFA, а NBA створила професійну лігу NBA 2K. Ця тенденція, ймовірно, продовжиться, і ми можемо побачити ще більше синергії між традиційним спортом та кіберспортом.

Ще одним важливим трендом є зростання мобільного кіберспорту. З розвитком потужності мобільних пристроїв та технологій 5G, ми бачимо все більше кіберспортивних дисциплін, які орієнтовані на мобільні платформи. Такі ігри як PUBG Mobile, Arena of Valor та Clash Royale вже мають розвинену кіберспортивну сцену, особливо в Азії.

Важливо також відзначити роль штучного інтелекту у розвитку кіберспорту. ШІ вже використовується для аналізу ігрових даних та стратегій, а в майбутньому може стати важливим інструментом для тренування гравців та команд. Крім того, змагання між людьми та ШІ в різних іграх можуть стати новим захоплюючим напрямком кіберспорту. [27]

Розглядаючи різні жанри та дисципліни кіберспорту, важливо також звернути увагу на їх освітній потенціал. Багато ігор, особливо стратегії та МОВА, вимагають глибокого розуміння складних систем, здатності аналізувати великі обсяги інформації та приймати рішення в умовах невизначеності. Ці навички можуть бути корисними не лише в іграх, але й у багатьох інших сферах життя.

Наприклад, гра Kerbal Space Program, хоча і не є традиційною кіберспортивною дисципліною, використовується в освітніх програмах для навчання основам орбітальної механіки та космічних польотів. Подібним чином, стратегічні ігри можуть використовуватися для навчання основам економіки та менеджменту ресурсів.

Ще одним 

2
---

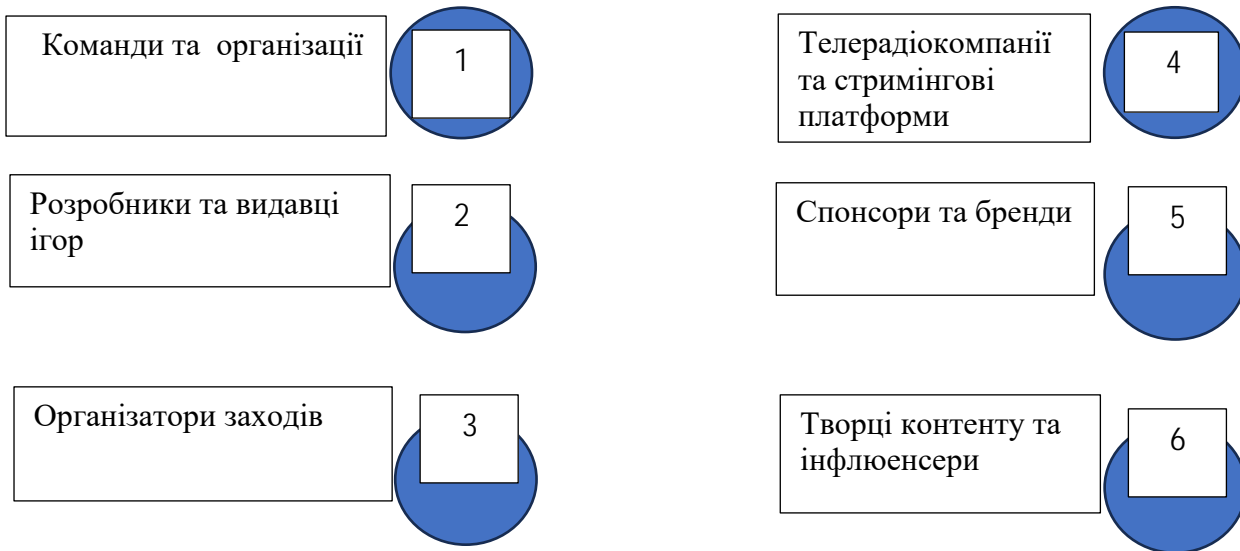
 важливим аспектом є роль кіберспорту у розвитку soft skills, таких як командна робота, комунікація, лідерство. Багато кіберспортивних дисциплін, особливо командні ігри, вимагають високого рівня координації та ефективної комунікації між гравцями. Ці навички є надзвичайно цінними у багатьох професійних сферах.

Варто також відзначити роль кіберспорту у розвитку інклюзивності у спорті. На відміну від традиційних видів спорту, які часто мають фізичні бар'єри для участі, кіберспорт є більш доступним для людей з різними фізичними можливостями. Це створює унікальні можливості для інклюзії та різноманітності у спортивному середовищі. [28]

Підсумовуючи, можна сказати, що різноманітність жанрів та дисциплін у кіберспорті відображає багатогранність людських здібностей та інтересів. Кожен жанр пропонує унікальний набір викликів та можливостей, що робить кіберспорт захоплюючим як для гравців, так і для глядачів. Роль видавців у цьому контексті є критично важливою - вони не лише створюють ігри, але й формують екосистему, яка дозволяє кіберспорту розвиватися та процвітати. Розуміння цих аспектів є ключовим для аналізу сучасного стану та майбутніх перспектив кіберспорту.

### **1.3. Кіберспортивна екосистема: роль і взаємодія ключових суб'єктів та учасників**

Кіберспортивна екосистема є складною і багаторівневою структурою, у якій взаємодіють різноманітні суб'єкти, кожен з яких виконує унікальну роль у забезпеченні функціонування галузі. Розглянемо основні з них детальніше.



**Розробники відеоігор** відіграють центральну роль у кіберспортивній екосистемі, адже саме вони створюють ігри, які слугують базовими платформами для змагань. Їхній внесок у розвиток кіберспорту виходить за межі технічної реалізації продукту, охоплюючи аспекти дизайну, підтримки та інтеграції з іншими елементами екосистеми.

Однією з головних задач розробників є створення ігрових платформ, які відповідають вимогам кіберспорту. Це передбачає забезпечення високого рівня змагальності, збалансованості між персонажами чи командами та складності, яка дозволяє гравцям демонструвати свій професіоналізм. Такі ігри мають пропонувати широкі можливості для стратегій і тактик, що сприяє розвитку турнірних змагань.

Ключовим аспектом діяльності розробників є технічна підтримка своїх продуктів. Це включає регулярне оновлення гри, виправлення помилок, оптимізацію роботи серверів і впровадження нових елементів контенту. Зокрема, стабільність і якість ігрового процесу є визначальними під час кіберспортивних турнірів, де кожна секунда має значення.

Розробники також відіграють важливу роль у створенні інструментів, які сприяють організації та проведенню кіберспортивних змагань. Це можуть бути інтегровані платформи для трансляцій, інструменти для аналізу ігрової статистики або спеціальні інтерфейси, що дозволяють глядачам краще

розуміти динаміку гри. Наприклад, такі механізми, як повтори, огляди матчів і інтерактивні функції під час трансляцій, додають змаганням видовищності.

Варто також зазначити, що розробники формують базові правила для гри, які визначають її етику, технічні межі та регламент проведення змагань. Завдяки їхнім зусиллям створюються стандарти, що забезпечують чесну гру, зменшують ризик шахрайства та зберігають інтегритет кіберспорту.

На додачу, розробники часто співпрацюють із видавцями та організаторами змагань для просування своїх продуктів у кіберспортивному середовищі. Це передбачає фінансування турнірів, участь у формуванні призових фондів, організацію спеціальних подій для спільноти гравців і підтримку аматорських ліг.

Завдяки своєму впливу розробники не лише створюють ігри, а й активно формують соціокультурне середовище, що об'єднує мільйони фанатів по всьому світу. Їхній внесок у розвиток технологій, культури кіберспорту та економіки цієї галузі робить їх одними з найважливіших гравців кіберспортивної екосистеми.

**Видавці комп'ютерних ігор** відіграють ключову роль у формуванні та розвитку кіберспортивної індустрії. Їхній вплив поширюється на всі аспекти кіберспорту: від створення ігор, які стають кіберспортивними дисциплінами, до організації турнірів та формування економічної моделі індустрії. Розглянемо детальніше основні аспекти ролі видавців у кіберспорті.

Створення та підтримка ігор є фундаментальною функцією видавців у контексті кіберспорту. Видавці є творцями ігор, які потенційно можуть стати кіберспортивними дисциплінами. Вони визначають механіки гри, баланс, систему рейтингу та інші ключові елементи, які впливають на конкурентоспроможність гри як кіберспортивної дисципліни. Крім того, видавці забезпечують постійну підтримку та оновлення гри, що є критично важливим для підтримки інтересу гравців та глядачів.

Важливо відзначити, що роль видавців у кіберспорті не обмежується лише технічними аспектами створення та підтримки гри. Вони є ключовими

стейхолдерами, які формують економіку, культуру та майбутнє кіберспорту. Їхні рішення та стратегії мають далекосяжні наслідки для всієї індустрії.

Однак, така значна роль видавців у кіберспорті також піднімає ряд важливих питань. Зокрема, це стосується балансу між комерційними інтересами видавців та інтересами гравців і глядачів, питання прозорості у прийнятті рішень, що впливають на всю індустрію, а також потенційних конфліктів інтересів, коли видавець одночасно є і творцем гри, і організатором змагань. [31]

Крім того, зростаюча роль видавців у кіберспорті призводить до дискусій щодо необхідності створення незалежних регуляторних органів, які б забезпечували баланс інтересів усіх учасників індустрії. Ця тема стає все більш актуальною з ростом економічного значення кіберспорту та його інтеграцією в ширший контекст спортивної та розважальної індустрії.

Отже, роль видавців комп'ютерних ігор у формуванні кіберспортивної індустрії є багатогранною та визначальною. Вони не лише створюють ігри, які стають платформами для змагань, але й формують економічну, технологічну та культурну основу всієї індустрії. Розуміння цієї ролі є ключовим для аналізу поточного стану та прогнозування майбутніх тенденцій розвитку кіберспорту.

**Гравці та команди** – центральні фігури кіберспортивної екосистеми, оскільки саме вони створюють основний контент, навколо якого формується вся індустрія. Вони є об'єктом захоплення мільйонів шанувальників, а їхня взаємодія з іншими суб'єктами кіберспорту, такими як спонсори, видавці та організатори турнірів, визначає динаміку розвитку галузі.

Гравці є виконавцями ігрового процесу, які змагаються на турнірах, створюючи яскраві моменти і незабутні події для глядачів. Вони поділяються на аматорів і професіоналів.

Професійні гравці виступають на міжнародних і національних змаганнях, витрачаючи роки на відточення своїх навичок. Їхній успіх залежить від таланту, інтенсивних тренувань і злагодженої командної роботи. Професійні гравці є частиною кіберспортивних організацій, отримують

фінансову винагороду за участь у змаганнях, контрактні виплати та іноді доходи від трансляцій.

Аматори – це гравці, які перебувають на початкових стадіях своєї кіберспортивної кар'єри. Вони беруть участь у локальних турнірах або змагаються в онлайнових лігах, прагнучи потрапити до складу професійних команд. Важливим елементом індустрії є підтримка таких аматорів через навчальні програми, юнацькі ліги та інші ініціативи.

Гравці також виступають у ролі інфлюенсерів. Їхні стрими, відеоблоги та соціальні мережі приваблюють багатомільйонну аудиторію. Таким чином, вони популяризують кіберспорт і залучають нових учасників до екосистеми.

**Спонсори та інвестори** є також ключовими суб'єктами кіберспортивної екосистеми, які забезпечують фінансову стабільність і сприяють її динамічному розвитку. Їхня роль охоплює фінансування подій, підтримку професійних команд, інвестування у нові проекти та просування брендів через змагання.

Спонсори є основними джерелами фінансових ресурсів для кіберспорту. Вони підтримують організацію турнірів, формування призових фондів, а також розвиток команд і ліг. Великі міжнародні бренди, такі як Intel, Red Bull, Adidas, Coca-Cola, активно інвестують у кіберспорт, розглядаючи його як перспективний ринок для просування своїх товарів і послуг. Завдяки спонсорам змагання набувають більшого масштабу, що сприяє їхній популяризації серед глядачів.

Інвестори, своєю чергою, часто фокусуються на довгостроковій перспективі розвитку кіберспорту. Вони вкладають кошти у розвиток професійних організацій, створення інфраструктури, технологічні рішення та освітні програми для кіберспортсменів. Інвестиції сприяють появі нових ігрових платформ, аналітичних інструментів і навчальних програм для підготовки гравців.

Роль спонсорів також виходить за межі фінансування. Вони сприяють популяризації кіберспорту, інтегруючи свої бренди в ігровий процес,

трансляції та інвентар команд. Наприклад, логотипи спонсорів часто розміщуються на формах гравців, у рекламних вставках трансляцій чи навіть у самих іграх. Така співпраця дозволяє залучати нову аудиторію і створювати більш емоційний зв'язок між брендом і споживачами.

Водночас інвестори забезпечують стабільність і розвиток кіберспорту, підтримуючи інновації. Вони фінансують використання новітніх технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність, блокчейн або штучний інтелект, що дозволяє індустрії залишатися сучасною та конкурентоспроможною.

**Організатори змагань** як ключові учасники кіберспортивної екосистеми відповідальні за проведення турнірів та ліг. Вони створюють платформу для змагань, забезпечують технічну інфраструктуру, формують правила і координують участь команд.

Завдяки організаторам змагання стають видовищними подіями, що привертають увагу мільйонів глядачів. Вони співпрацюють зі спонсорами, медіа та розробниками ігор, забезпечуючи трансляції, маркетинг і високий рівень подій.

Роль організаторів також включає популяризацію кіберспорту, сприяння розвитку молодих талантів і підтримку стійкого розвитку галузі. Відомі організації, такі як ESL, DreamHack чи Blast, задають стандарти якості в кіберспорті.

Творці контенту в кіберспортивній екосистемі — це люди та команди, які виробляють різноманітний медіаконтент, що супроводжує ігри та змагання. До цієї категорії належать стрімери, відеоблогери, коментатори, аналітики та інші медійні особистості.

Стрімери, які транслюють свої ігри на платформах, таких як Twitch або YouTube, часто мають великий вплив на популяризацію ігор та команд. Вони створюють живі трансляції, коментують матчі, спілкуються з фанатами і залучають нову аудиторію. Відеоблогери випускають контент, який висвітлює новини, огляди або освітні матеріали, допомагаючи гравцям покращувати свої навички.

Коментатори та аналітики виконують важливу роль під час змагань, роблячи матчі більш зрозумілими і цікавими для глядачів. Їхній професіоналізм та здатність аналізувати ігри на високому рівні значно підвищують цінність трансляцій. Творці контенту впливають на формування культури кіберспорту і допомагають підтримувати активність навколо ігор та турнірів.

Успішне функціонування кіберспортивної екосистеми залежить від ефективної взаємодії всіх суб'єктів. Розробники й видавці забезпечують технічну та організаційну базу, гравці генерують контент та формують інтерес, а спонсори й інвестори гарантують фінансову стабільність.

Водночас важливо враховувати, що домінуюча роль видавців може створювати певні ризики, пов'язані з монополізацією індустрії, обмеженням незалежності організаторів турнірів і нерівномірним розподілом доходів між учасниками екосистеми. Баланс цих взаємодій є ключовим фактором сталого розвитку кіберспорту.

## Висновки до розділу 1

На основі проведеного у першому розділі дослідження теоретичних основ кіберспорту та ролі видавців комп'ютерних ігор можна зробити наступні висновки.

Кіберспорт є складним та багатогранним явищем, що пройшло значний еволюційний шлях від простих змагань з аркадних ігор до глобальної індустрії з багатомільйонними призовими фондами та професійною інфраструктурою. Ключовими характеристиками кіберспорту є змагальність, наявність чітких правил та систем оцінювання, а також можливість визначення переможця.

Історичний розвиток кіберспорту тісно пов'язаний з технологічним прогресом та розвитком ігрової індустрії. Важливими віхами стали поява персональних комп'ютерів та інтернету в 1990-х роках, створення перших професійних ліг та турнірів у 2000-х, а також розвиток стрімінгових платформ у 2010-х роках. Особливу роль у становленні кіберспорту відіграла Південна Корея, яка першою визнала його на державному рівні.

Кіберспортивні дисципліни представлені широким спектром жанрів, кожен з яких має свої унікальні характеристики та вимоги до гравців. Основними жанрами є: MOBA (Dota 2, League of Legends), FPS (Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch), RTS (StarCraft II), спортивні симулятори (FIFA, NBA 2K), файтинги та карткові ігри. Кожен жанр вимагає специфічних навичок та створює унікальні виклики для гравців та організаторів змагань.

Успішне функціонування кіберспортивної екосистеми безпосередньо залежить від ефективної взаємодії всіх її суб'єктів, кожен з яких відіграє важливу роль у розвитку та підтримці цієї галузі. Тільки завдяки злагодженій співпраці між розробниками і видавцями ігор, гравцями, командами, організаторами змагань, спонсорами та інвесторами можливо досягнути стабільного росту та процвітання кіберспорту.

Видавці комп'ютерних ігор відіграють ключову роль у формуванні та розвитку кіберспортивної індустрії. Їх вплив поширюється на всі аспекти: від

створення та підтримки ігор до організації турнірів та формування економічної моделі галузі. Особливо важливою є роль видавців у забезпеченні балансу гри, створенні професійних ліг та розвитку екосистеми кіберспорту.

В сучасних умовах кіберспорт стикається з низкою викликів, таких як необхідність стандартизації та регулювання, боротьба з негативними явищами (допінг, договірні матчі), а також потреба в подальшій професіоналізації галузі. Вирішення цих проблем вимагає спільних зусиль видавців, організаторів турнірів та регулюючих органів.

Отже, проведений аналіз теоретичних основ кіберспорту, екосистеми цієї галузі та ролі видавців комп'ютерних ігор дає підстави стверджувати, що кіберспорт є надзвичайно динамічною і перспективною індустрією. Її розвиток безпосередньо залежить від ефективної взаємодії всіх учасників, зокрема видавців ігор, які відіграють важливу роль у цьому процесі. Майбутнє кіберспорту визначатиметься здатністю адаптуватися до новітніх технологічних можливостей і змін у споживчих вподобаннях, а також успішним вирішенням актуальних проблем, пов'язаних з регулюванням та стандартизацією галузі.

## **РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ**

### **2.1. Методи дослідження**

Магістерська кваліфікаційна робота з теми "Вплив видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт" представляє собою наукове дослідження, спрямоване на отримання та практичне застосування нових знань про взаємодію між видавцями ігор та кіберспортивною індустрією. При проведенні дослідження використовувався системний підхід, який дозволив розглянути об'єкт дослідження як комплексну систему взаємопов'язаних елементів.

У роботі були застосовані наступні методи дослідження:

1. Аналіз науково-методичної літератури та інформаційних ресурсів Інтернет
2. Метод порівняння та аналогії
3. SWOT аналіз
4. Експертний аналіз

#### **2.1.1. Аналіз науково-методичної літератури та інформаційних ресурсів Інтернет**

**Аналіз науково-методичної літератури** - це метод аналізу науково-методичної літератури та інформаційних ресурсів мережі Інтернет є важливим інструментом для дослідження впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт. Він передбачає систематичне вивчення різноманітних джерел, щоб глибше зрозуміти сутність, масштаби та особливості досліджуваного явища. Наукові статті, монографії, матеріали конференцій, офіційні документи видавців, а також спеціалізовані інтернет-ресурси нами аналізувалися з урахуванням їхньої відповідності темі й достовірності

інформації. Аналіз ресурсів мережі Інтернет включає пошук веб-ресурсів, форумів, соціальних мереж та інших джерел з проблеми дослідження.

Цей метод дозволяє критично осмислити теоретичні підходи до розуміння взаємодії видавців і кіберспорту, виявити ключові механізми впливу видавців на кіберспортну індустрію такі як спонсорство змагань, фінансування команд, встановлення регламентів чи організація подій. Одночасно із цим інтернет-ресурси надають актуальні дані про сучасні тренди, конкретні заходи та ініціативи, які формують розвиток кіберспорту. Порівняння літературних і інтернет-джерел дозволяє виявити спільні й відмінні риси у висвітленні проблеми, оцінити об'єктивність поданих даних і визначити їхню значущість для дослідження.

Аналіз науково-методичної літератури та інформаційних ресурсів Інтернету є ключовим методом для дослідження впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт. Він дозволяє виявити основні механізми впливу, такі як спонсорство, фінансування, організація змагань та регулювання галузі.

Порівняння літературних і цифрових джерел допомагає отримати актуальні дані про тренди й ініціативи у сфері кіберспорту, оцінити достовірність інформації та глибше зрозуміти сутність досліджуваного явища.

### **2.1.2. Порівняння та аналогія**

Метод порівняння та аналогії є важливими інструментами наукових досліджень, які використовуються для виявлення схожих і відмінних рис між об'єктами або явищами, а також для перенесення знань із одного контексту на інший.

Метод порівняння дозволяє досліднику проаналізувати об'єкти, явища чи процеси, зіставляючи їх за певними критеріями, щоб виявити спільні риси, закономірності чи унікальні відмінності. У контексті дослідження впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт цей метод був спрямований на

визначення основних стратегій і підходів різних компаній до організації кіберспортивних заходів, фінансування турнірів, підтримки гравців та розвитку інфраструктури кіберспорту.

Метод аналогії дозволяє досліднику перенести знання про один об'єкт на інший, якщо вони мають подібні риси чи структури. Це дає змогу використовувати наявні підходи з інших сфер для розуміння та покращення механізмів, що застосовуються у кіберспорті.

Ці методи є ефективними інструментами для формування комплексного підходу до дослідження, оскільки вони дозволяють не тільки систематизувати і організувати отриману інформацію, але й робити обґрунтовані прогнози щодо розвитку кіберспорту, аналізуючи стратегії видавців комп'ютерних ігор та їхній вплив на індустрію на основі існуючих моделей і тенденцій.

Методи порівняння та аналогії є важливими інструментами для аналізу впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт. Порівняння дозволяє виявити спільні риси та відмінності у стратегіях компаній, зокрема щодо організації турнірів, фінансування команд і розвитку інфраструктури.

Метод аналогії сприяє перенесенню знань із суміжних сфер на кіберспорт, допомагаючи вдосконалити механізми взаємодії. Використання цих методів дозволяє структурувати дані, оцінити поточні підходи та зробити прогнози щодо подальшого розвитку індустрії.

### **2.1.3. SWOT аналіз**

SWOT-аналіз спрямований на вироблення стратегій різного рівня з урахуванням впливу низки зовнішніх і внутрішніх факторів на розвиток об'єкта дослідження. Це ефективний інструмент для систематизації та аналізу наявної інформації, що дозволяє приймати зважені рішення щодо подальшого розвитку об'єкта дослідження.

Для застосування цього методу вищезгадані фактори поділяються на чотири категорії: сильні й слабкі сторони об'єкта дослідження, а також

можливості і загрози, що виникають у процесі його функціонування. Ці фактори позначаються в аббревіатурі SWOT окремими літерами: S – strengths (сильні сторони), W – weaknesses (слабкі сторони), O – opportunities (можливості), T – threats (ризиками й загрози). Аналіз факторів першої та другої категорій дозволяє виявити сильні та слабкі сторони об'єкта, а третьої – можливості, що сприяють розвитку. Четверта категорія фокусується на ризиках і можливостях мінімізації загроз.

Сильні (S) і слабкі (W) сторони відносяться до внутрішнього середовища об'єкта дослідження, в той час як можливості (O) і загрози (T) відносяться до його зовнішнього середовища. Зіставлення взаємозв'язків між факторами, як-от «SO», «ST», «WO», «WT», дозволяє створити стратегії, що визначають напрямки розвитку об'єкта.

У контексті нашого дослідження мета SWOT-аналізу полягає в тому, щоб виявити та сформулювати стратегії розвитку кіберспорту, зважаючи на внутрішні чинники, такі як сильні й слабкі сторони видавців комп'ютерних ігор, а також зовнішні фактори, зокрема можливості та загрози, що виникають у взаємодії з іншими елементами індустрії. Зокрема, ми прагнемо оцінити, які стратегії можуть бути найбільш ефективними для підтримки і розвитку кіберспорту в умовах постійних змін на ринку комп'ютерних ігор та турнірів.

SWOT-аналіз є потужним інструментом для оцінки впливу внутрішніх і зовнішніх факторів на розвиток кіберспорту. Він дозволяє систематизувати інформацію про сильні й слабкі сторони видавців комп'ютерних ігор, а також оцінити можливості та загрози, які виникають у процесі їхньої діяльності.

У нашому дослідженні SWOT-аналіз спрямований на формулювання стратегій розвитку кіберспорту, враховуючи як внутрішні чинники, так і зовнішнє середовище. Це допомагає визначити найефективніші підходи для підтримки індустрії в умовах динамічних змін на ринку.

#### **2.1.4. Метод експертних оцінок**

Метод експертних оцінок дозволяє сформуванати узагальнену оцінку досліджуваного явища на основі думок експертів, що є важливим при вивченні явищ, які не мають чіткого кількісного вираження або стосуються часткової інформації.

Метод експертних оцінок дозволяє зібрати думки фахівців з кіберспорту щодо різних аспектів взаємодії видавців і кіберспортивної спільноти, таких як фінансування турнірів, підтримка кіберспортивних команд, популяризація ігор, організація змагань та інші важливі фактори. Це дозволяє визначити, які саме аспекти – фінансування, організація турнірів, локалізація, маркетингові стратегії чи підтримка кіберспортивних інфраструктур – є найбільш значущими для розвитку кіберспорту.

У нашому дослідженні метод експертних оцінок застосовувався для виявлення думок експертів стосовно напрямків діяльності видавців комп'ютерних ігор, що можуть відігравати ключову роль в розвитку кіберспортивних дисциплін та кіберспорту в цілому.

Для проведення експертного аналізу та встановлення рівня узгодженості думок експертів була проведена оцінка коефіцієнту конкордації Кендела за формулою 2.1.:

$$W = \frac{12S}{m^2 (n^3 - n)},$$

де: S – сума квадратів відхилень суми рангів;

m – кількість експертів;

n – кількість чинників, що досліджувалась.

Коефіцієнт конкордації приймає значення від 0 до 1. Чим більше значення коефіцієнта конкордації, тим більший ступінь узгодженості думок експертів. При W=1 є повна узгодженість думок експертів; якщо W=0, то узгодженість практично відсутня.

Загальний алгоритм цієї роботи з експертного оцінювання включав: створення таблиці експертизи з методом переваги, розрахунок коефіцієнта

конкордації Кендала та висновок про рівень якості експертизи в залежності від ступеня узгодженості думок експертів.

З метою збору даних застосовувався метод ранжування, де експерти розставляли критерії за рангами відповідно до їх значущості. Місце, зайняте кожним з виділених критерій, визначалося кількістю набраних ним балів: чим нижче сума балів, тим вища оцінка експертів (тим більш значущим є об'єкт).

За допомогою коефіцієнта конкордації ( $W$ ) перевірялася узгодженість думок експертів. Розраховувався також критерій узгодження Пірсона  $\chi^2$  при рівні значущості  $p < 05$  для оцінки точності експертної оцінки.

Експертне опитування було проведено серед 7 фахівців з кіберспорту, які надали оцінки щодо специфічних аспектів впливу видавців на розвиток кіберспорту. Ранжування критеріїв дозволило визначити найважливіші чинники, що визначають ефективність підтримки кіберспортивних турнірів і команд. Коефіцієнт конкордації становив  $W = 0,83$ , що свідчить про високу узгодженість думок експертів і підтверджує достовірність отриманих результатів.

Метод експертних оцінок дозволяє отримати якісну оцінку складних явищ, зокрема впливу видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту. У нашому дослідженні він використовувався для визначення пріоритетних напрямів діяльності видавців, таких як фінансування турнірів, підтримка команд, маркетинг і організація змагань.

## 2.2. Організація дослідження

Дослідження впливу видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт проводилося у кілька послідовних етапів:

Етап 1. Вибір теми дослідження та розробка плану роботи. На цьому етапі було визначено актуальність теми, сформульовано мету та завдання дослідження, розроблено структуру роботи.

Етап 2. Робота з літературними джерелами. Здійснювався підбір та аналіз наукових публікацій, звітів індустрії, аналітичних матеріалів та інших джерел інформації про взаємодію видавців та кіберспорту.

Етап 3. Написання першого розділу роботи, присвяченого теоретичним основам кіберспорту та ролі видавців комп'ютерних ігор. Було розкрито сутність основних понять, проаналізовано історію розвитку кіберспорту та визначено ключові аспекти впливу видавців на галузь.

Етап 4. Збір та аналіз інформації про економічний вплив видавців на кіберспортивну індустрію, технологічні інновації та маркетингові стратегії. Використовувалися інтернет-ресурси, галузеві звіти та інші джерела актуальної інформації.

Було проведено експертне опитування для визначення думок фахівців щодо напрямків діяльності видавців комп'ютерних ігор, які можуть стати ключовими для розвитку кіберспортивних дисциплін і кіберспорту в цілому.

Для більш глибокого аналізу було використано SWOT-аналіз, що дозволив оцінити сильні та слабкі сторони діяльності видавців, а також можливості та загрози, з якими вони можуть зіткнутися при впливі на розвиток кіберспорту.

На цьому етапі були сформульовані рекомендації щодо оптимізації взаємодії між видавцями та кіберспортивною спільнотою на основі проведеного аналізу.

### **РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ АСПЕКТІВ ВПЛИВУ ВИДАВЦІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА КІБЕРСПОРТ**

### **3.1. Експериментальне дослідження 1. Swot-аналіз.**

З метою оцінки впливу видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту нами був проведений SWOT-аналіз, що є важливим етапом дослідження для глибшого розуміння цього взаємозв'язку. Враховуючи стрімке зростання індустрії кіберспорту та її інтеграцію в глобальну економіку і культуру, важливо виявити ключові фактори, які визначають успіх або, навпаки, перешкоджають розвитку цієї сфери. Видавці комп'ютерних ігор, як основні творці ігор і платформ для кіберспортивних змагань, мають значний вплив на розвиток цієї індустрії через організацію турнірів, фінансування команд, розробку ігор та їх оновлення, а також через маркетингові стратегії.

Метою проведення SWOT-аналізу є глибше розуміння того, як внутрішні і зовнішні фактори, пов'язані з діяльністю видавців, можуть впливати на кіберспорт. SWOT-аналіз дозволяє оцінити сильні та слабкі сторони їх діяльності, а також можливості і загрози, що виникають у результаті їхнього впливу на індустрію. Це дає змогу визначити переваги, які можна використати для подальшого розвитку, а також виявити потенційні ризики та обмеження, що потребують уваги і коригування стратегії.

Таким чином, аналіз дозволяє не тільки оцінити поточний стан кіберспорту, але й сформулювати рекомендації для оптимізації співпраці між видавцями і кіберспортивними організаціями, що сприятиме сталому розвитку цієї індустрії.

Результати SWOT-аналізу впливу видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту представлені в табл. 3.1.

*Таблиця 3.1*

**Результати SWOT-аналізу впливу видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту**

	<p style="text-align: center;"><b>О (можливості)</b></p> <p><b>1. Зростаюча популярність:</b> Кіберспорт приваблює все більше молоді, що відкриває можливості для довгострокового розвитку.</p> <p><b>2. Нові ринки:</b> Розширення у країни, де кіберспорт лише починає розвиватися (наприклад, Латинська Америка, Африка).</p> <p><b>3. Партнерства зі стримінговими платформами:</b> Це дозволяє залучати нових глядачів і створювати додаткові джерела доходу.</p> <p><b>4. Використання технологій:</b> VR/AR, штучний інтелект та блокчейн можуть надати нові можливості для інтерактивності ігор та кіберспорту.</p> <p><b>5. Розширення ком'юніті:</b> Використання соціальних медіа для створення потужної спільноти навколо гри та турнірів.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Т (ризиків й загрози)</b></p> <p><b>1. Конкуренція:</b> Ринок кіберспорту постійно зростає, і з'являються нові видавці, які можуть витіснити старих гравців.</p> <p><b>2. Фінансова нестабільність:</b> Економічна криза може зменшити інвестиції у кіберспорт.</p> <p><b>3. Культурні та політичні обмеження:</b> У деяких країнах ігри та кіберспорт можуть блокуватися через моральні, релігійні чи політичні переконання.</p> <p><b>4. Кіберзагрози:</b> Хакерські атаки або витоки даних можуть підірвати довіру до кіберспорту.</p>
<p style="text-align: center;"><b>S (сильні сторони)</b></p> <p><b>1. Значні фінансові ресурси:</b> Видавці вкладають великі бюджети у розвиток кіберспорту, включаючи спонсорство турнірів, команд, технічної підтримки та інфраструктури.</p> <p><b>2. Маркетинговий досвід:</b> Завдяки масштабним рекламним кампаніям, соціальним медіа та співпраці зі стримерами видавці ефективно просувають свої ігри, залучаючи широку аудиторію.</p> <p><b>3. Контроль якості контенту:</b> Видавці забезпечують стабільність роботи ігор, їх оптимізацію для турнірів і відповідність кіберспортивним стандартам.</p>	<p style="text-align: center;"><b>S-O</b></p> <p><i>Як користуватися можливостями?</i></p> <p><b>1. Маркетингові кампанії:</b> Видавці можуть використовувати свій досвід у маркетингу для залучення молоді аудиторії, організовуючи рекламні кампанії та партнерства зі стримерами, що сприятиме популяризації кіберспорту.</p> <p><b>2. Розширення на нові ринки:</b> Завдяки фінансовим ресурсам видавці можуть інвестувати в ринки, де кіберспорт тільки починає розвиватися, наприклад, Латинську Америку та Африку.</p> <p><b>3. Партнерства зі стримінговими платформами:</b> Співпраця зі стримінговими платформами</p>	<p style="text-align: center;"><b>S-T</b></p> <p><i>За рахунок чого можна зменшити загрози?</i></p> <p><b>1. Конкуренція:</b> Впровадження інновацій, уникнення копіювання, створення унікальних продуктів; співпраця з іншими великими компаніями; формування сильної спільноти гравців.</p> <p><b>2. Фінансова нестабільність:</b> Диверсифікація доходів (спонсорство, реклама, мікротранзакції); створення резервних фондів і стратегічне планування; співпраця з інвесторами та урядами для підтримки фінансування.</p> <p><b>3. Культурні та політичні обмеження:</b></p>

<p><b>4. Інфраструктурні можливості:</b> Співпраця з глобальними цифровими платформами (наприклад, Steam, Epic Games) дозволяє видавцям поширювати ігри по всьому світу.</p> <p><b>5. Розвиток кіберспортивних екосистем:</b> Видавці створюють програми підтримки для молодих команд, організовують аматорські ліги та освітні проекти.</p> <p><b>6. Інновації:</b> Постійне впровадження нових технологій у своїх іграх для покращення кіберспортивного досвіду (графіка, ігрова механіка, інтеграція з VR/AR).</p>	<p>дозволить залучити нових глядачів і створити додаткові джерела доходу.</p> <p><b>4. Інновації з новими технологіями:</b> Видавці можуть використовувати VR/AR, ШІ та блокчейн для покращення інтерактивності ігор та розвитку кіберспорту.</p> <p><b>5. Розвиток кіберспортивних екосистем:</b> Видавці можуть створювати програми підтримки команд та організовувати аматорські ліги для розвитку кіберспортивної індустрії.</p> <p><b>6. Розширення ком'юніті через соціальні медіа:</b> Використання соціальних мереж для формування сильних фанатських спільнот навколо ігор та турнірів.</p>	<p>Локалізація контенту для різних країн; взаємодія з урядовими органами для вирішення політичних бар'єрів; використання альтернативних платформ.</p> <p><b>4. Кіберзагрози:</b> Інвестування в кібербезпеку та захист даних; навчання співробітників основам безпеки; регулярні оновлення та тестування систем безпеки.</p>
<p><b>W (слабкі сторони)</b></p> <p><b>1. Конфлікти між видавцями та розробниками:</b> Часто виникають суперечки щодо творчої свободи, термінів релізу або пріоритетів у розробці ігор.</p> <p><b>2. Залежність від успішних дисциплін:</b> Видавці зосереджуються на популярних іграх, ігноруючи потенціал нових жанрів чи проектів.</p> <p><b>3. Високі витрати:</b> Створення кіберспортивних ігор потребує значних вкладень у графіку, мережеву стабільність та організацію турнірів.</p> <p><b>4. Складність масштабування:</b> Підтримка міжнародних турнірів вимагає розвинутої інфраструктури</p> <p><b>5. Ризик перенасичення ринку:</b> Занадто велика кількість схожих ігор може</p>	<p><b>W-O</b></p> <p><i>Що може стати на заваді скористатися можливостями?</i></p> <p>1. Різні погляди на творчий процес, терміни релізу або пріоритети можуть ускладнити ефективну реалізацію можливостей і запуск нових ігор чи проектів.</p> <p>2. Видавці, зосереджуючись лише на популярних іграх, можуть не звертати увагу на потенціал нових жанрів чи інновацій, що обмежує їх здатність експлуатувати нові можливості.</p> <p>3. Великі фінансові витрати на розробку ігор, організацію турнірів і підтримку інфраструктури можуть стати бар'єром для використання можливостей у нових ринках чи технологіях.</p> <p>4. Відсутність достатньої інфраструктури для підтримки міжнародних турнірів може</p>	<p><b>W-T</b></p> <p><i>Які найбільші ризики й загрози?</i></p> <p>1. Конфлікти між видавцями та розробниками — можуть посилюватися через конкуренцію, що призводить до зниження ефективності співпраці та уповільнення розвитку ігор.</p> <p>2. Залежність від успішних дисциплін — у разі перенасичення ринку це може обмежити можливість адаптації до нових жанрів і зменшити різноманіття ігор.</p> <p>3. Високі витрати — у поєднанні з фінансовою нестабільністю можуть призвести до неможливості забезпечити необхідне фінансування для розвитку кіберспорту.</p> <p>4. Складність масштабування — через культурні та політичні обмеження на нових ринках, що може ускладнити розширення і доступ до глобальних аудиторій.</p>

знизити інтерес до кіберспорту як явища.	розширювати діяльність на нові ринки. <b>5. Ризик перенасичення ринку:</b> Велика кількість схожих ігор може знизити інтерес до нових проєктів і обмежити ефективно використання можливостей для розвитку.	5. Ризик перенасичення ринку – на тлі конкуренції перенасичення може призвести до втрати інтересу гравців і зниження попиту на нові ігри та турніри.
--	---	--

**S-O** (Сильні сторони — Можливості) — це стратегічний напрямок, що визначає, як використати наявні сильні сторони для реалізації можливостей на ринку. У цьому випадку можна сформулювати кілька стратегій, як видавці можуть скористатися своїми сильними сторонами для досягнення успіху в кіберспорті. У контексті наших досліджень сильні сторони можуть бути використані для максимального використання існуючих можливостей. Наприклад, значні фінансові ресурси видавців дозволяють їм інвестувати у розвиток нових кіберспортивних дисциплін, організацію турнірів та інфраструктури. Це дає змогу розширювати ринки, зокрема в країнах, де кіберспорт ще не розвинений, таких як Латинська Америка та Африка. Маркетинговий досвід видавців також відкриває можливості для залучення нових гравців та глядачів через стримінгові платформи, що забезпечує зростання аудиторії та додаткові джерела доходу. Високий рівень контролю якості контенту дозволяє видавцям впроваджувати новітні технології (VR/AR, штучний інтелект), що може значно покращити досвід гравців і глядачів, підвищуючи цікавість до кіберспорту.

**S-T** (Сильні сторони — Загрози). аналізуються внутрішні переваги, які можуть допомогти організації або досліджуваному об'єкту протистояти зовнішнім загрозам чи ризикам. Виявлення таких зв'язків дозволяє зрозуміти, як можна використовувати сильні аспекти досліджуваного об'єкта для подолання або мінімізації впливу потенційних загроз.

Зовнішні загрози, такі як економічна нестабільність, конкурентний тиск і культурні обмеження, можуть бути нейтралізовані за допомогою сильних сторін видавців. Наприклад, наявність значних фінансових ресурсів дозволяє їм подолати періоди економічних труднощів, зберігаючи інвестиції в розвиток кіберспорту. Також маркетингові можливості і досвід дозволяють ефективно протистояти конкуренції, створюючи унікальні стратегії для залучення гравців і глядачів, що забезпечує їхню лояльність навіть в умовах зростаючої конкуренції. Завдяки високій якості контенту та стабільності ігор видавці можуть зберігати довіру аудиторії, навіть у разі технічних проблем або кіберзагроз, таких як хакерські атаки чи витоки даних. Таким чином, сильні сторони дозволяють знизити ризики від зовнішніх загроз та забезпечити стійкість розвитку кіберспорту.

### **3.2. Експериментальне дослідження 2. Експертний аналіз впливу діяльності видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту.**

Для проведення експертного аналізу впливу діяльності видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту було проведено експериментальне опитування. Було розроблено спеціальну анкету, яка включала ряд запитань, спрямованих на виявлення думок і рекомендацій фахівців у галузі кіберспорту.

Основною метою експертного опитування було отримання кваліфікованих думок від фахівців для глибшого розуміння специфіки та трендів у розвитку кіберспорту, а також визначення ролі видавців у цьому процесі. Це дозволяє підтвердити або уточнити теоретичні припущення, оцінити потенційні можливості та загрози для розвитку кіберспортивної індустрії.

Анкета була надіслана 7 експертам у галузі кібербезпеки, а саме науково-педагогічним працівникам кафедри кіберспорту та інформаційних

технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України.

Фахівцям було запропоновано пріоритезувати напрямки діяльності видавців комп'ютерних ігор, що можуть відігравати ключову роль в розвитку кіберспорту. На вибір було представлено вісім напрямків. Навпроти найважливішого необхідно було поставити цифру «1» та збільшувати цифру на 1 для кожного наступного напрямку, що є менш важливим за попередній (табл. 3.2).

Експерти визначили, що фінансування та інвестиції є найважливішим напрямом, адже без належного фінансування неможливо забезпечити інші процеси розробки та просування гри. На другому місці було визначено гарантію якості, оскільки технічна стабільність і відповідність стандартам є критичними для репутації видавця та задоволення гравців. Третє місце посів маркетинг і просування, адже ефективна реклама і кампанії в соціальних мережах значно впливають на попит і популярність гри. Далі експерти віддали перевагу розповсюдженню, підкреслюючи важливість доступності гри через фізичні та цифрові платформи для досягнення широкої аудиторії. Локалізація посіла наступну позицію, адже адаптація ігор до культурного контексту різних країн відкриває доступ до глобального ринку. Переговори щодо платформи розмістилися трохи нижче, враховуючи, що домовленості з платформами, хоч і важливі, мають другорядне значення порівняно з базовими процесами.

На останніх позиціях опинилися стратегії монетизації, які стають актуальними вже після успішного запуску гри, і управління інтелектуальною власністю, яке забезпечує захист довгострокових прав, але має менш безпосередній вплив на початковий успіх проекту.

*Таблиця 3.2*

Експертне опитування (n=7): напрямки діяльності видавців комп'ютерних ігор, що можуть відігравати ключову роль в розвитку кіберспорту

	<b>Напря́м</b>	<b>Рейтинг</b>
1.	Фінансування та інвестиції (покриває витрати на розробку, витрати на маркетинг тощо)	1
2.	Гарантія якості (гарантія, що гра відповідає стандартам і не має критичних помилок і проблем перед випуском)	2
3.	Маркетинг і просування (маркетингові стратегії, реклама, кампанії в соціальних мережах, трейлери та рекламні заходи)	3
4.	Розповсюдження (розповсюдження фізичних копій гри в магазинах, а також цифрове розповсюдження через онлайн-платформи)	4
5.	Переговори щодо платформи (переговори з власниками платформ для забезпечення угоди щодо випуску ігор на певних ігрових консолях або платформах)	6
6.	Локалізація (гарантія, що ігри доступні кількома мовами для охоплення глобальної аудиторії)	5
7.	Управління інтелектуальною власністю (захист інтелектуальної власності гри, включно з товарними знаками, авторськими правами та ліцензійними угодами)	8
8.	Стратегії монетизації (розробка та впровадження стратегій монетизації, які можуть включати DLC (завантажуваний вміст), мікротранзакції та рекламу в грі)	7

Наступним питанням для експертів було: «Які маркетингові стратегії видавців, на вашу думку, найбільш ефективні для популяризації кіберспорту» (табл. 3.3).

*Таблиця 3.3*

**Експертне опитування (n=7): маркетингові стратегії видавців для популяризації кіберспорту**

	<b>Маркетингова стратегія</b>	<b>Рейтинг</b>
1.	Спонсорство команд і турнірів	
2.	Проведення кіберспортивних заходів із великими призовими фондами	
3.	Співпраця з популярними стримерами/інфлюенсерами	
4.	Реклама у традиційних медіа (ТВ, радіо)	
5.	Використання трейлерів та рекламних роликів	
6.	Використання соціальних медіа для просування турнірів та гравців	

Експерти визнали, що найефективнішою маркетинговою стратегією є співпраця з популярними стримерами та інфлюенсерами. Цей підхід забезпечує безпосередній контакт із цільовою аудиторією через вплив авторитетних особистостей, які здатні автентично популяризувати гру. Друге місце посіла організація кіберспортивних заходів із великими призовими фондами. Масштабні турніри привертають увагу як гравців, так і глядачів, формуючи престижність гри та створюючи значний інформаційний резонанс.

На третьому місці опинилося спонсорство команд і турнірів, яке дозволяє видавцям закріпити свій бренд у кіберспортивному середовищі й зміцнити зв'язки з аудиторією. Використання соціальних медіа для просування турнірів і гравців зайняло четверту позицію. Ця стратегія дозволяє ефективно комунікувати з фанатами та формувати активну спільноту навколо гри.

Трейлери та рекламні ролики, хоч і залишаються важливим інструментом для привернення уваги до продукту, отримали п'яте місце через їхню відносно меншу інтерактивність порівняно з іншими методами. Останнє місце дісталось рекламі у традиційних медіа, таких як телебачення та радіо, оскільки ця стратегія менш ефективна для залучення сучасної аудиторії, яка здебільшого використовує цифрові платформи.

У відповідях респондентів на запитання про те, чи можуть видавці покращити умови для кіберспорту через партнерства з командами та організаціями, переважала позитивна думка. Більшість респондентів висловили впевненість у тому, що такі партнерства мають потенціал для значного впливу на розвиток кіберспорту.

Деякі респонденти зазначили, що успіх таких співпраць залежить від врахування видавцями думок і побажань геймерської аудиторії, що дозволяє створювати більш конкурентоспроможні ігри, орієнтовані на змагання. Інші підкреслили фінансову складову партнерств, яка може сприяти розвитку кіберспортивної інфраструктури. Також було зазначено, що взаємодія видавців із кіберспортивними організаціями допомагає розширювати популярність кіберспорту серед ширшої аудиторії.

Окремі респонденти акцентували увагу на тому, що такі партнерства можуть покращити технічні аспекти ігор, роблячи їх більш придатними для кіберспортивних змагань.

Втім, були й критичні погляди. Один із респондентів висловив думку, що видавці часто орієнтуються переважно на власну вигоду, а не на інтереси кіберспорту, що може заважати повноцінній реалізації партнерств.

Таким чином, більшість експертів погоджуються з тим, що співпраця видавців із командами та організаціями може позитивно впливати на розвиток кіберспорту, хоча успіх таких ініціатив залежить від пріоритетів самих видавців.

### **3.3. Виклики та можливості для видавців комп'ютерних ігор у контексті кіберспорту.**

Кіберспорт є однією з найбільш динамічно розвиваючихся сфер індустрії розваг, яка привертає увагу мільйонів гравців та глядачів по всьому світу. Видавці комп'ютерних ігор відіграють ключову роль у формуванні цієї екосистеми, оскільки вони не лише створюють ігри, а й визначають, як ці ігри будуть використовуватися в змаганнях, а також як розвиватиметься кіберспортивна сцена. Водночас, зі збільшенням популярності кіберспорту перед видавцями виникають нові виклики та можливості.

З одного боку, їм необхідно постійно працювати над удосконаленням ігор, забезпеченням чесної конкуренції та підтримкою інтересу як серед професіоналів, так і серед аматорів. З іншого боку, кіберспорт створює безліч нових джерел доходу та можливостей для інновацій, дозволяючи видавцям не тільки заробляти на продажах ігор, а й використовувати інші інструменти монетизації, партнерства та нові технології.

У цьому контексті важливо розуміти, які виклики стоять перед видавцями та які можливості відкриваються перед ними в рамках кіберспортивної індустрії.

Таким чином, виклики для видавців комп'ютерних ігор у кіберспорті включають необхідність постійного балансування гри для забезпечення чесної та цікавої конкуренції. Це вимагає регулярних оновлень та обережного підходу, щоб не викликати негативних реакцій серед гравців, особливо професіоналів. Балансування гри потребує постійного моніторингу та тестування змін, що може бути складним і ресурсомістким процесом. Окрім того, важливим викликом є підтримка довгострокової життєздатності гри як кіберспортивної дисципліни. Видавці повинні постійно оновлювати контент, додаючи нові елементи, але робити це з обережністю, щоб не відштовхнути існуючу аудиторію, яка звикла до певного стилю гри.

Для більш детального огляду викликів та можливостей для видавців комп'ютерних ігор у контексті кіберспорту, пропонуємо наступну таблицю:

Таблиця 3.4

**Виклики та можливості для видавців комп'ютерних ігор у кіберспорті**

<b>Виклики</b>	<b>Можливості</b>
Постійне балансування гри	<b>Розширення життєвого циклу гри:</b> Кіберспорт дозволяє зберігати популярність гри на тривалий період, забезпечуючи стабільні доходи.
Високі вимоги до якості оновлень	<b>Інновації у геймдизайні та технологіях:</b> Експерименти з новими ігровими механіками та форматами змагань для залучення гравців.
Управління очікуваннями спільноти	<b>Нові джерела монетизації:</b> Спонсорство, продаж прав на трансляції, ексклюзивний контент, мерчандайзинг.
Боротьба з шахрайством та підтримка чесності гри	<b>Розвиток освітніх програм:</b> Створення курсів для майбутніх професіоналів у геймдизайні та кіберспортивному менеджменті.
Адаптація до різних регіональних ринків	<b>Глобальне розширення:</b> Доступ до нових ринків і залучення аудиторій з різних країн та культур.
Фінансова підтримка та стабільність кіберспортивної екосистеми	<b>Розвиток мобільного кіберспорту:</b> Мобільні ігри та розвиток 5G технологій створюють нові можливості для змагань на мобільних пристроях.
Забезпечення інклюзивності та різноманітності	<b>Розвиток технологій VR/AR:</b> Інтеграція віртуальної та доповненої реальності для створення нових форматів змагань та глядацького досвіду.
Технічні проблеми та збої під час турнірів	<b>Інтерактивні трансляції та нові формати контенту:</b> Взаємодія з глядачами, створення інтерактивних елементів.
Висока конкуренція на ринку	<b>Партнерства з іншими індустріями:</b> Співпраця з брендами поза технологічним сектором (мода, авто, тощо).
Недостатня підтримка локальних команд та гравців	<b>Штучний інтелект та машинне навчання:</b> Використання для покращення процесів матчмейкінгу, створення тренувальних ботів та персоналізації контенту.

Також важливою проблемою є боротьба з шахрайством, оскільки зростання ставок та призових фондів у кіберспорті збільшує мотивацію для використання нечесних методів. Видавці повинні постійно вдосконалювати свої анти-чіт системи та інші технології для забезпечення чесності змагань. Управління очікуваннями спільноти також є складним завданням, оскільки кіберспортивна аудиторія часто має дуже високі вимоги до розвитку гри, і будь-які зміни можуть викликати резонанс серед фанатів та професіоналів.

Водночас кіберспорт створює значні можливості для видавців. Одна з основних можливостей — подовження життєвого циклу гри через кіберспортивну складову. Успішна кіберспортивна дисципліна може генерувати стабільні доходи не лише від продажу гри, але й через внутрішньоігрові покупки, ліцензування прав на трансляції, а також через продаж спонсорських прав. Крім того, кіберспорт відкриває нові джерела монетизації, такі як спонсорські угоди, мерчандайзинг, продаж прав на трансляції і навіть створення ексклюзивного контенту для фанатів.

Кіберспорт також надає можливості для розвитку інноваційних технологій, партнерств з іншими індустріями та освіти. Видавці можуть співпрацювати з різними галузями, зокрема з брендами з технологічного, автомобільного, модного секторів, що відкриває нові можливості для колаборацій і спонсорських угод. Крім того, створення освітніх програм, курсів з геймдизайну, кіберспортивного менеджменту та інших напрямків допомагає не лише генерувати додаткові доходи, а й формувати майбутніх професіоналів індустрії.

Таким чином, виклики й можливості, з якими стикаються видавці в кіберспорті, мають значний вплив на розвиток індустрії. Водночас кіберспорт пропонує нові шляхи для зростання та інновацій, що може допомогти видавцям зміцнити свої позиції на глобальному ринку.

### **3.4. ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОПТИМІЗАЦІЇ ВЗАЄМОДІЇ ВИДАВЦІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР З КІБЕРСПОРТИВНОЮ ІНДУСТРІЄЮ**

На основі аналізу тенденцій розвитку кіберспортивної індустрії та викликів і можливостей, що стоять перед видавцями комп'ютерних ігор, можна сформулювати ряд рекомендацій щодо оптимізації їхнього впливу на розвиток кіберспорту.

Першою ключовою рекомендацією є створення стабільної та прозорої екосистеми для всіх учасників кіберспорту. Видавці повинні розробити чіткі правила та стандарти для проведення змагань, забезпечити справедливий розподіл доходів між всіма зацікавленими сторонами та створити механізми для вирішення конфліктів. Це допоможе побудувати довіру між видавцями, гравцями, командами та організаторами турнірів, що є критично важливим для довгострокового успіху кіберспортивної дисципліни.

Інвестиції в розвиток інфраструктури та технологій є ще однією важливою рекомендацією. Видавці повинні постійно вдосконалювати технічну базу для проведення онлайн-турнірів, розробляти нові інструменти для трансляцій та аналізу ігор, впроваджувати передові технології для боротьби з шахрайством. Це не лише підвищить якість кіберспортивних змагань, але й створить нові можливості для інновацій та розвитку індустрії.

Розвиток освітніх програм та підтримка молодих талантів є критично важливим для забезпечення довгострокового зростання кіберспорту. Видавцям рекомендується співпрацювати з освітніми установами, створювати навчальні програми для гравців, тренерів, аналітиків та інших фахівців у галузі кіберспорту. Крім того, важливо створювати можливості для молодих гравців проявити себе, наприклад, через організацію аматорських та напівпрофесійних ліг.

Диверсифікація кіберспортивних дисциплін та форматів змагань є ще одною важливою рекомендацією. Видавці не повинні зосереджуватися лише

на одному форматі або жанрі гри. Експериментування з різними форматами змагань, створення нових режимів гри та підтримка різноманітних кіберспортивних дисциплін допоможе залучити ширшу аудиторію та створити більш стійку екосистему.

Посилення співпраці з традиційними спортивними організаціями та медіа є перспективним напрямком для розвитку кіберспорту. Видавцям рекомендується активно шукати можливості для партнерства з традиційними спортивними лігами, телевізійними мережами та стрімінговими платформами. Це не лише розширить аудиторію кіберспорту, але й допоможе підвищити його легітимність в очах широкої публіки.

Підтримка різноманітності та інклюзивності в кіберспорті є важливою рекомендацією для видавців. Це включає створення можливостей для жінок, представників різних етнічних груп та людей з обмеженими можливостями брати участь у кіберспортивних змаганнях. Крім того, важливо боротися з токсичною поведінкою в онлайн-спільнотах та створювати безпечне та привітне середовище для всіх учасників.

Розвиток мобільного кіберспорту є перспективним напрямком, особливо для розширення на нові ринки. Видавцям рекомендується інвестувати в розробку та адаптацію ігор для мобільних платформ, створювати спеціалізовані мобільні кіберспортивні ліги та турніри. Це дозволить залучити нову аудиторію, особливо в регіонах, де доступ до потужних ігрових комп'ютерів обмежений.

Впровадження практик сталого розвитку є ще одною важливою рекомендацією для видавців. Це включає зменшення екологічного впливу кіберспортивних подій, впровадження програм соціальної відповідальності та підтримку локальних спільнот. Такі ініціативи не лише покращать імідж кіберспорту, але й допоможуть створити більш стійку та відповідальну індустрію.

Підтримка інновацій у геймдизайні та ігрових механіках є ключовою для підтримання інтересу аудиторії та розвитку кіберспорту. Видавцям

рекомендується заохочувати креативність своїх розробників, експериментувати з новими ігровими концепціями та механіками, які можуть створити цікаві та захоплюючі кіберспортивні дисципліни.

Нарешті, важливою рекомендацією є розвиток аналітичних інструментів та використання великих даних для прийняття рішень. Видавці повинні інвестувати в розробку складних аналітичних систем, які дозволять краще розуміти поведінку гравців, тенденції в грі та преференції аудиторії. Це допоможе приймати більш обґрунтовані рішення щодо балансування гри, розробки нового контенту та організації турнірів.

Для більш структурованого огляду рекомендацій щодо оптимізації взаємодії видавців комп'ютерних ігор з кіберспортивною індустрією, пропонуємо наступну таблицю:

*Таблиця 3.5*

**Рекомендації щодо оптимізації взаємодії видавців комп'ютерних ігор з кіберспортивною індустрією**

<b>Рекомендація</b>	<b>Очікуваний результат</b>	<b>Приклади впровадження</b>
Створення стабільної екосистеми	Підвищення довіри між учасниками	Розробка прозорих правил розподілу доходів
Інвестиції в інфраструктуру	Покращення якості змагань	Розробка передових систем анти-чіту
Розвиток освітніх програм	Професіоналізація індустрії	Створення кіберспортивних курсів у вузах
Диверсифікація форматів	Розширення аудиторії	Впровадження нових режимів гри для змагань
Співпраця з традиційним спортом	Легітимізація кіберспорту	Партнерство з футбольними клубами для створення кіберкоманд
Підтримка різноманітності	Створення інклюзивного середовища	Організація турнірів для жінок та меншин

Розвиток мобільного кіберспорту	Вихід на нові ринки	Створення мобільних версій популярних кіберспортивних ігор
Впровадження сталих практик	Покращення іміджу індустрії	Організація "зелених" кіберспортивних подій
Підтримка інновацій	Підтримання інтересу аудиторії	Створення експериментальних ігрових режимів
Розвиток аналітичних інструментів	Покращення прийняття рішень	Впровадження AI для аналізу ігрових даних

Впровадження цих рекомендацій допоможе видавцям комп'ютерних ігор оптимізувати свій вплив на розвиток кіберспорту, створюючи більш стабільну, інноваційну та інклюзивну індустрію. Важливо зазначити, що ці рекомендації не є вичерпними і повинні адаптуватися до специфіки конкретної гри, аудиторії та ринку. Крім того, видавці повинні бути готові до постійних змін та адаптації своїх стратегій відповідно до нових тенденцій та викликів, які виникають у динамічному світі кіберспорту.

Маркетингові стратегії видавців комп'ютерних ігор є критично важливими для успішного просування кіберспортивних дисциплін і розвитку взаємодії з кіберспортивною індустрією. В умовах швидко змінюваного ринку та високої конкуренції між різними іграми та дисциплінами, грамотний маркетинг допомагає привернути увагу до гри, забезпечити її популярність серед гравців та глядачів, а також створити стійку кіберспортивну екосистему. В таблиці представлені маркетингові стратегії видавців комп'ютерних ігор та їх вплив на розвиток кіберспорту.

## Маркетингові стратегії видавців комп'ютерних ігор в кіберспорті

Маркетингова стратегія	Вплив на розвиток кіберспорту
Залучення та утримання гравців	Збільшення кількості активних учасників, створення лояльної аудиторії, сприяння розвитку онлайн-спільноти.
Підтримка кіберспортивних турнірів і ліг	Популяризація гри через великі турніри, залучення спонсорів та партнерів, розвиток професіоналізму у змаганнях.
Монетизація кіберспортивної екосистеми	Створення стабільного фінансування для турнірів, підтримка організацій та команд, розвиток нових джерел доходу.
Глобалізація і локалізація контенту	Розширення аудиторії на різних ринках, збільшення популярності гри в різних регіонах, підтримка культурної різноманітності.
Розвиток взаємодії з кіберспортивними командами та гравцями	Підвищення авторитету гри серед професійних гравців, залучення зіркових учасників, створення конкурентоспроможної екосистеми.
Інноваційні формати взаємодії з глядачами	Підвищення зацікавленості в глядачів, розвиток інтерактивних елементів, залучення нових фанатів через унікальні досвіди.

Розуміння та аналіз маркетингових стратегій видавців є критично важливим для всіх учасників кіберспортивної індустрії, включаючи інвесторів, спонсорів, команди та гравців. Це дозволяє не лише краще розуміти поточні тенденції, але й прогнозувати майбутні напрямки розвитку індустрії, адаптуватися до змін та ефективно взаємодіяти з аудиторією кіберспорту.

### Висновки до розділу 3

На основі даних експертного аналізу, бачимо акцент уваги на багатогранний вплив видавців комп'ютерних ігор на розвиток кіберспорту. Аналіз підтверджує, що видавці є центральними учасниками кіберспортивної індустрії, які визначають її динаміку та перспективи. Вони не лише формують основу для функціонування кіберспорту через створення ігрового контенту, але й впливають на організацію турнірів, підтримку кіберспортивних команд та залучення аудиторії. Проте, незважаючи на позитивний внесок, дослідження виявило певні недоліки в їхній діяльності, зокрема можливість монополізації галузі та ризик надмірної комерціалізації. Також було підкреслено важливість більш тісної співпраці видавців із командами, організаторами подій та іншими стейкхолдерами для досягнення стабільного зростання індустрії.

У ході експертного аналізу були визначені як сильні сторони взаємодії видавців з екосистемою кіберспорту, так і потенційні виклики, які потребують врахування. Ці результати є базисом для формування рекомендацій, спрямованих на гармонійний розвиток галузі, де інтереси всіх учасників будуть збалансованими.

Проводячи висновок з SWOT-аналізу, можна зазначити, що видавці комп'ютерних ігор мають значний вплив на розвиток кіберспорту, використовуючи свої сильні сторони, такі як фінансові ресурси, маркетинговий досвід, контроль якості контенту та інноваційність. Вони здатні максимально використовувати можливості, наприклад, розширення на нові ринки, співпрацю зі стримінговими платформами, розвиток кіберспортивних екосистем і впровадження сучасних технологій, таких як VR/AR та блокчейн.

Однак, існують і ризики, пов'язані з фінансовою нестабільністю, конкуренцією, культурними та політичними обмеженнями, а також

кіберзагрозами. Водночас сильні сторони видавців дозволяють їм ефективно протистояти цим загрозам, забезпечуючи стійкість і подальший розвиток індустрії.

Для оптимізації впливу видавців на кіберспорт рекомендується активніше використовувати їхній фінансовий та маркетинговий потенціал для диверсифікації доходів, розширення географії ринку та створення інноваційних продуктів. Водночас важливо зміцнювати кібербезпеку та адаптуватися до культурних особливостей різних регіонів, щоб уникнути політичних та моральних конфліктів. Це забезпечить сталий розвиток кіберспорту та його інтеграцію у глобальну економіку й культуру.

## **ВИСНОВКИ**

У ході проведеного дослідження було детально розглянуто та проаналізовано вплив видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт, що дозволило сформуванню комплексне розуміння цієї взаємодії та її наслідків для розвитку індустрії.

Перш за все, було встановлено, що видавці комп'ютерних ігор відіграють ключову роль у формуванні та розвитку кіберспортивної сцени. Вони не лише створюють ігрові продукти, які стають основою для кіберспортивних дисциплін, але й активно впливають на організацію турнірів, формування правил та стандартів змагань, а також на економічну структуру всієї індустрії.

Аналіз економічного впливу видавців на кіберспорт показав, що вони значною мірою визначають фінансову екосистему галузі. Через ліцензування прав на проведення турнірів, створення внутрішньоігрових предметів для підтримки призових фондів та розробку систем монетизації, видавці формують економічні моделі, які впливають на всіх учасників

кіберспортивного ринку – від професійних гравців до організаторів змагань та спонсорів.

Технологічні інновації, впроваджені видавцями, виявилися одним з найважливіших факторів розвитку кіберспорту. Постійне вдосконалення ігрових механік, графіки та онлайн-платформ не лише підвищує якість глядацького досвіду, але й створює нові можливості для змагань та тренувань. Особливо важливим аспектом стало впровадження технологій для проведення онлайн-турнірів, що дозволило кіберспорту зберегти свою активність навіть в умовах глобальних обмежень, пов'язаних з пандемією COVID-19.

Маркетингові стратегії видавців виявилися потужним інструментом просування кіберспорту в маси. Через інтеграцію кіберспортивних елементів у звичайні ігри, організацію масштабних турнірів та створення контенту, орієнтованого на кіберспортивну аудиторію, видавці значно розширили базу фанатів та підвищили загальну популярність кіберспорту.

Дослідження також виявило певні проблеми та виклики, пов'язані з впливом видавців на кіберспорт. Зокрема, було відзначено ризики монополізації ринку, коли окремі видавці отримують надмірний контроль над кіберспортивними дисциплінами. Це може призводити до обмеження конкуренції та інновацій, а також створювати бар'єри для входу нових гравців на ринок.

Крім того, було виявлено потенційні конфлікти інтересів між комерційними цілями видавців та спортивною цілісністю кіберспортивних змагань. Баланс між прибутковістю та збереженням духу чесної конкуренції залишається одним з ключових викликів для індустрії.

На основі проведеного аналізу було сформульовано ряд рекомендацій щодо оптимізації взаємодії між видавцями та кіберспортивною спільнотою. Ці рекомендації включають:

1. Створення більш прозорих механізмів розподілу доходів від кіберспортивних змагань між усіма зацікавленими сторонами.

2. Розробку стандартизованих правил та етичних норм для кіберспортивних змагань, які б враховували інтереси як видавців, так і спортсменів та глядачів.
3. Стимулювання інновацій через підтримку незалежних розробників та створення відкритих платформ для розвитку кіберспортивних дисциплін.
4. Посилення співпраці між видавцями, кіберспортивними організаціями та регуляторними органами для створення сталої та етичної екосистеми кіберспорту.
5. Інвестування в освітні програми та інфраструктуру для підготовки нового покоління професіоналів у сфері кіберспорту.

Загалом, дослідження підтвердило, що вплив видавців комп'ютерних ігор на кіберспорт є багатограним та глибоким. Вони не лише створюють основу для змагань, але й формують економічну, технологічну та культурну складові кіберспортивної індустрії.

Майбутнє кіберспорту значною мірою залежатиме від того, як видавці будуть балансувати між своїми комерційними інтересами та потребами кіберспортивної спільноти. Важливо, щоб розвиток галузі відбувався з урахуванням інтересів усіх зацікавлених сторін, забезпечуючи при цьому інновації, чесну конкуренцію та стає зростання.

Це дослідження закладає основу для подальшого вивчення взаємодії між видавцями комп'ютерних ігор та кіберспортом. Враховуючи динамічний характер індустрії, важливо продовжувати моніторинг та аналіз цих процесів, адаптуючи стратегії та підходи до нових викликів та можливостей, що виникають у цій сфері.

У підсумку, можна стверджувати, що роль видавців комп'ютерних ігор у розвитку кіберспорту залишатиметься ключовою в осяжному майбутньому. Від їхніх рішень та стратегій значною мірою залежатиме те, як буде розвиватися ця індустрія, які нові форми змагань та взаємодії з аудиторією

виникнуть, і як кіберспорт буде інтегруватися в ширший контекст спорту та розваг у глобальному масштабі.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 10 кращих країн/ринків за доходами від ігор.  
URL: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (дата звернення: 05.03.2021).
2. Ахметов К. Взаимодействие человека и компьютера: тенденции, исследования, будущее. Форсайт. 2013. Т. 7. № 2. С. 58–68.
3. Бай С., Хью К.Ф., Хуанг Б. Чи покращує гейміфікація результати навчання учнів? Докази мета-аналізу та синтезу якісних даних в освітніх контекстах. Огляд освітніх досліджень. 2020.  
URL: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322> (дата звернення: 04.12.2022).
4. Браян Берк. Gamify: як гейміфікація мотивує людей робити надзвичайні речі. 2014. URL: <https://www.amazon.com/Gamify-GamificationMotivates-People-Extraordinary/dp/1937134857> (дата звернення: 04.12.2022).
5. Брумштейн Ю., Харитонов Д. Компьютерные игры: синтез творчества и современных технологий. Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2015. № 10. С. 41–53.
6. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 148 с.
7. Дічев К., Дічева Д. Гейміфікована освіта: що відомо, у що вірять і що залишається невизначеним: критичний огляд. Міжнародний журнал освітніх технологій у вищій освіті. 2017. № 14 (1).  
URL: <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5> (дата звернення: 04.12.2022).
8. Кірк Б., Кренк Т. Презентація на Loyalty Expo 2009 (сторінка 6). 2009.  
URL: <http://www.scribd.com/doc/17718638/Loyalty-Expo-2009-in-Review> (дата звернення: 04.12.2022).
9. Лазнева І.О., Цараненко Д.І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Ужгород, 2018. С. 63–67.

10. Луїкріс М. Регудон, Альберто Д. Язон, Карен Манайг, Шервін Банааг Сапін. Техніки гейміфікації у викладанні та дослідницьких курсах у сфері технологій та освіти з питань засобів існування: феноменологічне дослідження. Міжнародний журнал менеджменту, підприємництва, соціальних і гуманітарних наук. 2022. № 5. С. 33. URL: <https://doi.org/10.31098/ijmesh.v5i2.1164> (дата звернення: 04.12.2022).
11. Модель поведінки Фогга: вебсайт. URL: [//behaviormodel.org/](http://behaviormodel.org/) (дата звернення: 04.01.2023).
12. Проскуріна М.О. Структура індустрії комп'ютерних та цифрових ігор як частина національної економіки. Одеса, 2017. С. 58–62.
13. Родріго Смідерле, Сандро Хосе Ріго, Леонардо Б. Маркес та ін. Вплив гейміфікації на навчання, залучення та поведінку студентів на основі їх особистісних рис. Розумне середовище навчання. 2020. № 7. URL: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x> (дата звернення: 04.12.2022).
14. Саган О., Лазарук В. Трансформації освітніх технологій на основі принципів цифрової дидактики. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2020. № 92. С. 91–95. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-15> (дата звернення: 04.12.2022).
15. Сальникова Н.М. Компьютерные игры как новый вид медиабизнеса. Вестник Университета. 2014. № 1. С. 135–138.
16. Flew T., Humphreys S. Games: Technology, Industry, Culture. New Media: an Introduction (Second Edition). Oxford University Press, 2005. P. 101–114.
17. Hart C.B. The Evolution and Social Impact of Video Game Economics. New York; London: Lexington Books, 2017. 163 с.
18. Hallmann K., Giel T. eSports – Competitive sports or recreational activity? Sport Management Review. 2018. Vol. 21, No. 1. P. 14–20. URL: <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>

19. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. 2017. Vol. 27, No. 2. P. 211–232. URL: <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>
20. Hebbel-Seeger A. The relationship between real sports and digital adaptation in esport gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 2012. Vol. 13. P. 43–54.
21. Hemphill D. Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*. 2005. Vol. 32, No. 2. P. 195–207. URL: <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
22. Jonasson K., Thiborg J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*. 2010. Vol. 13, No. 2. P. 287–299. URL: <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
23. Lee D., Schoenstedt L. Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal of Research*. 2011. Vol. 6. P. 39–44.
24. Macey J., Hamari J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*. 2018. Vol. 80. P. 344–353.
25. McCutcheon C., Hitchens M., Drachen A. eSport vs irlSport. 2017. Vol. 10714. P. 531–542.
26. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Y., Usychenko V., Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*. 2021. Vol. 19, No. S2. P. 69–74.
27. Portenga S.T., Aoyagi M.W., Cohen A.B. Athletic identity and its relationship to sport participation following retirement from varsity athletics: A narrative review of the literature. *International Review of Sport and Exercise Psychology*. 2017. Vol. 10, No. 1. P. 83–107.
28. Wardle H., Kim T. Esports and the convergence of competitive gaming and traditional sports. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 2018. Vol. 62, No. 4. P. 640–655.

29. Witkowski E. Competitive sports or recreational activity. *Sport in Society*. 2012. Vol. 15, No. 6. P. 812–819.
30. Witkowski E., Szlendak T. Electronic sport and its impact on future sport. *Journal of Physical Education and Sport*. 2019. Vol. 19, No. 4. P. 2351–2360.
31. Андреева О., Анохін Е., Бекар С. та ін. Кіберспорт: монографія. Київ: Олімп. л-ра, 2021. 616 с.
32. Андреева О., Дутчак М., Благій О. Теоретичні засади оздоровчо-рекреаційної рухової активності різних груп населення. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020. № 2. С. 59-66.  
URL: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2020>
33. Бервено О. Якість життя як фактор національного економічного розвитку: концептуальні основи формування та управління: монографія. Харків: Видавництво «Точка», 2015. 470 с.
34. Благій О.Л., Андреева О. Рухова активність як фактор формування здорового способу життя учнівської молоді. Актуальні проблеми фізичного виховання, реабілітації, спорту та туризму: матеріали III міжнар. наук. практ. конф. Запоріжжя, 2011. С. 27-28.
35. Бобренко С. Порівняльний аналіз навчальних програм з кіберспорту у закладах вищої освіти України та країн світу. Збірник матеріалів конференції «Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку». Вип. 82. Переяслав, 2022. С. 101.
36. Бобренко С., Андреева О. Тренувальний та змагальний процес, як складова успіху в кібер іграх. Збірник тез VI Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 2023. С. 82-83.
37. Бобренко С., Єременко Н., Литвиненко В., Шабалова А. Чинники здорового способу життя як дієвий засіб підвищення результативності у кіберспорті: матеріали IV Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у

- фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 2021. С. 143.
38. Бобренко С., Хрипко І., Єременко Н. Специфіка діяльності у кіберспорті та профілактика типових захворювань засобами оздоровчого фітнесу. XIV Міжнародна конференція молодих вчених «Молодь та олімпійський рух» - теорія і практика спорту для всіх. Київ, 2021. С. 25.
39. Бишевець Н., Герасименко С., Усиченко В., Бишевець Г., Ужвенко В., Бондарчук С. Вплив занять кіберспортом на здоров'я здобувачів вищої освіти. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини. 2023. № 28(4). С. 210–215. URL: [https://doi.org/10.32626/2309-8082.2023-28\(4\).210-216](https://doi.org/10.32626/2309-8082.2023-28(4).210-216)
40. Ключко Л. Теоретико-методологічний аналіз феномену задоволеності якістю життя як умови розвитку професійної Я-концепції особистості. Психологічні перспективи. 2018. Вип. 32. С. 135-148.
41. Круцевич Т., Андреева О. Теоретичні основи дослідження фізичної рекреації як наукова проблема. Спортивний вісник Придніпров'я. 2013. № 1. С. 5–13.
42. Пінчук В. Особливості підготовки кібератлетів до змагань. Матеріали IV Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 2021. С. 158-159.
43. Проніков О. Фізична активність та якість життя людини: від минулого до сьогодення. Збірник тез доповідей V Міжнародної науково-практичної конференції. Луцьк, 2021. С. 6.
44. Романюк І. Якість життя як соціально-економічна категорія та об'єкт статистичного дослідження. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. 2014. С. 91-97.
45. Сітнікова Н. Підходи до визначення якості життя для використання у процесі стратегічного планування соціально-економічного розвитку. Агросвіт. 2012. №17. С. 49-53.

- 46.Сердюк Л. та ін. Психологічні технології самодетермінації розвитку особистості: монографія. Київ: НАПН України, 2018. 192 с.
- 47.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: зб. тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених. Київ, 2020. С. 114.
- 48.Шинкарук О. Модель ігрової підготовленості гравців у кіберспорті. Спортивний вісник Придніпров'я. 2022. №2. С.158-168.
- 49.Argyriou E., Davison C., Lee T. Response inhibition and internet gaming disorder: a meta-analysis. Addictive Behaviors. 2017. Vol. 71. P. 54–60. URL: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.02.026>
- 50.Bailey D.P., Hewson D., Champion R.B., Sayegh S.M. Sitting time and risk of cardiovascular disease and diabetes: a systematic review and meta-analysis. American Journal of Preventive Medicine. 2019. Vol. 57. P. 408–416. URL: <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2019.04.015>
- 51.DiFrancisco-Donoghue J., Werner W.G., Douris P.C., Zwibel H. Esports players, got muscle? Competitive video game players' physical activity, body fat, bone mineral content, and muscle mass in comparison to matched controls. Journal of Sport and Health Science. 2020. P. 1–6. URL: <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.07.006>
- 52.Hunter S. Digital Natives: The Rise of Esport. URL: <https://www.parksassociates.com/bento/shop/samples/Parks%20Assoc%20Digital%20Natives%20Rise%20of%20Esports%20TOC.pdf> (дата звернення: 08.08.2019)
- 53.Meeker M. Internet Trends. 2018. URL: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>
- 54.Miniwatts Internet world stats usage and population statistics. 2019. URL: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm#top>
- 55.Peracchia S., Curcio G. Exposure to video games: effects on sleep and on post-sleep cognitive abilities. A systematic review of experimental

evidences. Sleep Science. 2018. Vol. 11. P. 302–314. URL:

<https://doi.org/10.5935/1984-0063.20180046>

56. Анкета: <https://docs.google.com/forms/d/1SDPi9ERBqQd72->

[QszquRfrsXXcTqUk-Ru0Sc3KBgUZU/edit](https://docs.google.com/forms/d/1SDPi9ERBqQd72-QszquRfrsXXcTqUk-Ru0Sc3KBgUZU/edit)