

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ  
УКРАЇНИ  
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

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

на тему: **«ЖАНРИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР»**

Здобувач вищої освіти першого  
(бакалаврського) рівня

Перепелиця Павло Олександрович

Науковий керівник: к.фіз.вих., доцент

Яковенко Олена Олегівна

Рецензент: к.фіз.вих., доцент Улан А.М.

Рекомендовано до захисту на засіданні  
кафедри (протокол № 15 від 25.04.2025 р.)

Завідувач кафедри: Яковенко О.О.

к.фіз.вих., доцент

---

Київ – 2025

# 3MICT

	<b>ВСТУП</b>	4
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ЖАНРІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР</b>	7
1.1.	Жанри комп'ютерних ігор: основні категорії та їх характеристики	7
1.2.	Історичні етапи розвитку ігрових жанрів	19
1.3.	Вплив гравців та кіберспортивної спільноти на розвиток жанрів комп'ютерних ігор	24
	Висновки до розділу 1	27
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	29
2.1.	Методи дослідження	29
2.1.1.	Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет	29
2.1.2.	Аналіз протоколів змагань	30
2.1.3.	Контент-аналіз	30
2.1.4.	Методи порівнянь	31
2.1.5.	Узагальнення	32
2.2.	Організація дослідження	32
<b>Розділ 3</b>	<b>ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ТА ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ЖАНРІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІНАХ</b>	34
3.1.	Аналіз популярності різних жанрів в кіберспортивному середовищі.	34
3.2.	Розвиток кіберспортивних турнірів та їх вплив на популярність жанрів.	38
3.3.	Загальні тенденції розвитку кіберспорту	41

Висновки до розділу 3	46
<b>ВИСНОВКИ</b>	48
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	50

## ВСТУП

**Актуальність.** Сучасні технології дуже швидко розвиваються, а разом з ними стрімко збільшується кількість жанрів та різновидів відеоігор. Кількість комп'ютерних ігор постійно зростає. Це пов'язано з такими факторами: зростання попиту, зміна дозвілля та соціальний аспект [1, 12, 22]. Розробники завжди шукають цікавих тем, рішень чи то несподіваних сюжетних поворотів. Перед кожною компанією, яка збирається створювати гру, стоїть складний вибір – жанр. Найчастіше його вибирають, звертаючи увагу на концепцію, механіку та сюжетні особливості проєкту. Нині відома величезна кількість різних жанрів та піджанрів.

Однією з основних тенденцій, визначаючих розвиток спорту вищих досягнень є його професіоналізація [19, 26]. Більшість кіберспортивних дисциплін досить інтенсивно просуваються по шляху, який пройшов професійний спорт. Відносно потужна комерціалізація кіберспорту відбувається останні кілька років, і все більш вираженого явища набуває прагнення як організаторів, так і спортсменів до отримання максимальних прибутків, що і визначає діяльність сучасного кіберспорту [3, 8].

Відеоігри вже давно стали невід'ємною частиною повсякденного життя й доступні кожному власникові ігрової приставки або персонального комп'ютера. Для багатьох відеоігри є чудовим способом провести час і можливість отримати нові знання. Однак для інших це може виглядати як витрата часу без особливої користі. У зв'язку з підвищенням популярності й доступності комп'ютерних ігор, вони стають значущим аспектом життя молодого покоління та впливають на формування його стилю життя. Згідно з визначенням, стиль життя – це система щоденних практик, що відображає напрямок та цілі особистості [27, 31]. Студенти, які мають спортивну кваліфікацію, проводять за комп'ютерними іграми менше часу, ніж студенти, які не є кваліфікованими спортсменами. Кожен четвертий студент грає в комп'ютерні ігри, основними причинами цього захоплення є бажання відволіктися від щоденних обов'язків [26].

**Мета дослідження** – визначити популярність ігрових жанрів в сучасній ретроспективі та виявити уподобання ігрової індустрії.

**Завдання:**

1. Проаналізувати існуючі жанри комп'ютерних ігор.
2. Виявити особливості розвитку та популяризації жанрів комп'ютерних ігор в кіберспортивних дисциплінах.
3. Дослідити популярність комп'ютерних ігор та перспективи їх розвитку в світі кіберспорту.

**Об'єкт дослідження** – ігрова діяльність в кіберспорті

**Предмет дослідження** – ігрові жанри в кіберспорті

**Практична значимість** дослідження полягає в тому, що результати дослідження можуть бути використані для розробки навчальних програм у галузі кіберспорту, ігрового дизайну та цифрової культури, зокрема у вищих навчальних закладах. Також результати дослідження можуть бути корисними для кіберспортивних організацій, які займаються плануванням турнірів і вибором дисциплін.

Аналітичні висновки можуть слугувати базою для маркетингових стратегій розробників ігор, що прагнуть адаптувати свої продукти під кіберспортивний ринок. Отримані дані можуть бути корисними дослідникам цифрової культури, соціологам, культурологам та освітянам, які працюють із молодіжною аудиторією та геймерською спільнотою.

**Наукова новизна** дослідження полягає в:

- систематизації та класифікації жанрів комп'ютерних ігор у контексті сучасних кіберспортивних дисциплін. У роботі пропонується оновлена типологія жанрів, що враховує як класичні критерії, так і специфіку кіберспортивної діяльності.
- вивченні взаємозв'язку між розвитком жанрів та впливом гравців і кіберспортивної спільноти

- використанні багатокомпонентного методологічного підходу, зокрема аналізу протоколів змагань та контент-аналізу, що дозволяє виявити специфіку функціонування жанрів у професійному кіберспорті.
- вивченні тенденцій популярності ігрових жанрів у динаміці через аналіз турнірних форматів, переглядів, призових фондів — на основі актуальних даних із відкритих джерел.

**Структура та обсяг роботи роботи.** Курсова робота містить вступ, 3 розділи, висновки, список використаних джерел (51 джерело джерел, з них 28 іноземних). Роботу викладено на 55 сторінках тексту, містить 5 таблиць і 4 рисунки.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ЖАНРІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

#### 1.1. Жанри комп'ютерних ігор: основні категорії та їх характеристики

Сучасний спорт дійсно переживає трансформацію, і ця трансформація не обмежується лише фізичними змаганнями. Він перетворюється на велике суспільне явище, що охоплює різноманітні види діяльності, включаючи кіберспорт. Цей еволюційний процес можна розглядати з кількох різних ракурсів. Спорт завжди був важливою частиною культури суспільства. Він не лише сприяє здоровому способу життя і фізичній активності, але й об'єднує людей, створюючи спільноту навколо певного виду спорту чи команди.

Проте з розвитком технологій і зміною інтересів молодого покоління спорт почав охоплювати нові горизонти, включаючи кіберспорт. Кіберспорт – це сегмент спорту, який використовує комп'ютерні ігри як основний засіб змагань [1, 6]. Він став значущим явищем в сучасному спорті і здобуває все більше популярності як серед гравців, так і серед глядачів.

Кіберспортні турніри та чемпіонати привертають мільйони глядачів по всьому світу, і це створює нові можливості для спонсорів і рекламодавців. Один із важливих аспектів кіберспорту – це командна робота та стратегічне мислення. Гравці в кіберспорті повинні співпрацювати, розробляти тактику і реагувати на непередбачувані ситуації, що вимагає великої вправності та спільної роботи [8, 10]. Це схоже на те, як спортивні команди співпрацюють на полі або на корті.

Крім того, кіберспорт став новим засобом вираження себе для багатьох молодих людей. Він дозволяє гравцям проявляти свій талант і вміння в іграх, а також побудувати кар'єру в цій галузі, отримуючи гонорари та участь у професійних турнірах.

Кіберспорт (eSports) охоплює широкий спектр комп'ютерних ігор, які змагаються на професійному рівні [25, 33, 41, 46]. Жанри кіберспортивних ігор можна розділити на кілька основних категорій (табл. 1.1), оскільки кіберспорт

охоплює безліч жанрів, і кожен із них має свою аудиторію, стратегії гри та вимоги до гравців.

**Таблиця 1.1 - Класифікація кіберспортивних дисциплін та жанрів**

№	Жанри	Найпопулярніші ігри
1	Шутери (FPS – First-Person Shooter)	CS2 (Counter-Strike 2) Valorant Call of Duty (Warzone, MW3) Rainbow Six Siege
2	Бойові арени (МОБА – Multiplayer Online Battle Arena)	Dota 2 League of Legends (LoL)
3	Королівські битви (Battle Royale)	Fortnite PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)
4	Симулятори	FIFA (EA Sports FC)
5	Екшн (Action)	God of War
6	Класичні RTS	StarCraft II Warcraft III

Найпопулярнішими жанрами є FPS, МОБА та Battle Royale [2, 4, 43, 45], хоча спортивні ігри, файтинги та стратегії також відіграють важливу роль у змагальному геймінгу.

**1. Шутери (FPS – First-Person Shooter).** Шутери від першої особи передбачають динамічний ігровий процес, що вимагає швидкої реакції, точності та тактичного мислення. Шутери від першої особи, такі як Counter-Strike 2, Valorant і Overwatch, завжди користуються великою популярністю завдяки динамічному геймплею та високій конкуренції.

CS2 (Counter-Strike 2) – одна з найпопулярніших кіберспортивних ігор, де дві команди (терористи та спецназ) змагаються у виконанні завдань. Відеогра з видом від третьою особою (TPP). Загальний ігровий процес Global Offensive подібний до попередніх ігор серії Counter-Strike [17, 20]. Він є мультиплеєрним шутером від першої особи, де кожен гравець приєднується до команди

терористів або спецвійськ (контртерористів), щоб перемогти ворожу команду. В кожній команді по п'ять бійців. Гра триває протягом кількох раундів, які закінчуються, коли всі бійці на одній стороні знищені або виконано поставлене завдання. Особливості CS 2 полягають у тому, що вона є продовженням культовою серію Counter-Strike і визначають стандарти у жанрі FPS протягом двох десятиліть вже давно. Нова версія дає покращену графіку, більш реалістичну фізику та глибоку інтеграцію з двигуном Source 2 [20, 32]. Ці інноваційні покращення мають потенціал зробити гру більш конкурентоздатною та привернути нових гравців.

Valorant – тактичний шутер з елементами спецздібностей персонажів.

Call of Duty (Warzone, MW3) – динамічний шутер із змагальними режимами.

Rainbow Six Siege – тактичний шутер, що фокусується на командній грі та стратегії.

**2. Бойові арени (МОБА – Multiplayer Online Battle Arena).** МОБА- це ігри, які базуються на стратегічних битвах між двома командами, кожна з яких керує унікальними героями. Ключову роль відіграє тактика, знання механік гри та командна взаємодія. Цей жанр, представлений такими іграми як Dota 2 і League of Legends, довгий час займає лідируючі позиції. МОБА-ігри характеризуються командною грою, розвитком персонажів та захопливими стратегічними елементами [20, 40]. Стиль гри - Мультиплеєрна онлайн боєва арена (МОБА). Ігри цього жанру базуються на командному протистоянні на закритій карті, де кожен гравець керує унікальним героєм із особливими здібностями.

Dota 2 – одна з найбільш фінансово успішних кіберспортивних ігор. Дві команди по 5 гравців намагаються знищити базу суперника. Гра Dota 2 вважається однією з найбільш складних та глибоких у жанрі МОБА. Процес розвитку гри спрямований на збереження їх стратегічності, одночасно вносячи балансові корекції та додавання нових персонажів і предметів [2, 13]. Dota 2 відома своїми щорічними змаганнями The International, які вважають одними з

найбільших турнірів у кіберспорті за розміром призового фонду. Ці змагання привертають велику увагу глядачів і сприяють поширенню гри по всьому світу.

League of Legends (LoL) – аналогічна гра з більшою популярністю в Європі та США. League of Legends — це одна з найуспішніших ігор у жанрі МОВА, розроблена американською компанією Riot Games. Вона має величезну базу гравців, масштабну кіберспортивну сцену й унікальний стиль гри, який поєднує тактику, рефлексивність та командну взаємодію [14, 15]. League of Legends досягла неймовірної довговічності та популярності як безкоштовна гра, яка зробила жанр багатокористувацьких онлайн-бойових арен (МОВА) доступнішим. Проте зберегла складну систему навичок, подолати яку прагнуть хардкорні геймери.

**3. Королівські битви (Battle Royale).** Цей жанр, представлений іграми типу PUBG і Fortnite, здобув шалену популярність за останні роки завдяки великій кількості одночасних гравців та непередбачуваному геймплею [11, 42]. В дисциплінах цього жанру велика кількість гравців змагається, щоб залишитися останнім вижившим.

Fortnite – поєднує стрілянину та будівництво.

PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) – реалістичний шутер у жанрі battle royale.

Apex Legends – командний battle royale із унікальними героями.

#### **4. Симулятори**

FIFA (EA Sports FC). Серія FIFA (а тепер EA Sports FC) – це беззаперечний лідер серед футбольних симуляторів. Вона виходить щороку від EA Sports і завойовує мільйони гравців завдяки реалістичному геймплею, офіційним ліцензіям та онлайн-режимам.

**5. Рольові ігри (RPG).** Один із найулюбленіших жанрів серед гравців. Вони пропонують глибокі сюжети, прокачку персонажів, масштабні світи та вплив гравця на історію.

1. The Witcher 3: Wild Hunt (2015)

2. Elden Ring (2022)

Обидві гри – це шедеври жанру, але з різними підходами до геймплею, сюжету та світобудови

## 6. Екшн (Action)

God of War – одна з найвідоміших ігрових франшиз у жанрі action-adventure

7. **Класичні RTS.** Це той самий базовий жанр, де гравці управляють базою, збирають ресурси та командують арміями в режимі реального часу.

StarCraft II – легенда кіберспорту, особливо популярна в Південній Кореї.

Warcraft III – знаменита завдяки своїй ролі у розвитку Dota та інноваційній механіці героїв.

Для більш глибокого аналізу особливостей найбільш популярних жанрів комп'ютерних ігор в кіберспорті на першому етапі було визначено, які саме жанри мають найбільшу аудиторію (рис. 1.1).

Рік	League of Legends		Dota 2		CS:GO / CS2	
	Гравці (млн)	Глядачі (млн)	Гравці (млн)	Глядачі (млн)	Гравці (млн)	Глядачі (млн)
<b>2020</b>	115	1,1	7,5	0,7	24	1,2
<b>2021</b>	125	1,3	7,7	1,1	26	1,3
<b>2022</b>	130	1,4	8	1	30	1,4
<b>2023</b>	135	1,9	8,2	1,4	32	1,5
<b>2024</b>	140	1,9	8,5	1,3	35	1,35

Рисунок 1.1 – Розмір аудиторії різних кіберспортивних дисциплін

Таким чином, встановлено, що професійна кіберспортивна сцена сформувалася навколо Counter-Strike 2 (CS2), Dota 2 та League of Legends (LoL), можливо саме через поєднання ключових факторів: геймплейної глибини, організаційної підтримки, комерційного успіху та ком'юніті .

Успіх цих ігор у кіберспорті закріпився завдяки активній ролі компаній-розробників: Valve (CS2, Dota 2): Проводить Majors (CS2) та The International (Dota 2). Система краудфандингу (Battle Pass) збільшує призові. Riot Games (LoL): Створила регіональні ліги (LEC, LCK, LCS), світові чемпіонати (Worlds). Жорсткий контроль балансу та медіа-контенту (трансляції, шоу).

Також зазначається, що для успіху в кіберспорті гра має відповідати низці вимог:

- Змагальний баланс – немає переваги "pay-to-win", успіх залежить від навичок.
- Глибина механік – можливість для майстерності, стратегій, імпровізації.
- Спостережність – зручність для глядачів (наприклад, CS2 зрозумілий навіть новачкам).
- Стабільність – постійні оновлення, але без радикальних змін балансу.

Цим критеріям повністю відповідають зазначені вище дисципліни: CS2 (FPS), Dota 2 та LoL (МОБА).

Кожен із цих жанрів має унікальні ігрові механіки, які визначають їхню кіберспортивну привабливість (табл. 1.2).

**Таблиця 1.2 - Порівняння механік і характеристик найпопулярніших кіберспортивних дисциплін (League of Legends (МОБА), Dota 2 (МОБА) та Counter-Strike 2 (FPS))**

Характеристика	League of Legends (LoL)	Dota 2	Counter-Strike 2 (CS2)
Жанр	МОБА	МОБА	Тактичний шутер (FPS)
Розробник	Riot Games	Valve	Valve
Рік виходу	2009	2013	2023 (попередник CS:GO 2012)
Кількість гравців	5 vs 5	5 vs 5	5 vs 5
Основна мета	Знищити Nexus	Знищити Ancient	Виграти 13 раундів
Середній час гри	25-35 хвилин	35-45 хвилин	30-50 хвилин
Ключові механіки	Контроль об'єктів, teamfights	Deny, high ground, артефакти	Економіка, купівля зброї
Економічна система	Золото за кріпів/вбивства	Золото + deny механіка	\$ за раунди/вбивства
Важливість мапи	Середня (об'єкти дають бафи)	Висока (tree juking)	Критична (смоуки, флешки)
Роль RNG (рандом)	Мінімальна	Помірна (руни, дроп)	Мінімальна
Складність	Середня	Висока	Висока
Турнірна система	Worlds, MSI, регіональні ліги	The International, DPC	Majors, IEM, BLAST
Середні призові	\$2-5 млн (Worlds)	\$15-40 млн (TI)	\$1-2 млн (Majors)
Ключові навички	Командні сутички, позиціонування	Макростратегія, таймінг	Реакція, стрільба, тактики
Спостережність	Висока (динамічні teamfights)	Висока (драматичні камбеки)	Висока (клатч-ситуації)
Метакріп/ метазброя	Часто змінюється	Стабільніший	Стабільний

Покарання за смерть	Втрата частини золота	Втрата золота + час відродження	Втрата зброї в раунді
---------------------	-----------------------	---------------------------------	-----------------------

**Counter-Strike 2 (CS2): Загальний опис жанру.** Counter-Strike 2 (CS2) належить до жанру тактичних шутерів від першої особи (FPS - First-Person Shooter). Це командна гра, де дві команди змагаються в умовах тактичного бою, використовуючи реалістичну стрілецьку механіку, економіку та координацію.

До 2010 року стало зрозуміло, що для продовження процвітання Counter-Strike потрібно щось нове. Так почалася розробка Counter-Strike: Global Offensive. Через два роки гра була майже готова до запуску, і, оскільки фанати ставали все більш невгамовними, її запуск відчувався як «пан або пропав» для CS.

Попри прохолодний прийом, Valve подвоїла зусилля щодо CS:GO, впроваджуючи оновлення та патчі, які зробили ігровий процес кращим, ніж будь-коли. Були додані нові функції, такі як нічне бачення, а налаштування рухів стало чутливішим. Також з'явилося більше зброї, що дозволило урізноманітнити тактику гри. Основний цикл гри — кидання димових гранат, підглядання, стрілянина та купівля зброї — приносили задоволення, як ніколи, а додані функції лише покращували досвід. Незабаром переважна більшість фанатів CS назавжди перейшла на Global Offensive.

У 2012 році 21 серпні була випущена Counter strike: Global offensive на модифікованому рушію Source. Яка спочатку не отримала великою популярністю через сирість гри та велику кількість багів та проблем з грою. У тому числі кривого підбору гравців. Але з часом та великою кількістю оновлень гра почала становитися такою як ми знаємо її зараз [16, 34]. Але самі важливими оновленнями на мою думку були, це додавання змагального режиму та рангової системи. А також появи у грі монетизації лутбоксів скінів та появи ринку цих самих скінів на зброю. Що давало гравцю змогу окупити гру та залучило нових гравців у гру. Окрім скінів та змагальних режимів у грі постійно додавалися нові карти. А старі отримували сучасний вигляд. Якщо казати про зміну геймплею у

грі з'явилися нова зброя та нові офіційні режими такі як королівська битва (Dangeon zone), а також окремий змагальний режим напарники (2x2) в якому я провів дуже багато часу. І інші як маленькі, так і великі оновлення [4, 9, 24]. Це була першою грою яка була куплена мною у steam та в якій провів більше ніж 500 годин. Не яка інша гра не змогла так мене у себе затягнути. А також саме ній я познайомився з друзями з якими я програв багато незабутніх годин. А також майстерню стім в якій було безліч карт та режимів для гри з друзями. Тому так це була одна з моїх улюблених ігор. Яка постійно розвилася та змінювалася у весь свій життєвий цикл.

Головне що змінилося у грі це новий рушій Source 2 який зробив гру ще красивішою та сучаснішою. Основними змінними у геймплеї є новий дим який тепер працює як фізичний об'єкт який розсіюється під час стрільби та повністю розсіюється якщо кинути у нього гранату. Також була змінена система рангів тепер у грі є загальний рейтинг який тепер розраховується у балах та окремі звання для мап.

*Роль у кіберспорті - CS2* – одна з найстаріших і найвпливовіших кіберспортивних дисциплін, яка походить від Counter-Strike 1.6 та CS:GO.

*Популярність турнірів.* Major Championships (CS Majors) – головні міжнародні змагання під егідою Valve.

ESL Pro League, BLAST Premier, IEM Katowice – престижні ліги та турніри.

PGL Major 2024 – перший Major після виходу CS2

Призові фонди - суми сягають мільйонів доларів на великих турнірах.

*Професійні команди.* NAVI, FaZe Clan, G2 Esports, Team Vitality, Astralis, Heroic – одні з найсильніших колективів.

Counter-Strike 2 продовжує домінувати в кіберспорті як провідний тактичний FPS. Завдяки багаторічній історії, масштабним турнірам, високому рівню конкуренції та оновленим технологіям, CS2 залишається однією з найважливіших дисциплін у світі професійного геймінгу.

**Dota 2:** *Загальний опис жанру.* Dota 2 належить до жанру MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), який поєднує елементи стратегії, рольових ігор

і командного геймплею. Основна мета гри — знищити головну будівлю супротивника (*Ancient*), використовуючи командну роботу, тактичне планування та індивідуальну майстерність.

У Dota 2 грають дві команди по п'ять осіб у кожній. Кожен гравець контролює лише одного персонажа (або кількох – Міпо, Лон Друїд), якого називають героєм, та, за наявності певних умінь, деяку кількість інших допоміжних одиниць. Кожна команда має табір у своєму куті карти, який слугує місцем початку гри для команди і місцем відродження героїв (у разі їх смерті). Метою гри є знищення головної будівлі на базі ворога, для цього герої протягом гри намагаються вбити ворожих героїв та допоміжних істот (кріпів) і зруйнувати їхні захисні будівлі, здобуваючи таким чином досвід та золото. Розробка Dota 2 почалася 2009 р., коли Valve Corporation найняла IceFrog'а як головного дизайнера гри. Ігрові критики схвально оцінили графічні можливості гри та геймплей, а також те, що розробники зберегли основну механіку DotA [11, 35, 39]. Серед недоліків гри було відзначено погано розроблену систему навчання, а також не надто люб'язну спільноту. Dota 2 стала найпопулярнішою грою в Steam, зі щоденним онлайн близько 800 тис. осіб. Dota 2 – командна онлайн гра у жанрі МОВА. Ігровий процес будується навколо боротьби двох команд по п'ять героїв, кожен з яких контролюється одним із гравців. Кожна команда має свій табір: у правому верхньому куті карти розташовується темна сторона (The Dire), у лівому нижньому – світла сторона (The Radiant). Гра проходить у вигляді окремих партій, жодна з попередніх партій не впливає на майбутні. Для участі в партії гравець має розпочати пошук гри. Коли на певному сервері набереться 10 гравців приблизно однакового рівня, партія розпочинається. На початку партії кожен гравець має вибрати одного з доступних героїв. Перемогою вважається знищення головної споруди на ворожій базі – Древнього (англ. Ancient, на ігровому сленгу – трон). Герої – основа гри Dota 2, саме їх дії визначають результат партії. Кожен із героїв має особливі навички та здібності і дерево талантів, які визначають їх роль і застосування в грі. Для досягнення мети герої протягом партії здобувають досвід і золото, знищуючи ворогів, зокрема кріпів –

ігрових істот, що контролюються штучним інтелектом і діють за встановленим алгоритмом. Здобутий досвід підвищує рівень героїв, що дає їм додаткові вміння або посилює ті, якими вони вже володіють

*Основні кіберспортивні турніри.* The International (TI) – головний щорічний турнір із найбільшим призовим фондом у кіберспорті (у 2021 році – понад \$40 млн).

Dota Pro Circuit (DPC) – офіційна система змагань, що веде до TI.

Регіональні ліги та мейджори – регулярні турніри для відбору найкращих команд.

ESL One, DreamLeague, Riyadh Masters – престижні незалежні турніри.

Провідні команди та гравці

Серед найуспішніших організацій можна виділити OG, Team Spirit, PSG.LGD, Team Liquid, Gaimin Gladiators, а серед гравців — N0tail, Miracle-, Puppey, Ame, Yatoro.

Dota 2 залишається однією з найвпливовіших кіберспортивних дисциплін. Завдяки складному, але збалансованому геймплею, активній професійній сцені та величезним призовим фондам ця гра приваблює мільйони гравців і глядачів по всьому світу.

**League of Legends:** Історія гри охоплює понад десять років, дала початок одному з найбільших кіберспортивних проєктів в історії, й продовжує набирати обертів і сьогодні. Як правило, в МОБА гравець дивиться на мапу з висоти пташиного польоту, спостерігаючи за своїм персонажем на дзеркальній карті, що складається з трьох смуг (основних бойових локацій) з ділянками джунглів, заповненими бойовими істотами між ними.

У найпоширенішому режимі гри змагаються дві команди по п'ять людей. Кожна команда має базу та кілька оборонних споруд, відомих як вежі. Основна мета гри — знищити головну споруду суперника, розташовану в самому серці його бази. Перед початком гри потрібно вирішити, за якого чемпіона (персонажа) ти хочеш грати. Наразі існує 167 чемпіонів, кожен з яких має унікальні здібності.

У жовтні 2012 р. Riot Games у своєму прес-релізі оголосила, що League of Legends стала найпопулярнішою відеограю в світі: у ній було зареєстровано 70 млн гравців, з яких 32 млн були активними протягом місяця, а 12 млн – щоденно. Середній постійний онлайн гри становив 3 млн гравців. У вересні 2016 р. Riot Games заявили про понад 100 млн активних гравців щомісяця [45, 49]. Існує кілька офіційних серверів гри, які розподілені за територіальним принципом, та відкритий сервер для тестування майбутніх оновлень. Приватних («піратських») серверів League of Legends немає. Глобально ігровий час поділений на сезони, які тривають близько року. По закінченні кожного сезону відбувається оновлення рейтингів гравців та проводиться світовий чемпіонат серед найкращих професійних команд світу, які відбираються протягом сезону. Перший світовий чемпіонат – Riot Season 1 Championship – відбувся в червні 2011 р. Чемпіонат світу 2015 р. Worlds 2015 одночасно переглядали 4,2 млн глядачів, а чемпіонат 2018 р. Mid-Season Invitational – уже 19,8 млн глядачів. League of Legends – онлайн відеогра жанру МОВА – динамічна змагальна командна гра, що об'єднує елементи рольової відеогри і стратегії в реальному часі [44, 51]. Дві команди персонажів – чемпіонів, кожен з яких має унікальний вигляд та здібності, – б'ються одна проти одної в різних ігрових режимах та на різних картах. Подібно до ігрових видів спорту, ця гра відбувається у вигляді окремих партій (сесій). Щоб зіграти гру у певному режимі, необхідно подати заявку і дочекатись автоматичного підбору гравців для наступної партії. Підбір здійснюється з урахуванням рейтингу гравця у відповідному режимі. Через велику кількість чемпіонів, є можливість вибору в процесі гри й оскільки більшість матчів проводяться між людьми, кожна партія стає унікальною. У грі такого типу запорукою перемоги крім власних здібностей виступають командна гра (англ. teamplay), вибір правильних чемпіонів і тактики на гру. З гравців (відповідно до термінології гри – закличачів, англ. summoners) формуються дві команди. За винятком деяких режимів, перед початком гри гравець сам обирає свого чемпіона (єдиного керованого ним персонажа) на наступну партію та може робити додаткові підлаштування під гру: обрати дві додаткові навички –

закликача (англ. summoner's spells), обрати набори додаткових ігрових бонусів для чемпіона – руни (англ. runes). Кожна гра починається «з чистого аркуша», тобто усі гравці мають однаковий найменший початковий рівень, стартову кількість «золота» і перебувають на своїй базі.

Ігри у форматі «5×5» можна грати у таких режимах: • кооператив проти штучного інтелекту (англ. Co-op vs. AI 5v5 Summoner's Rift) – п'ятеро гравців змагаються з контрольованими комп'ютером чемпіонами; • сліпий вибір (нормальний) (англ. Normal 5v5 Summoner's Rift (Blind Pick)) – по знаходженні гри гравці одночасно обирають собі бажаних чемпіонів, не знаючи вибору суперника до початку гри. Режим дає змогу грати в одній команді із заздалегідь обраними друзями; • порядковий вибір (нормальний) (англ. Normal 5v5 Summoner's Rift (Draft)) – по знаходженні гри кожен гравець може заблокувати (англ. ban) небажаного чемпіона, після чого гравці по чергово обирають собі чемпіонів з тих, що залишились. У даному форматі гравці бачать бани та вибір суперників, що дозволяє передбачити їх стратегію та обрати чемпіонів, які вдаліше протистоятимуть команді ворогів. Можна грати в одній команді із заздалегідь обраними друзями; • порядковий вибір соло/дуо (ранговий) (англ. Ranked Solo/Duo 5v5 Summoner's Rift) – режим аналогічний порядковому вибору (нормальному), але тут залежно від результатів ігор гравці отримують та змінюють свій рейтинг. Для участі у цьому режимі гравець має досягти 30-го рівня закликача та володіти щонайменше 20 чемпіонами. Також у цьому режимі можна брати участь в парі з одним другом, але не більшою командою; • порядковий вибір гнучкий (ранговий) (англ. Ranked Flex queues for 5v5 Summoner's Rift) – режим по чергового вибору із рейтинговим принципом, в якому можуть брати участь як окремі гравці, так і команди з двох, трьох чи п'яти гравців. Команди з чотирьох гравців заборонені [34, 47, 50].

## **1.2. Історичні етапи розвитку ігрових жанрів**

Розвиток жанрів комп'ютерних ігор є складним і багатогранним процесом, що триває з моменту зародження відеоігрової індустрії. Ігрові жанри не

виникають одночасно — вони формуються поступово під впливом технологічного прогресу, потреб гравців, культурних змін та творчих рішень розробників. Становлення кожного жанру супроводжувалося пошуками ігрової формули, яка б поєднувала інноваційність, доступність і геймплейну привабливість. Цей процес проходив через декілька ключових етапів (табл. 1.3), кожен з яких був тісно пов'язаний з технічним прогресом, зміною геймерських уподобань та розширенням можливостей індустрії. Від простих аркад до складних багатокористувацьких світів — еволюція жанрів стала віддзеркаленням не лише технологічного розвитку, а й змін у культурі цифрової взаємодії [5, 10].

Перші відеоігри 1970-х років, такі як Pong або Space Invaders, заклали основу аркадного жанру. Аркади стали джерелом ключових принципів, що надалі застосовувалися в інших жанрах: прогресія рівнів, зростання складності, система очок. Саме аркади започаткували ідею жанрової класифікації через домінуючу ігрову механіку. Жанр RPG почав формуватися на основі настільних рольових ігор, особливо Dungeons & Dragons. Перші RPG були текстовими або простими графічно (Ultima, Wizardry), але пропонували гравцеві вибір, розвиток персонажа та занурення у вигаданий світ [5, 15]. У 1990-х роках жанр еволюціонував у двох напрямках: Японські RPG (JRPG) — акцент на сюжет і персонажів (Final Fantasy, Chrono Trigger), та Західні RPG (WRPG) — відкритий світ і свобода вибору (Baldur's Gate, The Elder Scrolls) [18]. Сьогодні RPG проникають у багато інших жанрів, створюючи гібридні форми — action-RPG, MMORPG, roguelike-RPG тощо.

**Таблиця 1.3 - Історичні етапи розвитку жанрів комп'ютерних ігор**

№	Етап розвитку	Жанри	Ігри
1	Початковий етап (1970–1980-ті роки) перші ігрові жанри	аркади  текстові пригоди  Перші RPG	- прості ігри з динамічним геймплеєм (Pong, Space Invaders, Pac-Man). - ігри на основі введення команд, наприклад Zork. - прості рольові ігри з елементами фантастики та фентезі (на основі Dungeons & Dragons)
2	Етап консолідації жанрів (1990-ті роки):\ поява жанрових стандартів	платформери шутери від першої особи (FPS) стратегії в реальному часі (RTS) RPG файтинги та спортивні ігри	- Super Mario, Sonic - Doom, Quake  - Warcraft, Command & Conquer  - Final Fantasy, Baldur's Gate - почали виходити у вигляді серій (FIFA, Tekken)
3	Гібридизація та інновації (2000–2010): нові жанри і онлайн	MMORPG МОБА онлайн-шутери гібридні жанри  симулятори життя	- World of Warcraft - DotA, згодом League of Legends - Counter-Strike, Call of Duty - екшн-RPG, стратегії з RPG-елементами, шутери з виживанням - The Sims, SimCity
4	Сучасний етап (2010–дотепер): мобільність, кіберспорт, гібриди	Battle Royale мобільні жанри  VR-ігри живі сервіси (live service games)  зміцнення позицій окремих жанрів (МОБА, FPS, RTS)	- PUBG, Fortnite - казуальні, головоломки, мобільні RPG і MMO адаптовані до смартфонів - власні жанрові категорії. - ігри як платформи з тривалим оновленням (Genshin Impact, Destiny 2) - вплив на розробку нових та вдосконалення і модифікацію існуючих ігор

Стратегічні ігри почали активно розвиватися з появою ПК. Першими стали покрокові стратегії (Civilization), а згодом з'явилися RTS — стратегії реального часу (Dune II, Warcraft, StarCraft). RTS стали надзвичайно популярними завдяки поєднанню швидкого темпу, управління базою та бойовою тактикою. Згодом жанр зазнав спадання інтересу, поступаючись іншим, але залишився значущим у кіберспорті [11, 16].

Перші шутери від першої особи з'явилися в 1990-х (Wolfenstein 3D, Doom) і започаткували жанр FPS. З часом він розвивався у напрямі мережевої гри

(Counter-Strike), тактичного геймплею (Rainbow Six) та сюжетно орієнтованих ігор (Half-Life). У 2000-х з'явилися TPS — шутери від третьої особи (Gears of War), які додали покращену видимість і систему укриттів [2, 10, 38]. Сьогодні шутери — один з найвпливовіших жанрів в ігровій індустрії, особливо у кіберспорті.

Жанр MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) бере свій початок з фанатських модів до RTS (DotA для Warcraft III). Популярність ідеї привела до створення League of Legends і Dota 2 — повноцінних ігор, які поєднали стратегічне мислення, командну гру та індивідуальну майстерність [12, 47]. MOBA швидко став кіберспортивною дисципліною з мільйонними призовими фондами, і сьогодні залишається ключовим жанром для змагань.

Battle Royale виник у середині 2010-х як модифікація до шутерів з елементами виживання. Перші великі ігри — PUBG, Fortnite — поєднали висадку гравців на одну карту, збирання ресурсів і зменшення зони бою. Battle Royale швидко став мейнстримом, особливо серед молодшої аудиторії, і вплинув на механіку багатьох інших ігор.

Проте, сучасні ігри часто не обмежуються одним жанром. Наприклад: Destiny 2 — поєднання FPS, RPG і MMO; Genshin Impact — action-RPG з елементами gacha; Apex Legends — шутер + Battle Royale з героями (hero shooter).

Окрім того, розвиваються нові формати — VR/AR-ігри, cloud-геймінг, інтерактивні симуляції та AI-підсилені ігри.

Жанри комп'ютерних ігор не є сталими структурами — вони динамічно змінюються разом із технічним прогресом, соціальними тенденціями та вимогами гравців. Від простих аркад до складних онлайн-симуляцій — розвиток жанрів відображає загальну еволюцію індустрії цифрових розваг.

Сьогодні значний вплив на розвиток жанрового розмаїття комп'ютерних ігор відіграють технологічні інновації. Кожна нова технологія відкриває для розробників і гравців нові можливості, що в свою чергу змінює уявлення про жанри, трансформує існуючі формати і стимулює появу нових форм геймплею. Серед найвпливовіших технологічних нововведень останніх десятиліть варто

виокремити віртуальну реальність, мобільні платформи, хмарні сервіси та розвиток штучного інтелекту [7, 12].

Одним із найбільш революційних проривів стала віртуальна реальність (VR). VR-геймінг перевернув уявлення про глибину занурення в ігровий процес, поставивши гравця у центр подій буквально і фізично. Цей формат стимулював народження нових жанрових рішень, таких як VR-шутери (*Half-Life: Alyx*), симулятори фізичної взаємодії (*Beat Saber*, *The Walking Dead: Saints & Sinners*), VR-пригоди та дослідницькі проекти, що більше схожі на інтерактивні театральні постановки. У VR-іграх геймплей базується не лише на натисканні кнопок, а й на рухах тіла, голосі, просторовому орієнтуванні — це зумовлює появу цілком нових піджанрів і дизайнів механік, не можливих у традиційному середовищі [2, 4].

Іншим визначним чинником є масове поширення мобільних платформ. Смартфони і планшети відкрили доступ до ігор для мільярдів користувачів у всьому світі, і водночас змінили вимоги до жанрів. Мобільні ігри орієнтовані на короткі сесії, інтуїтивне керування та простоту освоєння. Це зумовило розквіт таких жанрів, як казуальні головоломки (*Candy Crush Saga*), клікерні ігри, віртуальні ферми (*Hay Day*), мобільні RPG, tower defense, гачапон-жанр, а також мобільні версії MMO. Багато традиційних жанрів були адаптовані до мобільного формату — шутери, симулятори, стратегії — шляхом спрощення керування, скорочення тривалості сесій і додавання внутрішньоігрових покупок. Також мобільний формат стимулював появу окремих жанрових рішень з соціальною інтеграцією, наприклад, ігри з доповненою реальністю, як-от *Pokémon GO*, де фізичне переміщення гравця стало частиною геймплею.

Не менш важливою інновацією стало впровадження хмарного геймінгу. Завдяки потоковій передачі зображення, гравці отримали змогу запускати високобюджетні ігри на слабких пристроях без втрати якості. Це сприяло уніфікації жанрових пропозицій між платформами: зникла чітка межа між "консольними" і "мобільними" жанрами, що призвело до активнішого

кроссплатформенного розвитку і появи "живих" ігрових сервісів, які існують як постійно оновлювані проекти.

Значний вплив на еволюцію жанрів має і штучний інтелект. Сучасні системи AI дозволяють створювати складніших NPC, адаптивних супротивників, сценарії з варіативною логікою, а також інтерактивні світи, які реагують на поведінку гравця. Наприклад, в RPG та симуляторах життя з'явилися системи динамічного сюжету, де рішення гравця мають довготривалі наслідки, а у стратегіях — адаптивні супротивники, які аналізують стиль гри користувача. Це розширює жанрові рамки та дозволяє гравцям отримати унікальний досвід у кожному проходженні [16, 20].

Таким чином, технологічні інновації не просто вдосконалюють існуючі жанри, а й створюють умови для виникнення нових жанрових форм, які раніше були технічно неможливими. Розвиток жанрів в умовах цифрової епохи — це постійний процес переосмислення ігрового досвіду під впливом нових інструментів, форматів і засобів взаємодії між гравцем і віртуальним світом.

### **1.3. Вплив гравців та кіберспортивної спільноти на розвиток жанрів комп'ютерних ігор**

У сучасній відеоігровій індустрії гравці вже давно не лише споживачі контенту, а й активні учасники його формування. Саме завдяки зворотному зв'язку спільноти та популярності певних дисциплін, жанри комп'ютерних ігор не просто розвиваються, а іноді навіть радикально трансформуються (рис. 1.2). У цьому процесі вагому роль відіграє кіберспортивна спільнота, яка задає тренди, впливає на геймдизайн та визначає комерційний успіх конкретного жанру чи гри.

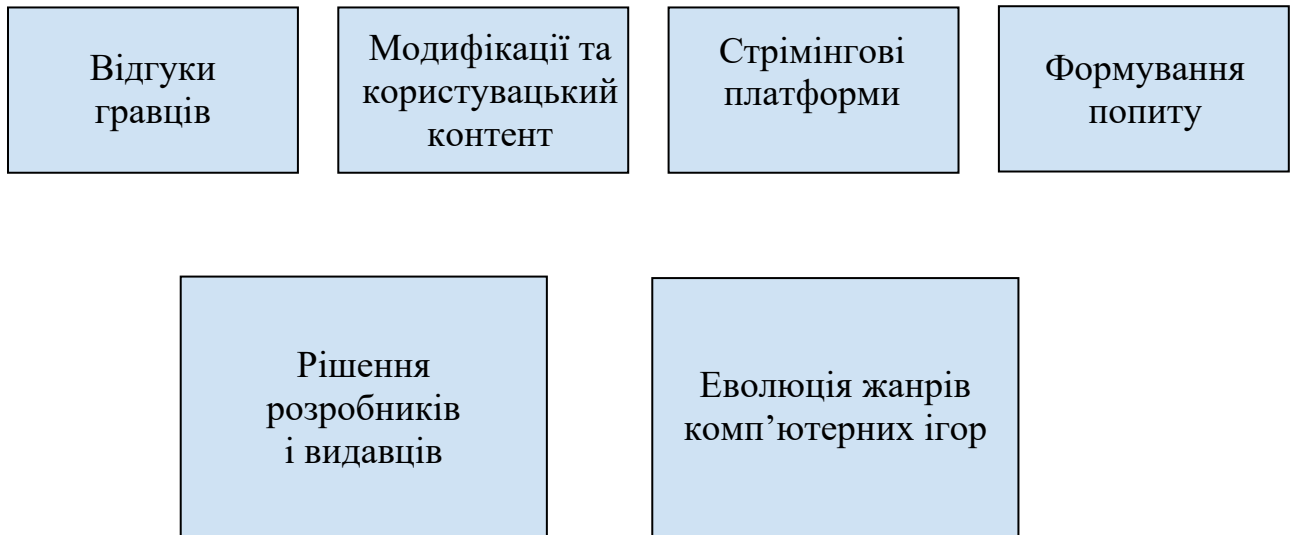


Рисунок 1.2 - Вплив індустрії на розвиток кіберспортивних жанрів

На рисунку 1.2 видно, як різні елементи спільноти впливають на рішення розробників і видавців, а ті, в свою чергу, формують подальшу еволюцію жанрів комп'ютерних ігор [14, 23].

Один з головних способів впливу гравців — є формування попиту. Коли певний жанр або механіка отримує масову підтримку серед гравців, розробники та студії починають активніше працювати в цьому напрямі. Наприклад, жанр MOBA сформувався з аматорських модифікацій до стратегій (Defense of the Ancients — мод до Warcraft III), але став провідним кіберспортивним жанром саме завдяки ентузіазму спільноти та подальшому професійному розвитку.

Іншим важливим аспектом є вплив через модифікації та користувацький контент [6, 29, 36]. Часто нові жанрові напрямки виникають із творчості самих гравців. Так, жанр Battle Royale почався з модів до ігор типу ARMA, і лише після популяризації серед гравців отримав повноцінні комерційні реалізації у вигляді PUBG, Fortnite тощо.

Кіберспортивні турніри та трансляції — ще один потужний інструмент впливу. Якщо гра активно транслюється на Twitch або YouTube і має велику кількість переглядів, це автоматично підвищує її рейтинг і популярність жанру в цілому [37, 47]. Прикладом є Valorant, який з моменту запуску отримав потужну

підтримку гравців, стрімерів і організаторів турнірів, що допомогло зміцнити позиції жанру тактичних шутерів. Фідбек гравців, залишений на форумах, в соцмережах або через тестування, також має вагу. Часто компанії проводять відкриті або закриті бета-тести, щоб зібрати враження та адаптувати гру — іноді навіть зменшити або посилити «жанрову чистоту» (наприклад, додати сюжетні елементи в суто PvP-гру або навпаки — прибрати PvE в бік змагання). Крім того, спільнота формує жанрові стандарти. Наприклад, фанати жанру RTS очікують складної економіки та мікроконтролю, тоді як гравці FPS — точної стрільби та чесного балансу. У відповідь на ці очікування розробники створюють продукти, які підходять саме під уподобання спільноти. Таким чином жанр «сам себе підтримує» через вимоги та участь гравців.

Стрімери та блогери (особливо на платформах, як-от Twitch, YouTube, TikTok) мають прямий вплив на формування ігрових трендів і жанрів. Вони виступають як трендсеттери, куратори контенту та соціальні ампліфікатори, що змінюють популярність певних ігор і навіть стимулюють розробників до експериментів [15, 22, 36].

Стрімінг також впливає на те, як ми споживаємо ігровий контент. До цього часу для перегляду нової гри або оцінки її ігрового процесу потрібно було купити власну ігрову консоль або комп'ютер, встановити гру та годинами грати в неї. Але тепер геймери можуть відкривати потокові платформи, щоб спостерігати, як інші геймери грають у новітні ігри. Це величезна перевага для гравців, оскільки вони можуть оцінити гру перед покупкою та вирішити, чи варта вона їхніх грошей і часу. Крім того, через потокове передавання гравці можуть отримувати поради, підказки та стратегії від досвідчених гравців, які транслюють свої ігрові сесії. Це допоможе вам навчитися та покращити свої навички в грі. Має великий вплив на кіберспорт. Багато професійних гравців і команд транслюють свої тренування та матчі, щоб глядачі могли стежити за ними в режимі реального часу. Це сприяє розширенню аудиторії кіберспортивних змагань і дозволяє побачити найкращих гравців у дії. Крім того,

трансляція надає додаткові можливості для спонсорських угод і рекламної діяльності, що сприяє зростанню індустрії кіберспорту.

Twitch — одна з найпопулярніших і відомих платформ для стрімінгу кіберспорту. Заснований у 2011 році, Twitch перетворився на центральне місце для геймерів, ентузіастів кіберспорту та аудиторії, яка цікавиться відеоіграми. Головна мета Twitch — створити платформу для потокової трансляції відеоігор. Користувачі можуть створювати власні канали для трансляції своїх ігрових сесій. Це дозволяє глядачам спостерігати за гравцем, слухати коментарі та спілкуватися з гравцем у чаті. Однією з головних принад Twitch у кіберспорті є його величезна кількість глядачів [25, 37].

Платформа має мільйони активних глядачів, які відвідують сайт, щоб подивитися кіберспортивні турніри та виступи професійних гравців і стримерів. Таке широке охоплення аудиторії дає змогу командам і гравцям із кіберспорту отримувати більше інформації, визнання та спонсорські угоди. Однією з головних причин успіху Twitch в кіберспорті є його зосередженість на відеоіграх. Платформа активно співпрацює з розробниками і видавцями ігор, організовує офіційні трансляції турнірів і змагань, а також сприяє популяризації культури кіберспорту. Багато професійних геймерів і команд використовують Twitch, щоб продемонструвати свої навички та захопити свою аудиторію. Twitch також пропонує можливості співпраці та спонсорства. Компанії можуть рекламувати свої продукти та послуги за допомогою рекламних роликів Twitch або укласти спонсорські угоди зі стримерами та командами кіберспорту. Це дозволяє компаніям охопити цільові групи геймерів і шанувальників кіберспорту. У світі кіберспорту Twitch є важливим ігровим полем, що об'єднує гравців, глядачів, команди та спонсорів. Завдяки своїй популярності, широкій аудиторії та інтерактивним можливостям Twitch став невід'ємною частиною світу кіберспорту.

Спільноти гравців, моддерів та фанатів відіграють ключову роль у розвитку, ревіталізації та навіть переосмисленні ігрових жанрів. Вони не лише

підтримують ігри після офіційного релізу, але й створюють цілі нові напрямки в ігровому дизайні.

Згідно зі статистикою, Twitch щомісяця має близько 30 мільйонів унікальних глядачів, а YouTube Gaming має більше 80 мільйонів глядачів щомісяця. Це свідчить про значний інтерес глядачів до кіберспорту через стрімінгові платформи [39, 48, 49].

### **Висновки до розділу 1**

Формування та еволюція жанрів є динамічним процесом, тісно пов'язаним з технічним прогресом, культурними тенденціями та запитам аудиторії. Кожен жанр має свої унікальні риси, проте сучасна індустрія дедалі частіше орієнтується на створення гібридних форм, які поєднують риси кількох жанрів задля розширення ігрового досвіду.

В той же час, технологічні інновації, зокрема розвиток віртуальної реальності, мобільних платформ і хмарних технологій, безпосередньо впливають на трансформацію жанрових моделей, адаптацію геймплею до нових умов та появу принципово нових форм ігор. Ці зміни сприяють формуванню нових гравецьких практик, нових моделей монетизації, а також відкривають нові напрямки для розвитку кіберспортивних дисциплін.

Важливим чинником у формуванні жанрової структури також є активність гравців та кіберспортивної спільноти. Їхня участь у створенні модифікацій, вплив на популяризацію окремих ігор, формування запиту на певні типи геймплею, а також розвиток кіберспортивних змагань сприяють сталому закріпленню окремих жанрів у культурному просторі геймінгу. Таким чином, жанри не лише відображають технічні можливості епохи, а й є продуктом активної взаємодії між технологіями, ринком та спільнотою гравців.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Методи дослідження

В ході дослідження здійснювався аналіз організації та проведення змагання в кіберспортивній дисципліні Counter-Strike 2 з використанням таких методів дослідження:

- аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет;
- аналіз протоколів змагань;
- контент-аналіз;
- метод порівняння;
- метод узагальнення.

##### 2.1.1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.

Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет проводився з метою визначення особливостей розвитку та популяризації жанрів комп'ютерних ігор в кіберспортивних дисциплінах. Цей аналіз дозволив систематизувати основні наукові підходи до класифікації жанрів комп'ютерних ігор, з'ясувати ключові поняття, терміни, історичний розвиток жанрів та їх вплив на геймерську культуру й кіберспорт. Використання актуальних джерел з мережі Інтернет, зокрема аналітики, рейтингів популярності, турнірної статистики та досліджень гравецької поведінки, дало змогу простежити реальні динаміки розвитку жанрів у кіберспортивному середовищі.

Завдяки аналізу як наукової, так і практичної інформації (з новинних порталів, звітів ігор, платформ трансляцій), робота отримала збалансований погляд — теоретичні знання були перевірені через реальні приклади, цифри та кейси. Цей аналіз був необхідним етапом для обґрунтування актуальності

дослідження, формулювання висновків і визначення перспектив подальших змін у жанровій структурі кіберспорту.

Було проаналізовано 51 літературне джерело та даних мережі Інтернет. Опрацьовано нормативні документи.

**2.1.2. Аналіз протоколів змагань.** На основі даних з офіційних турнірів було встановлено, які саме жанри (MOBA, FPS, Battle Royale, тощо) мають найвищу частоту представленості на професійній сцені — тобто фактичне домінування певних дисциплін у сучасному кіберспорті за показниками кількості учасників, одночасних глядачів та розміру призових фондів. В той же час порівняння результатів змагань за різні роки дало змогу простежити, як змінюється популярність жанрів: які дисципліни закріпилися в структурі великих турнірів, а які — втратили актуальність або були витіснені новими форматами.

Завдяки протоколам (формати матчів, склад учасників, перегляди, призові фонди) було встановлено, які ігри мають найвищу конкурентну вартість та приваблюють інтерес індустрії — на відміну від жанрів, що залишаються поза кіберспортивною увагою. Аналіз турнірних протоколів став важливим джерелом об'єктивних, кількісних даних, що підтверджують або уточнюють теоретичні положення, зроблені в процесі дослідження.

**2.1.3. Контент-аналіз.** За допомогою контент-аналізу було встановлено, які ігри та жанри з'являються в новинних статтях, блогах, форумах та соціальних мережах, які найчастіше обговорюються на різних форумах. Це дозволило встановити, які жанри на даний момент мають найвищу популярність серед гравців і глядачів, а також визначити, що впливає на їхню популярність (реліз нових версій ігор, анонси турнірів тощо). Аналіз публікацій і відгуків в соціальних мережах та на форумах дозволив зрозуміти, як гравці ставляться до певних жанрів. Це також дало змогу оцінити емоційний настрій аудиторії щодо тих чи інших ігор, що допомогло сформулювати висновки про те, як кіберспортивні жанри сприймаються в масовій свідомості.

Даний аналіз показав, які чинники найбільше впливають на популяризацію жанрів в кіберспортивному середовищі. Це можуть бути: нові оновлення ігор, підтримка з боку великих гравців індустрії, анонси турнірів, активна присутність на соціальних платформах тощо. Також дозволив побачити різні уподобання щодо жанрів в залежності від регіону та платформи. Наприклад, виявлення популярності мобільного геймінгу в певних країнах чи жанрів на ПК та консолях дало змогу зробити висновки про роль технологічних факторів у виборі жанрів.

**2.1.4. Метод порівняння.** Метод порівняння дозволив виділити ключові фактори, що визначають популярність жанрів, а також розуміти, як ці жанри адаптуються до різних умов: технологічних, соціальних, економічних і культурних. Це стало основою для визначення перспектив розвитку кіберспортивних дисциплін та вибору найбільш вигідних напрямків для дослідження та розвитку в майбутньому. Дозволив глибше зрозуміти ключові особливості розвитку та популяризації різних жанрів шляхом порівняння жанрів ігор, популярних в різних країнах або регіонах, метод порівняння дозволив виявити культурні та соціальні відмінності, що визначають вибір гравців. Порівняння різних жанрів з точки зору наявності професійних ліг, турнірів, підтримки від великих спонсорів і медіа дозволило виявити, які жанри найбільш підтримуються в кіберспортивній індустрії. Це допомогло зробити висновки щодо того, чому одні жанри більш популярні в професійному середовищі, а інші — менш розвинені в контексті турнірних змагань.

Порівняння жанрів, що популярні сьогодні, із жанрами, що були популярні кілька років тому, дозволило зрозуміти еволюцію вподобань гравців і зміни в ігрових трендах. Це дало змогу виявити, як технологічний прогрес, нові ігрові механіки, а також зміни в соціальних мережах та інтернет-культурі впливають на популярність жанрів у кіберспорті. А порівняння популярності певних жанрів в різних ігрових спільнотах дозволило побачити, як створення або відсутність підтримки спільнот навколо ігор впливає на популярність жанрів. Спільноти часто визначають характер розвитку дисципліни, що, в свою чергу, впливає на вибір жанрів для турнірів і на активність гравців у конкретних іграх.

Також порівняння популярності жанрів на різних платформах — ПК, консолях, мобільних пристроях — допомогло зрозуміти, як технічні особливості платформ можуть впливати на популярність певних жанрів. Наприклад, жанри MOBA, як правило, домінують на ПК, тоді як мобільні ігри, як Free Fire і PUBG Mobile, мають велику популярність на смартфонах.

**2.1.5. Узагальнення.** Метод узагальнення дозволив систематизувати зібрану інформацію та зробити обґрунтовані висновки, дозволив об'єднати отримані дані в єдину структуру, виявивши ключові закономірності та загальні тенденції в розвитку жанрів комп'ютерних ігор. Завдяки узагальненню вдалося виділити основні жанри, які мають сталу або зростаючу популярність у кіберспортивному середовищі, а також проаналізувати їхню роль і перспективи. Це дозволило краще зрозуміти структуру сучасного кіберспорту.

Було виділено найбільш значущі чинники, які впливають на популяризацію ігрових жанрів: технологічний розвиток, культурні особливості регіонів, підтримка з боку розробників, турнірна активність, зручність платформи тощо. Узагальнюючи різні аспекти дослідження (жанри, регіони, технології, динаміку змін), вдалося підтвердити, що жанрова структура кіберспорту дійсно залежить від комплексу факторів, і її розвиток має прогнозовані траєкторії.

## **2.2. Організація дослідження**

Дослідження здійснювалися в три етапи.

На першому етапі досліджень (жовтень 2024 р. - листопад 2024 р.) – проводився аналіз науково-методичної літератури, вибір теми дослідження, методів дослідження, здійснено аналіз особливостей розвитку та популяризації жанрів комп'ютерних ігор в кіберспортивних дисциплінах. Визначено мету, завдання роботи, складено план проведення досліджень. Підготовлено вступ, зміст і 1 розділ роботи.

На другому етапі досліджень (грудень 2024 р. – лютий 2025 р.) Виявлено особливості розвитку та популяризації жанрів комп'ютерних ігор в

кіберспортивних дисциплінах. Проведено аналіз найпопулярніших дисциплін за кількістю змагань, за кількістю глядачів. Оброблено результати аналітичних досліджень різних кіберспортивних платформ, підготовлено 2 та 3 розділи роботи.

На третьому етапі (березень - квітень 2025 р.) був проведений аналіз отриманих даних, узагальнення та інтерпретація отриманих результатів. Остаточне оформлення кваліфікаційної роботи та підготовка доповіді і презентації до захисту.

## РОЗДІЛ 3

### ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ТА ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ЖАНРІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІНАХ

#### 3.1. Аналіз популярності різних жанрів в кіберспортивному середовищі.

Кіберспорт, як потужне культурне й економічне явище, не лише віддзеркалює загальні тренди у сфері комп'ютерних ігор, а й активно формує запити на конкретні жанрові форми. На відміну від звичайного споживчого ринку, кіберспортивна сфера вимагає від гри чітких змагальних механік, балансу, видовищності та потенціалу для глядацького інтересу. У цьому контексті важливим етапом дослідження було визначення жанрів, що домінують на кіберспортивній сцені. Для цього ми провели аналіз різних аналітичних платформ з метою визначення кількості гравців, глядачів та розмірів призових фондів (табл. 3.1) [17, 19, 24].

На сучасному етапі чітко спостерігається домінування кількох ключових жанрів, які утримують провідні позиції в глобальному кіберспорті. Перш за все, це жанр шутерів від першої особи (FPS), серед яких безперечними лідерами є Counter-Strike 2 (раніше CS:GO) та Valorant. Ці ігри забезпечують швидкий, тактичний геймплей, де перемога залежить від координації, рефлексів, командної взаємодії та точності. FPS-ігри мають високий поріг входу для професійного рівня, але залишаються доступними для широкої аудиторії глядачів завдяки динаміці та зрозумілій візуалізації подій.

А також жанр MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), представлений такими флагманами, як League of Legends та Dota 2. Ці ігри поєднують стратегічне мислення, тактичну взаємодію та високу інтенсивність змагання. MOBA-жанр вирізняється стабільною базою гравців і глядачів, а також високими призовими фондами турнірів, що формує сильну професійну спільноту та інфраструктуру змагань.

Таблиця 3.1 - Популярність ігрових жанрів за кількістю гравців, одночасних глядачів та розміром призового фонду

Жанр	Назва гри	Активні гравці (млн/міс)	Призовий фонд (2024) (млн доларів США)	Пікові перегляди турнірів (к-сть глядачів)
МОБА	League of Legends	180	8,62	1 907 634
	Dota 2	7,5	23,7	416 220
FPS	Counter-Strike 2	25	20,4	1 299 747
	Valorant	20	6,9	1 319 067
	Rainbow Six Siege	10	6,6	521 374
Battle Royale	Fortnite	30	11,5	739 575
	Apex Legends	15	4,5	540 364
	PUBG Mobile	10	6,8	412 425
Мобільні МОБА	Mobile Legends: Bang Bang	100	4,8	1 776 078
Спортивні симулятори	EA Sports FC 24	50	6,8	273 651
Файтинги	Street Fighter	5	1,4	354 039

Також активно представлений жанр батл-роялів (Battle Royale), де успішно функціонують такі проєкти, як Fortnite, PUBG, Apex Legends. Хоча ці ігри менш стабільні в плані професійного кіберспорту через елементи випадковості, вони приваблюють молодшу аудиторію, підтримуються активними розробниками й використовуються у змішаних форматах — шоу-матчах, серіях турнірів та івентах [33].

Своє місце у кіберспортивній екосистемі також утримує жанр спортивних симуляторів, зокрема серії FIFA (EA FC), NBA 2K, Rocket League. Попри відносно менші масштаби аудиторії порівняно з FPS чи МОБА, ці ігри мають

важливу нішу: поєднання ігрового досвіду з традиційним спортом сприяє залученню фанатів реальних видів спорту до віртуальних змагань.

Менш чисельно, але стабільно розвивається жанр файтингу (Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros.), який, попри локальні турнірні серії та віддану спільноту, обмежений через складність балансу, невеликі команди та високий поріг освоєння для новачків.

Слід відзначити, що успіх жанру в кіберспорті зумовлений не лише якістю гри, а й підтримкою розробника, інфраструктурою турнірів, стрімерською активністю, а також зручністю спостереження за матчем. Саме ці чинники дозволяють шутерам, МОВА та батл-роялям стабільно утримувати лідерські позиції, тоді як нові жанри рідко отримують шанс на тривалу кіберспортивну присутність без значних інвестицій з боку видавців.

Кіберспорт є глобальним феноменом, однак жанрові вподобання гравців у різних регіонах суттєво відрізняються (рис. 3.1) залежно від культурних, технологічних та економічних факторів (за показниками кількості гравців та рівня розвитку турнірів у кожному з жанрів, наявність спеціалізованих ліг і команд). Кожен регіон світу сформував свої унікальні жанрові вподобання, що вплинули як на розподіл глядацької аудиторії, так і на напрямки розвитку ігрових дисциплін, оскільки різні регіони мають свої вподобання, пов'язані з традиціями, соціальними звичаями, історією та технологічними можливостями. Одним із ключових аспектів є соціальні норми та ігрові традиції.

Так, до прикладу, Азія, зокрема Південно-Східна Азія, Китай, Південна Корея та Тайвань, демонструє абсолютне домінування жанру МОВА — особливо League of Legends у Кореї та Китаї, а також Mobile Legends: Bang Bang у Південно-Східній Азії. Тут також процвітає мобільний кіберспорт, що пояснюється високою доступністю смартфонів та розвиненою інфраструктурою мобільного інтернету. Китайський ринок є найбільшим за обсягами доходу та кількістю гравців. Крім того, Південна Корея — батьківщина професійного кіберспорту — зберігає потужну позицію в жанрі RTS (Real-Time Strategy), особливо завдяки StarCraft [41-51].

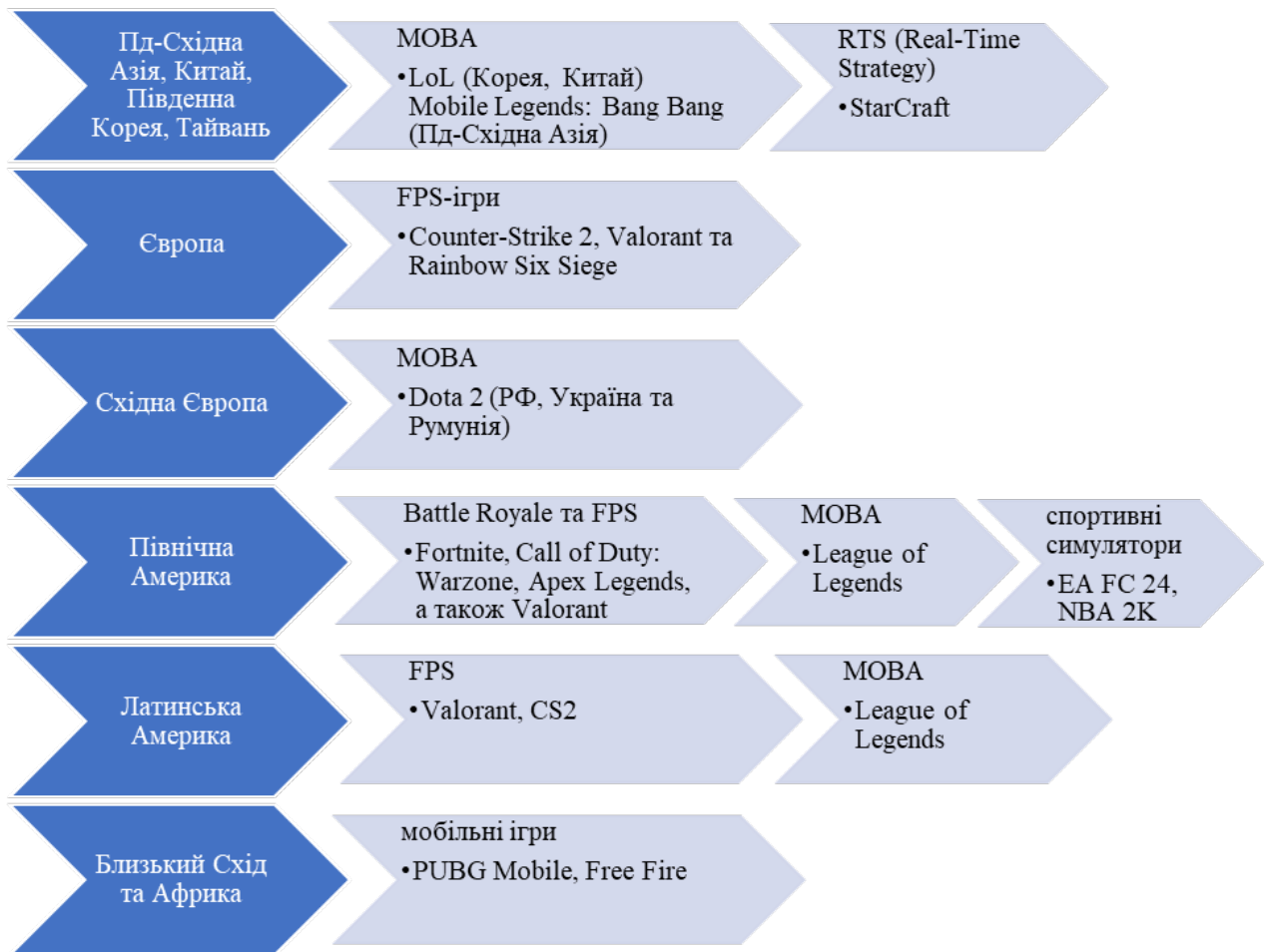


Рисунок 3.1 - Жанрові вподобання гравців у різних регіонах світу

Європа — це арена домінування FPS-ігор, зокрема Counter-Strike 2, Valorant та Rainbow Six Siege. Цей регіон відомий великою кількістю професійних команд, турнірів та ліг у шутерах. У Східній Європі популярність також мають МОБА, як-от Dota 2, особливо в Росії, Україні та Румунії. RTS-ігри мають спадкову популярність у країнах Центральної Європи (Німеччина, Польща), хоча поступово втрачають аудиторію.

Північна Америка орієнтована насамперед на Battle Royale та FPS, зокрема Fortnite, Call of Duty: Warzone, Apex Legends, а також Valorant. Ці ігри відповідають динамічному геймінговому стилю цього регіону й активно підтримуються потужними компаніями-розробниками. МОБА тут менш популярні, хоча League of Legends зберігає присутність через активну NA LCS-лігу. Спостерігається сильний інтерес до спортивних симуляторів, як-от EA FC

24 (колишня FIFA) та NBA 2K, що відображає тісний зв'язок кіберспорту з традиційним спортом у США та Канаді.

Латинська Америка демонструє стрімке зростання кіберспортивної аудиторії, де ключовими жанрами є FPS (Valorant, CS2) та MOBA (LoL). Бразилія є одним з провідних центрів кіберспорту на континенті, особливо в дисциплінах Riot Games. Також тут активно розвиваються мобільні кіберспортивні сцени завдяки широкій доступності смартфонів.

Близький Схід та Північна Африка (MENA) — новий та перспективний регіон, де особливу популярність набувають мобільні ігри (наприклад, PUBG Mobile, Free Fire) та FPS. Багато країн цього регіону інвестують у кіберспортивну інфраструктуру, включаючи будівництво арен і запуск ліг.

Африка поки що залишається менш розвиненою кіберспортивною територією, однак зростаюча доступність інтернету та смартфонів сприяє популяризації мобільного кіберспорту, особливо Free Fire і PUBG Mobile у Нігерії, Єгипті та Південній Африці.

### **3.2. Розвиток кіберспортивних турнірів та їх вплив на популярність жанрів.**

У стрімко зростаючій індустрії кіберспорту спостерігається постійна динаміка зміни інтересу до тих чи інших ігрових жанрів. Частина з них здобуває глобальну популярність і стабільну аудиторію, тоді як інші залишаються на периферії. Як було показано вище в результатах нашого попереднього етапу дослідження, масштабність, регулярність та медійне охоплення змагань дедалі частіше розглядаються як ключові чинники, що впливають на сприйняття глядачів, формування гравецької бази та комерційну привабливість жанру [21, 30]. Отже можна стверджувати, що саме розвиток кіберспортивних турнірів має суттєвий і безпосередній вплив на популярність жанрів у глобальному масштабі. Турніри виступають не лише як змагальні події, а й як потужні маркетингові платформи, які формують уподобання глядачів, підвищують впізнаваність ігор і стимулюють зростання аудиторії (рис. 3.2).

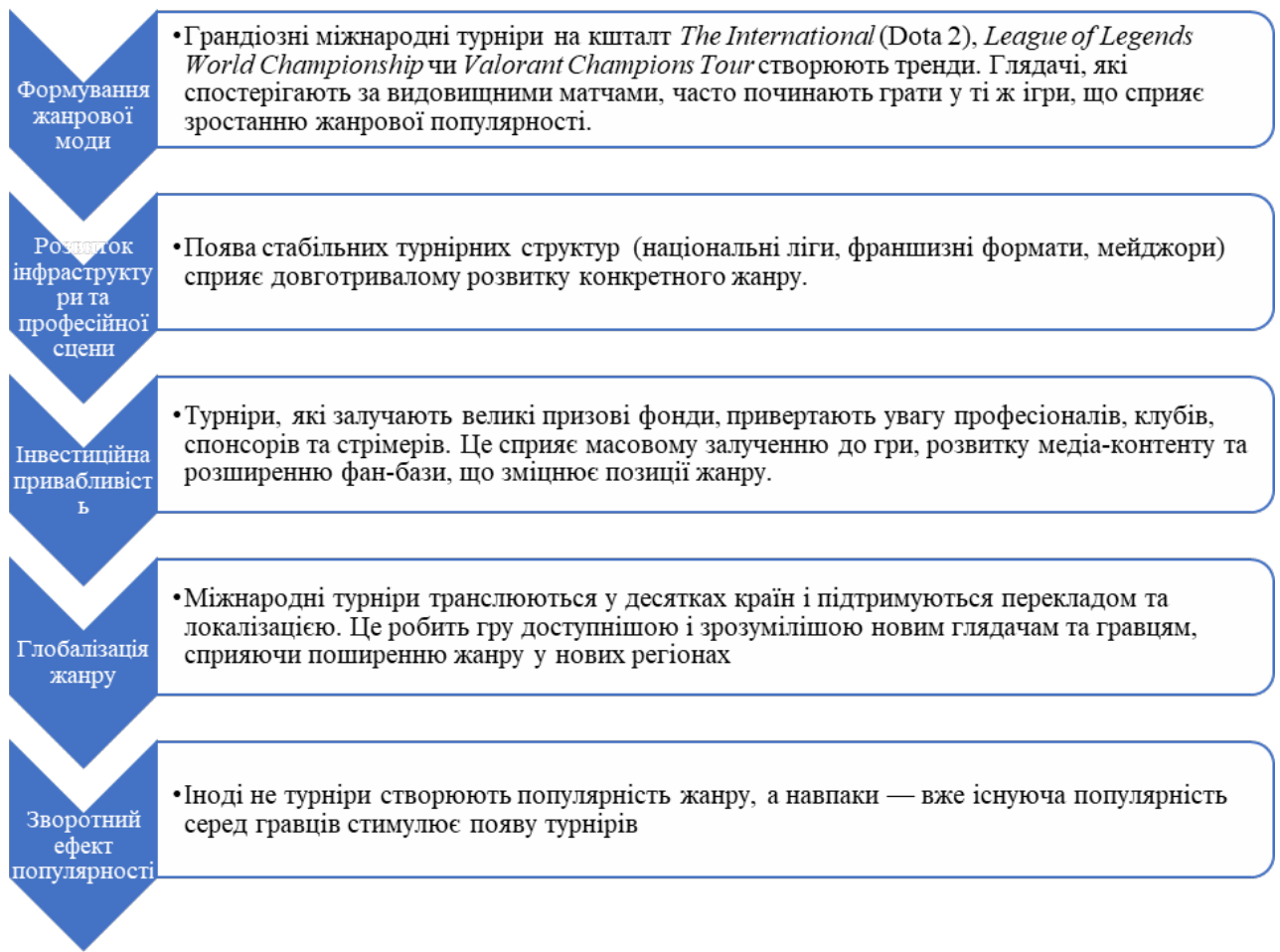


Рисунок 3.2 - **Ось основні аспекти впливу на ріст популярності різних кіберспортивних жанрів**

Грандіозні міжнародні турніри на кшталт *The International (Dota 2)*, *League of Legends World Championship* чи *Valorant Champions Tour* створюють тренди. Глядачі, які спостерігають за видовищними матчами, часто починають грати у ті ж ігри, що сприяє зростанню жанрової популярності. Таким чином, MOBA, FPS і Battle Royale завдяки турнірній присутності здобули мільйони фанатів. В той же час поява стабільних турнірних структур (національні ліги, франшизні формати, мейджори) сприяє довготривалому розвитку конкретного жанру. Наприклад, стабільна підтримка від Riot Games дозволила *League of Legends* стати флагманом MOBA на Заході й в Азії. Аналогічно, ESL та Blast підтримують FPS-жанр (CS2) через постійні ліги й івенти [29, 32].

Слід пам'ятати, що турніри, які залучають великі призові фонди, привертають увагу професіоналів, клубів, спонсорів та стрімерів. Це сприяє

масовому залученню до гри, розвитку медіа-контенту та розширенню фан-бази, що зміцнює позиції жанру. Наприклад, рекордні призові The International багато років підтримували Dota 2 на топових позиціях. Проте, міжнародні турніри транслюються у десятках країн і підтримуються перекладом та локалізацією. Це робить гру доступнішою і зрозумілішою новим глядачам та гравцям, сприяючи поширенню жанру у нових регіонах (наприклад, Valorant активно розвивається в регіоні LATAM через локальні чемпіонати).

Цікавим є той факт, що іноді не турніри створюють популярність жанру, а навпаки — вже існуюча популярність серед гравців стимулює появу турнірів. Це сталося, наприклад, з мобільними іграми (Free Fire, PUBG Mobile), де шалений попит серед гравців в Азії й Африці спонукав організаторів запускати масштабні мобільні турніри.

Саме тому, можна стверджувати, що збільшення кількості кіберспортивних турнірів є ключовим рушієм популярності жанрів. Саме через турнірну активність жанр отримує: стабільну аудиторію, професійну підтримку, інвестиції та міжнародне визнання. Таким чином, чим краще розвинена турнірна сцена певного жанру, тим більша ймовірність, що цей жанр залишатиметься або стане популярним на глобальному та регіональному рівнях.

Отже, в сучасному цифровому суспільстві кіберспорт перетворився на глобальне явище, яке об'єднує мільйони гравців і глядачів у всьому світі. Одним із ключових факторів цього зростання є активний розвиток кіберспортивних турнірів, які стали не лише змагальними платформами, а й інструментами формування геймерської культури, ринку та жанрових вподобань. Турніри виступають як катализатори популяризації окремих ігор і жанрів, визначаючи динаміку розвитку кіберспортивної індустрії. Їхній вплив простежується на рівні гравців, команд, спонсорів і глядацької аудиторії, а також формує репутацію жанрів у регіональному та глобальному масштабі. Тому оцінка ролі турнірів у формуванні жанрової популярності є важливим аспектом вивчення структури та тенденцій кіберспорту

### 3.3. Загальні тенденції розвитку кіберспорту

Кіберспорт як явище вже давно вийшов за межі розважальної діяльності, перетворившись на повноцінну індустрію зі своїми економічними моделями, освітніми ініціативами та культурним впливом. Упродовж останніх років він демонструє стабільне зростання не лише у кількісних показниках (аудиторія, призові фонди, кількість змагань), а й у якісних — підвищення професіоналізму учасників, формування структурованих екосистем та активну взаємодію з іншими сферами, такими як медіа, реклама та освіта. Розвиток технологій, зростання доступності інтернету, а також зміни в стилі дозвілля молоді стали рушіями глобального поширення кіберспорту. У цьому контексті важливо виявити ключові тенденції, що визначають сучасний вектор розвитку кіберспорту, аби зрозуміти його потенціал, виклики та напрямки подальшої трансформації як у світовому масштабі, так і в окремих регіонах.

Серед ключових напрямів технологічного розвитку, які формують нове обличчя кіберспорту, особливу увагу привертає поява та поступове впровадження інноваційних засобів візуалізації — зокрема, технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності. Вони відкривають принципово нові можливості як для гравців, так і для глядачів, трансформуючи не лише технічний бік змагань, а й спосіб їх сприйняття. Розглянемо, яким чином VR/AR впливають на структуру, формат та перспективи розвитку кіберспортивної індустрії [9, 18, 28].

Розвиток технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності відкрив новий вимір для кіберспортивної індустрії, змінюючи як формат змагань, так і досвід гравців та глядачів. Хоча VR/AR ще не стали домінуючими платформами у кіберспорті, їхній вплив поступово зростає, створюючи передумови для нових форм взаємодії, тренування та візуалізації. У першу чергу, VR-ігри, такі як Echo Arena, Onward або Beat Saber, започаткували окремі напрямки віртуального кіберспорту, де фізична активність поєднується з точністю, стратегічним мисленням і геймерським рефлексом. Це дозволило

залучити нову аудиторію, включно з людьми, які цікавляться не лише кіберспортом, а й інноваційними технологіями або навіть фітнесом.

Крім того, AR-рішення активно впроваджуються у трансляціях та організації турнірів. Доповнена реальність дозволяє виводити глядачеві інтерактивну аналітику, 3D-моделі карт і персонажів, статистику гравців у режимі реального часу. Це підвищує рівень занурення в гру, особливо на великих аренах або під час онлайн-трансляцій. Також AR використовується для віртуальної взаємодії глядачів з командою чи брендом, що розширює можливості маркетингу в межах кіберспортивних подій.

Ще один важливий вектор — використання VR-технологій у тренувальному процесі. Деякі команди експериментують із симуляційними середовищами для покращення реакції, тактичного мислення або відпрацювання командної взаємодії. Це відкриває шлях до більш реалістичної та ефективної підготовки, особливо у шутерах або командних стратегіях.

Хоча на сьогодні VR/AR-проекти у кіберспорті не мають масового охоплення, їхній поступовий розвиток свідчить про потенціал до формування нового підрозділу кіберспорту, де гравець стає не лише оператором клавіатури та миші, а й повноцінним учасником тривимірного інтерактивного середовища. У перспективі це може змінити уявлення про геймінг і змагання, зробивши кіберспорт ще більш видовищним, доступним і фізично активним.

В той же час, істотно вплинув на кіберспортивну індустрію також розвиток штучного інтелекту (ШІ) та хмарного геймінгу, трансформуючи як самі ігрові процеси, так і інфраструктуру, аналітику та підходи до тренувань. Ці технології сприяють як підвищенню ефективності підготовки гравців, так і розширенню доступності кіберспорту для ширшої аудиторії.

У першу чергу, штучний інтелект став незамінним інструментом у сфері аналітики та гравецького прогресу. Команди та тренери використовують ШІ для глибокого аналізу ігрових даних — від розбору тактичних рішень і карти дій до виявлення слабких місць у грі суперника. Інтелектуальні системи обробки статистики можуть в реальному часі давати рекомендації щодо стилю гри,

вибору героїв або розміщення на карті. Крім того, з розвитком технологій машинного навчання, з'явилися боти-суперники, які моделюють поведінку гравців високого рівня, дозволяючи спортсменам тренуватися в умовах, наближених до реальних матчів. У перспективі це сприятиме індивідуалізованому тренувальному процесу на основі динамічного аналізу здібностей конкретного гравця.

З іншого боку, хмарний геймінг відкрив нові горизонти для участі в кіберспорті, знижуючи технічні бар'єри. Завдяки таким сервісам, як NVIDIA GeForce Now, Xbox Cloud Gaming або Boosteroid, гравці можуть запускати ресурсоемні ігри на слабких пристроях, включно зі смартфонами чи хромбуками, за умови наявності стабільного інтернету. Це дозволяє залучити більше учасників із регіонів, де доступ до потужного обладнання обмежений, зокрема в країнах Африки, Південної Америки чи Південно-Східної Азії. Таким чином, хмарні технології сприяють демократизації кіберспорту, роблячи його більш інклюзивним.

Також ІІІ та хмари активно використовуються у кіберспортивних трансляціях: автоматична генерація хайлайтів, персоналізовані рекомендації контенту, динамічна зміна ракурсів — усе це створює новий рівень глядацького досвіду. Організатори турнірів також все частіше використовують хмарні сервіси для гнучкого масштабування інфраструктури під час великих івентів.

Отже, штучний інтелект і хмарний геймінг не просто доповнюють кіберспортивну сферу — вони змінюють її зсередини, формуючи нові стандарти підготовки, доступу, аналітики та взаємодії з аудиторією. У майбутньому ці технології можуть визначити нову еру в розвитку кіберспорту, де інтелектуальні системи та цифрова мобільність стануть його основою.

Як показало наше дослідження, такий стрімкий і динамічний розвиток кіберспорту зумовлений не лише зростанням кількості гравців і глядачів, а й активним впровадженням новітніх технологій, зміною споживацьких вподобань і глобальними соціокультурними зрушеннями. У цьому контексті надзвичайно важливо вивчити основні тенденції, які визначають майбутнє кіберспорту, адже

вони формують не лише характер змагань і вимоги до учасників, а й трансформують уявлення про саму сутність спорту в цифрову епоху (рис. 3.3).



Рисунок 3.3 - Тенденції розвитку кіберспорту

Аналіз актуальних трендів дозволяє зрозуміти, які напрями розвитку будуть домінувати у найближчі роки, як змінюватиметься жанрова структура кіберспорту та які можливості відкриваються для нових гравців, розробників і освітніх програм.

Таким чином, стрімкий розвиток віртуальної та доповненої реальності, штучного інтелекту та хмарних технологій не лише трансформує вже наявні

формати кіберспорту, а й створює передумови для виникнення принципово нових жанрів. Ці технології розширюють межі уявлень про ігровий процес, змінюють способи взаємодії гравця з цифровим середовищем і відкривають нові можливості як для учасників, так і для глядачів. У цьому контексті важливо окреслити, які саме жанрові форми можуть з'явитися найближчим часом і як вони зумовлені технологічними змінами.

В той же час мобільний геймінг також відіграє важливу роль у формуванні нових кіберспортивних дисциплін, і його вплив упродовж останнього десятиліття став вирішальним у зміні самої структури кіберспортивного ринку. Основна причина цього явища полягає в доступності смартфонів і мобільного інтернету, що зробило кіберспорт масовим у країнах із обмеженим доступом до потужного комп'ютерного обладнання. Завдяки цьому мобільний сегмент не тільки вийшов з тіні, а й сформував повноцінну інфраструктуру з мільйонними аудиторіями, професійними лігами, стрімінговими майданчиками та брендовою підтримкою.

Такі ігри, як PUBG Mobile, Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, Free Fire, Clash Royale, стали не просто популярними розвагами, а офіційно визнаними кіберспортивними дисциплінами, з власними світовими чемпіонатами та призовими фондами, що сягають мільйонів доларів. Успіх цих ігор стимулював розробників створювати мобільні адаптації популярних ПК-дисциплін: League of Legends: Wild Rift, Call of Duty: Mobile, Apex Legends Mobile тощо.

Крім того, мобільний геймінг змусив переглянути уявлення про формат змагань: матчі стали коротшими, динамічнішими, а гравці — молодшими. Це призвело до появи нових жанрових гібридів — умовно мобільних RTS, тактичних FPS із адаптованим управлінням, а також стратегій у реальному часі зі спрощеним інтерфейсом.

Мобільний кіберспорт також сприяє демократизації кіберспортивної участі: гравцям більше не потрібно вкладати значні кошти в обладнання, щоб почати змагатися на високому рівні. Це відкрило шлях для тисяч нових команд,

особливо в Азії, Латинській Америці та Африці, де мобільні змагання стали основною платформою для зростання кіберспортивного руху.

У перспективі саме мобільний сегмент продовжить диктувати тенденції в частині жанрової еволюції: йдеться про появу мобільних кіберспортивних симуляторів, AR-змагань, а також більш широке використання гібридних форматів, де смартфон поєднується з носимими гаджетами (наприклад, смарт-окулярами чи контролерами). Таким чином, мобільний геймінг не просто створює нові дисципліни — він змінює фундаментальні правила участі в кіберспорті.

### **Висновки до розділу 3**

Жанрові вподобання у кіберспортивному середовищі формуються під впливом ряду факторів — технологічного рівня розвитку регіону, доступності пристроїв, соціокультурних традицій та економічних можливостей аудиторії. Саме тому в різних частинах світу спостерігається жанрова спеціалізація: MOBA і мобільні ігри домінують в Азії, FPS — у Європі та Америці, а Battle Royale — активно розвиваються в глобальному масштабі.

Сам розвиток кіберспортивних турнірів став ключовим рушієм у популяризації жанрів. Масштабні чемпіонати з великими призовими фондами, професійна трансляція, підтримка з боку брендів та платформ створюють не лише глядацький інтерес, а й стимулюють розробників адаптувати ігрові продукти до турнірних форматів. Успіх окремих ігор напряму залежить від того, наскільки активно вони представлені на кіберспортивній сцені.

В той же час, сучасні тенденції розвитку кіберспорту вказують на значну роль новітніх технологій — штучного інтелекту, хмарного геймінгу, мобільних платформ, VR/AR — у трансформації жанрової структури. Усе це сприяє появі нових гібридних форматів, розширює цільову аудиторію та створює умови для виникнення абсолютно нових кіберспортивних дисциплін. Особливо стрімко зростає сегмент мобільного геймінгу, який забезпечує доступ до кіберспорту широким верствам населення та формує окремі жанрові ніші.

Таким чином, жанрове розмаїття в кіберспорті не є випадковим, а відображає багатофакторний процес розвитку індустрії. З огляду на технологічні зрушення та глобальні ринкові тренди, можна передбачити подальше зміцнення позицій мобільних, хмарних та гібридних жанрів, що значною мірою визначатимуть майбутнє кіберспортивної екосистеми.

## ВИСНОВКИ

1. Ігрова індустрія представлена широким спектром жанрів, серед яких найбільш поширеними є MOBA, FPS, RTS, Battle Royale, симулятори та інші; кожен з них має свої специфіку механіки, візуального оформлення й цільової аудиторії. Найбільш стійкими до змін ринку є жанри, що дозволяють змагальний компонент та розвиток командної взаємодії — саме вони найчастіше адаптуються до кіберспортивного формату. MOBA та FPS стали основою змагального геймінгу, оскільки їхні механіки дозволяють формувати стандартизовані турнірні правила, балансують навички гравців і забезпечують видовищність, що є ключовими чинниками кіберспортивної привабливості. Саме ці жанри найчастіше асоціюються з професійним кіберспортом.

Ігри з меншою конкурентною складовою, як-от пригодницькі, стратегічні у покроковому форматі чи sandbox-ігри (Minecraft, Terraria), хоча й мають велику фан-базу, рідше потрапляють у поле зору кіберспорту через обмежену можливість стандартизувати змагальний процес. Деякі жанри (наприклад, пригодницькі або рольові ігри) хоча й мають значну аудиторію, менш придатні до кіберспортивної стандартизації через індивідуальний або сюжетно орієнтований геймплей.

2. Формування кіберспортивного середовища стало головним поштовхом для довготривалої присутності певних жанрів на ринку, що видно на прикладі Dota 2 та CS, які зберігають високі рейтинги переглядів та гравецької активності понад десятиріччя, незважаючи на появу нових ігор. Розвиток кіберспорту сприяє довготривалій життєздатності жанру, а популяризація жанру тісно пов'язана з успішною організацією змагань, наявністю ліцензованих ліг, професійних команд і системою глядацької монетизації.

3. Популяризація жанру напряду залежить від підтримки з боку розробників та наявності кіберспортивної екосистеми — ліг, змагань, кваліфікаційних турнірів, трансляцій і призових фондів. Яскравими прикладами цього є League of Legends, Dota 2, CS2 і Valorant, де регулярні чемпіонати

світового рівня стимулюють залучення як гравців, так і глядачів. А турніри та платформи трансляцій (Twitch, YouTube Gaming тощо) стали рушіями формування глядацької культури навколо жанрів, впливаючи на тренди всередині індустрії.

Регіональна специфіка також формує жанрові акценти в кіберспорті — наприклад, МОБА процвітають у Азії, FPS — в Європі та Північній Америці, а мобільні шутери — у Латинській Америці та країнах MENA. Цей факт вказує на важливість культурного та технологічного контексту в розвитку жанрів і дисциплін.

4. Популярність ігрових жанрів все більше залежить від здатності адаптуватися до нових форматів взаємодії та технологій. Розвиток стрімінгових платформ, мобільного доступу, e-sports менеджменту та глядацьких платформ визначає, які жанри будуть у фокусі уваги в найближчому майбутньому.

Штучний інтелект, хмарний геймінг і віртуальна реальність створюють передумови для появи нових жанрових форматів, зокрема з інноваційною системою геймплею: змагання у VR-середовищі, кіберспортивні ігри з елементами доповненої реальності, а також асиметричні стратегії з підтримкою AI-команд.

В той же час, мобільний кіберспорт став реальним драйвером розширення жанрового поля, оскільки відкриває доступ до кіберспортивної діяльності для мільйонів нових гравців у регіонах, де традиційний комп'ютерний геймінг обмежений. Такі жанри, як мобільні FPS, МОБА та Battle Royale, стали основою нових дисциплін, що уже мають професійні ліги.

5. Перспективи розвитку кіберспортивних жанрів тісно пов'язані з новими технологіями — зокрема VR, AI, хмарний геймінг та мобільні платформи вже змінюють уявлення про жанрові межі. У найближчій перспективі очікується посилення позицій мобільного кіберспорту, а також поява нових гібридних жанрів, що поєднуюватимуть елементи класичних дисциплін із новітніми технологіями.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анохін, Е., & Шинкарук, О. (2022). Вплив глядацької аудиторії на змагальний результат в кіберспорті. *Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених (вересень 2022 року)* (с. 128–130). Київ.
2. Бойко, А. О. (2022). *Розвиток кіберспорту в Україні: сучасні реалії та тенденції майбутнього становлення* (Магістерська дисертація, Сумський державний університет). Суми: СумДУ.
3. Бріскін, Ю., Онопко, В., & Пітин, М. (рік невідомий). Періодизація розвитку кіберспорту. *Теорія і методика підготовки спортсменів*, с. 11–14.
4. Булгаков, М. (2019). Кіберспорт: історія та перспективи. У *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 18 квітня 2019 р.)* (с. 270). Київ: НУФВСУ.
5. Вишневецька, В. П., & Гордєєва, М. В. (2023). Становлення і розвиток кіберспорту як виду спорту. *Вісник Прикарпатського університету. Фізична культура*, (41).
6. Вишневецька, В. П., Гордєєва, М. В., & Бортнік, М. С. (2023). Ефективність змагальної діяльності в кіберспорті та чинники, що на неї впливають. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*, (4[163]), 62–67.
7. Горова, К. О., Горовий, Д. А., & Кіпоренко, О. В. (2016). Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*, 4(2), 51–55.
8. Денисова, Л. В., Бишевець, Н. Г., & Шинкарук, О. А. (2019). Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. У *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю* (с. 260–262). Київ.

9. Дідик, Б. (2020). Світові тенденції та перспективи розвитку кіберспорту в Україні. *Конкурентні стратегії розвитку України в умовах альтерглобалізму*, (63), 15–20.

10. Імас, Є., Шинкарук, О., Ярмолюк, О., Анохін, Е., & Денисова, Л. (2022). Історія розвитку кіберспорту. В Є. Імас, О. Борисова & О. Шинкарук (Ред.), *Кіберспорт: монографія* (с. 9–80). Київ: Олімпійська література.

11. Киричок, Ж. М., & Говтвяниця, М. О. (2021). Кіберспорт: особливості становлення і розвитку в суспільстві. У *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: Матеріали I Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів* (Одеса, 25–26 березня 2021 р.) (с. 35–37). Одеса: ОНАХТ.

12. Кузьменко, О. В., Койбічук, В. В., Яценко, В. В., & Гриценко, К. Г. (2021). Дослідження світових тенденцій розвитку кіберспорту за допомогою методів Data Mining.

13. Литвин, І., & Вакулка, С. (2021). Кіберспортивна індустрія: сутність, елементи екосистеми та особливості розвитку і залучення інвестицій в Україні та світі. *Молодий вчений*, (1 [89]), 167–173.

14. Пономаренко, А. (2019). Актуальність розвитку кіберспорту в світі та Україні. У О. А. Шинкарук (Ред.), *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю* (Київ, 18 квітня 2019 р.) (с. 279–280). Київ: НУФВСУ.

15. Тадеошук, Н., Яковенко, О., & Пінчук, В. (2020). Стан розвитку кіберспорту в Україні. У О. А. Шинкарук (Ред.), *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали III Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю* (Київ, 8 квітня 2020 р.) (с. 181–182).

16. Цараненко, Д. І. (2018). Комплексний аналіз структури та тенденцій розвитку світового ринку відеоігор. У *Генерування інновацій інклюзивного*

*розвитку: національний, регіональний, міжнародний вимір: Тези доповідей Міжнародної науково-практичної конференції (Запоріжжя) (с. 203–205).*

17. Шинкарук, О., & Анохін, Е. (2021). Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». У *Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених* (19 травня 2021 р.) (с. 49–50). Київ.

18. Шинкарук, О., Юхно, Ю., Сергієнко, К., & Яковенко, О. (2019). Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. У О. А. Шинкарук (Ред.), *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю* (18 квітня 2019 р.) (с. 282–283). Київ: НУФВСУ.

19. Шинкарук, О., Ярмолюк, О., Анохін, Е., & Юхно, Ю. (2021). Розвиток кіберспорту як соціально-культурного явища в світі та Україні. У А. В. Цьось & С. Я. Індика (Уклад.), *Фізична активність і якість життя людини: Збірник тез доповідей V Міжнародної науково-практичної конференції* (8–10 червня 2021 р.) (с. 9–10). Луцьк: Волинський національний університет імені Лесі Українки.

20. Шинкарук, О. (2022). Класифікація комп'ютерних ігор. Характеристика дисциплін кіберспорту. Термінологія. У Є. Імас, О. Борисова, & О. Шинкарук (Ред.), *Кіберспорт: монографія* (с. 81–133). Київ: Олімпійська література.

21. Шинкарук, О. (2022). Порівняльний аналіз діяльності топ-організацій, що розвивають кіберспорт в світі. У О. А. Шинкарук (Ред.), *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю* (Київ, 31 травня 2022 р.) (с. 156–158). Київ: НУФВСУ.

22. Шинкарук, О., Анохін, Е., Юхно, Ю., Лут, І., Пінчук, В., & Бондар, М. (2023). Вплив глядацької аудиторії на популяризацію кіберспортивних

дисциплін та проведення змагань. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (2), 86–94. <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.2>

23. Шинкарук, О. А., & Леніченко, В. С. (2023). Вплив стримінгових платформ на популяризацію та розвиток кіберспорту. У О. А. Шинкарук (Ред.), *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали VI Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю* (Київ, 31 травня 2023 р.) (с. 112–114). Київ: НУФВСУ.

<https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzohT2OW7I6wII>

24. Andrews, S. K., Michael, T. B., Williams, M. A., Lacher, L. L., & Crawford, C. M. (2021). Impact of eSports upon higher education from a faculty perspective: Transformational pathways and opportunities. In *Handbook of Research on Pathways and Opportunities into the Business of Esports* (pp. 149–178).

25. Giakoni Ramírez, F., Merellano Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional esports players: Motivation and physical activity levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(4), 2256. <https://doi.org/10.3390/ijerph19042256>

26. Hanaha, O., & Petrovska, T. (2024). The influence of computer games on the lifestyle of student youth. *Sport Science Spectrum*, 2024(1), 129–135. <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-1-20>

27. Jenny, S., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021). Esports.edu: An inventory and analysis of global higher education esports academic programming and curricula. *International Journal of Esports*, 1(1).

28. Johnson, D., Rapp, A., & Andre, T. (2019). Tilt and video game play: Longitudinal analysis of tilt experiences, symptoms, and behaviors. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(7), 492–498. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0686>

29. Johnson, D., & Woodcock, J. (2020). The value of ‘doing nothing’: eSports and the concept of play. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 213–229. [https://doi.org/10.1386/jgvw\\_00023\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw_00023_1)

30. Ke, X., & Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: Understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*, 1–6. <https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1794942>
31. Malvone, N. (2020). Esports game changers impact society following the path of traditional sports. *International Journal of Business Management and Commerce*, 5(2), 30–37.
32. Miller, M. (2017). *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon*. Rowman & Littlefield Publishers.
33. Petermeier, D. (2020). The most popular eSports games 2020. *ISPO*. <https://www.ispo.com/en/trends/top-most-popular-esports-game> (дата звернення: 7.03.2025).
34. Rodrigues-Vion, J., Baliros-Bonnel, M., Rodrigues-Vion, F., Assadan, S., & Attoh-Mensah, E. (2023). Training, lifestyle and physiological conditions and performance in esports: A review. <https://doi.org/10.51224/SRXIV.278>
35. Scholz, T. M. (2022). *eSports economics: Analyzing the evolution of the industry*. Routledge.
36. Smith, J. (2021). The impact of esports on streaming platforms. *Journal of Digital Entertainment*, 10(2), 87–102.
37. Wagner, M. G., Kim, J., Strohmaier, M., & Lehmann, S. (2019). The emergence of content creators in online platforms: A case study of Twitch. In *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 13, 232–243.
38. Witkowski, E. (2017). Growth and governance of eSports: On the governance structures of eSports organizations. *Games and Culture*, 12(6), 565–582. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>
39. Woodcock, J., & Johnson, M. R. (2017). The affective labor and performance of live streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, 18(8), 730–746. <https://doi.org/10.1177/1527476417717239>
40. Yildiz Durak, H., Haktanir, A., & Saritepeci, M. (2023). Examining the predictors of video game addiction according to expertise levels of the players: The

role of time spent on video gaming, engagement, positive gaming perception, social support and relational health indices. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–26. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01144-2>

41. API Esports Earnings. (2024). *Esports earnings history: Games by year*. Режим доступу: <https://api.esportsearnings.com/history/2024/games> (дата звернення: 8.02.2025).

42. Bizcom. (б. д.). *The thriving world of esports: Trending games, top countries, and prize money*. Режим доступу: <https://bizcom.to/article/thriving-world-of-esports-trending-games-top-countries-and-prize-money-474329a> (дата звернення: 2.02.2025).

43. Stemmet, P., & Mutetwa, S. (2024). *Game changer: How data science is reshaping esports*. Bizcommunity. Режим доступу: <https://www.bizcommunity.com/article/game-changer-how-data-science-is-reshaping-esports-895423a> (дата звернення: 2.02.2025)

44. Omnic Blog. (2024). *The top 10 esports of 2024 based on peak viewership*. Режим доступу: <https://blog.omnic.ai/posts/The-Top-10-Esports-of-2024-Based-on-Peak-Viewership/> (дата звернення: 12.01.2025).

45. Omnic Blog. (2023). *Beyond the Game: Taking Advantage of Data Analytics in Esports*. Режим доступу: <https://blog.omnic.ai/posts/Beyond-the-Game-Taking-Advantage-of-Data-Analytics-in-Esports/> (дата звернення: 12.11.2024).

46. Esports Charts. (2024, 1 травня). *Top esports games of 2024*. Режим доступу: <https://escharts.com/news/top-esports-games-2024> (дата звернення: 2.06.2025).

47. iBrinks. (2024). *Top esports 2024: LoL to Valorant & beyond*. Режим доступу: <https://ibrinks.com/top-esports-2024-lol-to-valorant-beyond/> (дата звернення: 7.03.2025).

48. What's the Big Data. (б. д.). *Esports stats*. Режим доступу: <https://whatsthebigdata.com/esports-stats/> (дата звернення: 2.06.2025).

49. DemandSage. (2024). *Esports statistics: Growth, players & revenue (2024)*. Режим доступу: <https://www.demandsage.com/esports-statistics/> (дата звернення: 24.12.2024).

50. Esports Betting Pro. (б. д.). *Top esports games to bet on in 2024*. Режим доступу: <https://www.esports-betting.pro/esports-games/> (дата звернення: 2.06.2025).

51. Sports Illustrated. (2024). *The most watched esports of 2024*. Режим доступу: <https://www.si.com/esports/news/the-most-watched-esports-of-2024> (дата звернення: 12.02.2025).