

‘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: **«ОСОБЛИВОСТІ ТА СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ
ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ В КІБЕРСПОРТІ»**

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня
Ляшук Андрій Сергійович
Науковий керівник: Яковенко О.О. к.фіз.вих.
Рецензент: Хуртик Д.М.к.фіз.вих.
Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри
(протокол № 6 від 22 листопада 2024 р.)
Завідувач кафедри: Яковенко О.О. к.фіз.вих., доцент

Київ – 2024

ЗМІСТ

	ВСТУП	
РОЗДІЛ 1	СТРУКТУРА ТА ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ	
1.1	Поняття кіберспорту та його особливості	
1.2	Основні види кіберспортивних змагань	
1.3	Технічні та організаційні аспекти проведення кіберспортивних змагань	
1.4	Особливості кіберспортивних заходів	
РОЗДІЛ 2	МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	
2.1	Методи дослідження	
2.1.1	Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет	
2.1.2	Опитування	
2.1.3	Метод експертної оцінки	
2.1.4	Методи математичної статистики	
2.1.5	Узагальнення	
2.2	Організація дослідження	
РОЗДІЛ 3	АНАЛІЗ СВІТОВИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА ПРАКТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ	
3.1.	Сучасні формати проведення кіберспортивних змагань	
3.2.	Світові тренди в організації турнірів	
3.3	Підходи до організації сучасних кіберспортивних турнірів	
РОЗДІЛ 4	АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ	

	ДОСЛІДЖЕННЯ	
	ВИСНОВКИ	
	СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	

ВСТУП

Актуальність. У сучасному світі кіберспорт стрімко набуває популярності, перетворюючись на одну з провідних сфер індустрії розваг. Завдяки стрімкому розвитку цифрових технологій, кіберспорт став глобальним явищем, яке об'єднує мільйони гравців і глядачів, залучаючи значні фінансові ресурси та інноваційні підходи до організації змагань. Турніри з кіберспорту стають не лише засобом розваги, а й джерелом економічного зростання, засобом міжкультурної комунікації та важливим елементом молодіжної культури.

Особливістю кіберспорту є його тісний зв'язок із технологічними інноваціями, такими як віртуальна та доповнена реальність, штучний інтелект, стрімінгові платформи, автоматизація процесів управління та гейміфікація соціальної взаємодії. Ці аспекти створюють унікальні виклики для організації та проведення змагань, а також формують нові тенденції в управлінні, маркетингу, залученні аудиторії та партнерів. Водночас кіберспорт стає важливим інструментом формування професійних навичок у сфері технологій, комунікацій та менеджменту.

Попри стрімкий розвиток індустрії, наукове вивчення кіберспорту ще перебуває на початкових етапах. Недостатньо дослідженими залишаються питання організації та формату проведення змагань, а також їхній вплив на соціальні, економічні й культурні процеси. Водночас спостерігається нестача рекомендацій, які б ураховували світові тенденції та специфіку різних регіонів для оптимізації організації кіберспортивних подій.

Кіберспорт також відкриває нові можливості для міжгалузевго співробітництва, включаючи освіту, туризм, технологічні стартапи та традиційні спортивні організації. Його вплив на формування молодіжної субкультури, підтримку інклюзії та інтеграцію в глобальне інформаційне суспільство робить цю сферу надзвичайно актуальною для вивчення.

Це дослідження спрямоване на аналіз особливостей та світових

тенденцій у проведенні кіберспортивних змагань. Його актуальність зумовлена необхідністю комплексного розуміння цього феномену та створення рекомендацій для ефективного розвитку кіберспорту як частини сучасної спортивної та культурної індустрії. Отримані результати сприятимуть не лише підвищенню ефективності організації змагань, але й підтримці інноваційного розвитку суспільства в умовах цифрової трансформації.

Актуальність дослідження обумовлена наступними чинниками:

Швидке зростання популярності кіберспорту: кіберспорт перетворився на глобальне явище, залучаючи мільйони гравців і глядачів у всьому світі, проте його специфіка та сучасні тенденції все ще недостатньо досліджені.

Економічний потенціал індустрії: кіберспорт є однією з найбільш динамічних сфер економіки, із залученням великих інвестицій, спонсорства, розвитку технологій та формуванням нових ринків праці. Аналіз цих процесів важливий для ефективного управління галуззю.

Розвиток цифрових технологій: кіберспортивні змагання використовують інноваційні рішення (стримінгові сервіси, AR/VR, AI), що впливають на формати турнірів і спосіб взаємодії з аудиторією. Дослідження цих аспектів допоможе зрозуміти тренди майбутнього.

Соціокультурний вплив: кіберспорт стає частиною молодіжної культури, сприяє формуванню спільнот, впливає на освітні процеси та створює нові можливості для розвитку навичок у цифрову епоху.

Недостатність наукових досліджень: попри значну популярність, кіберспорт залишається відносно новим об'єктом дослідження, особливо у контексті організаційних, правових та глобальних тенденцій.

Необхідність адаптації регіональних стратегій: різні країни та регіони стикаються з викликами інтеграції кіберспорту в спортивну інфраструктуру. Вивчення світових тенденцій дозволить розробити більш ефективні локальні підходи.

Таким чином, дослідження має високу актуальність, оскільки сприятиме глибшому розумінню кіберспорту як феномену, визначенню його ролі у глобальних процесах і створенню рекомендацій для розвитку цієї індустрії.

Мета - вивчити специфіку організації та проведення змагань у сфері кіберспорту та визначити ключові світові тенденції їх розвитку

Завдання:

1. Вивчити історичний розвиток кіберспорту як явища та визначити основні етапи становлення та трансформації змагань у сфері кіберспорту.
2. Вивчити структуру та ключові особливості організації кіберспортивних турнірів.
3. Визначити сучасні тренди у проведенні кіберспортивних змагань та підхід до залучення аудиторії.
4. Розробити/запропонувати рекомендації щодо організації кіберспортивних заходів і популяризації кіберспорту як частини глобального спортивного руху.

Об'єкт дослідження - процес організації та проведення кіберспортивних змагань у сучасному світі.

Предмет дослідження - особливості, ключові тенденції та вплив глобальних процесів на формати, організацію та розвиток кіберспортивних змагань.

В роботі було використано наступні **методи дослідження:**

- Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.
- Опитування.
- Контент-аналіз – для дослідження медійного представлення жіночих команд, матеріалів у ЗМІ, соцмережах, що висвітлюють участь жінок у кіберспорті. Це дозволить оцінити, як розвивається підтримка та інтерес до жіночих команд.

- Порівняння – для порівняння жіночих і змішаних кіберспортивних ліг, умов їх проведення, рівня підтримки та медійного охоплення.
- SWOT-аналіз
- Методи математичної статистики.
- Узагальнення.

Наукова новизна дослідження полягає Комплексний аналіз сучасних тенденцій у кіберспорті: інтеграція інформації про новітні технології, формати турнірів, глядацькі практики та бізнес-моделі в єдину дослідницьку концепцію.

Визначення специфічних особливостей організації змагань: ідентифікація унікальних аспектів, характерних для кіберспорту порівняно з традиційними видами спорту, таких як взаємодія з цифровими платформами, залучення глобальної аудиторії та управління інтерактивністю.

Вивчення впливу світових тенденцій: аналіз того, як глобалізація, розвиток цифрових технологій (AR/VR, AI), стримінгові сервіси та соціальні медіа трансформують організацію та проведення кіберспортивних заходів.

Розробка рекомендацій: пропозиція нових практичних підходів до оптимізації проведення кіберспортивних змагань із врахуванням актуальних світових тенденцій і регіональних особливостей.

Соціально-економічний контекст: уточнення ролі кіберспорту в розвитку молодіжних субкультур, популяризації цифрової освіти та стимулюванні економічного зростання через індустрію відеоігор.

Таким чином, наукова новизна полягає у систематичному дослідженні кіберспорту як явища на перетині спорту, культури та технологій, що раніше не отримувало достатньо комплексного висвітлення.

Практична значимість. Оптимізація організації кіберспортивних змагань: результати дослідження допоможуть організаторам розробляти

більш ефективні формати проведення турнірів з урахуванням сучасних світових тенденцій та технологічних інновацій.

Рекомендації для бізнесу: надані висновки можуть стати основою для компаній, зацікавлених у спонсорстві, інвестуванні або створенні кіберспортивної інфраструктури, таких як арени, онлайн-платформи чи маркетингові стратегії.

Популяризація кіберспорту: дослідження сприятиме формуванню стратегії для залучення нової аудиторії, зокрема серед молоді, та інтеграції кіберспорту в офіційний спортивний рух.

Використання в освітньому контексті: отримані дані можуть застосовуватися для створення навчальних програм, спрямованих на розвиток професійних навичок у кіберспортивній індустрії (аналітики, менеджменту, геймдизайну тощо).

Вплив на державну політику: дослідження може слугувати основою для розробки нормативно-правових актів, які регулюють індустрію кіберспорту, а також для впровадження стратегій розвитку кіберспорту на національному рівні.

Забезпечення конкурентоспроможності регіональних гравців: надання рекомендацій для геймерських спільнот і регіональних організаторів змагань для підвищення рівня професіоналізму та інтеграції у світові кіберспортивні процеси.

Результати дослідження матимуть цінність як для практичної реалізації, так і для подальших академічних досліджень у сфері кіберспорту.

Перспективи дослідження Розвиток кіберспорту як академічного напрямку: отримані результати можуть стати базою для подальших наукових робіт у сфері кіберспорту, таких як вивчення психологічних, соціальних або економічних аспектів його розвитку.

Інтеграція кіберспорту у традиційний спорт: дослідження сприятиме

формуванню моделей співпраці між кіберспортивними організаціями та традиційними спортивними федераціями, що дозволить розширити аудиторію та ресурси.

Впровадження інновацій: аналіз сучасних технологій у кіберспорті може сприяти їхньому впровадженню в інші сфери, такі як освіта, корпоративний менеджмент чи культурні проєкти.

Міжнародна співпраця: результати дослідження можуть стати основою для створення глобальних ініціатив, спрямованих на уніфікацію стандартів проведення кіберспортивних змагань та розвитку індустрії на міжнародному рівні.

Економічний потенціал: розвиток кіберспорту як драйвера економічного зростання, зокрема у створенні нових робочих місць (організатори, стримери, менеджери тощо), залученні інвестицій та розширенні ринку цифрових послуг.

Залучення молоді до спорту і технологій: дослідження сприятиме більш ефективному використанню кіберспорту як засобу мотивації молоді до здорової конкуренції, командної роботи та розвитку технологічних навичок.

Поглиблене вивчення соціальних аспектів: у перспективі можна досліджувати вплив кіберспорту на психологію гравців, їхню соціалізацію, а також способи подолання негативних наслідків, таких як залежність чи стрес.

Дослідження має потенціал стати основою для подальшої інтеграції кіберспорту в різні аспекти суспільного життя, роблячи його важливим елементом культурного та економічного розвитку.

Обсяг і структура роботи. Кваліфікаційну роботу викладено на 54 сторінках тексту, вона складається зі вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних джерел (47 джерел, з них 28 іноземних). Робота ілюстрована 1 таблицею і 6 рисунками.

РОЗДІЛ 1

СТРУКТУРА ТА ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ

1.1. Поняття кіберспорту та його особливості

Кіберспорт, або електронний спорт, являє собою змагання у відеоіграх на професійному рівні. Це явище виникло на перетині технологічного прогресу, розваг і спорту, об'єднуючи гравців, глядачів і організаторів у масштабну глобальну індустрію. На відміну від традиційного спорту, кіберспорт базується на використанні комп'ютерів, консолей або інших електронних пристроїв, що дає йому унікальні особливості.

Сьогодні ми спостерігаємо активний розвиток кіберспорту саме завдяки його доступності для широкої аудиторії та інтеграції нових технологій, таких як віртуальна реальність і штучний інтелект. Характерними відмінностями кіберспорту від традиційних видів спорту є його інтерактивність, де учасники керують персонажами чи виконують завдання у віртуальному світі; його динамічність, де результат змагань залежить від реакції, стратегічного мислення та командної роботи; та відсутність фізичних обмежень, оскільки учасниками можуть бути представники будь-якого віку, статі чи фізичного стану.

Кіберспорт, як явище, почав своє формування ще в середині 20-го століття, але набув справжньої популярності лише в останні десятиліття. З того часу він став важливою частиною глобальної спортивної культури, перетворившись із захоплення невеликої групи ентузіастів у міжнародну індустрію з величезним фінансовим оборотом та мільйонами фанатів по всьому світу. Цей вид спорту має багаторічну історію, яка почалася у 1970-х роках. Перші змагання були неофіційними і проводилися любителями ігор ще у 1972 році у Стенфордському університеті в дисципліні “Spacemar”.

Загальний процес становлення кіберспорту можна умовно розділити на кілька етапів, кожен з яких характеризується важливими технологічними, соціальними та культурними змінами. Від перших аматорських турнірів до сучасних професійних ліг і міжнародних змагань — кіберспорт пройшов складний шлях еволюції, що включає в себе розвиток ігор, платформ для проведення змагань, збільшення популярності серед глядачів та виникнення глобальної екосистеми.

Аналіз всіх цих етапів дозволяє краще зрозуміти, як кіберспорт став не тільки видом розваг, а й міжнародною індустрією, що має великий вплив на спортивну культуру та економіку. Цей процес включає в себе інтеграцію новітніх технологій, створення інфраструктури для змагань і розвиток аудиторії, що активно взаємодіє з подіями.

Умовно можна представити еволюцію кіберспорту в п'ять етапів: 70-ті роки ХХ століття, 90-ті роки, 00-ві роки ХХІ століття, 10-ті роки, 15-ті роки та 20-ті роки ХХІ століття (рис. 1.1). Представлені етапи відображають постійний розвиток кіберспорту, перетворення його з аматорських змагань в глобальну індустрію з мільярдними доходами, професійними гравцями та масштабними подіями.

Етап зародження кіберспорту (1970-1980-ті роки) характеризується появою перших комп'ютерних ігор та проведенням перших турнірів. Кіберспорт зароджувався разом із розвитком комп'ютерних ігор, таких як *Spacemar* (1962), що стала однією з перших ігор, в якій можна було змагатися з іншими гравцями в реальному часі та проведенням перших турнірів, серед яких найбільш відомим турніром того періоду був - *The World Championship* з гри *Space Invaders* (1980), де на змагання зібралися гравці для боротьби за титул найкращого гравця в цій грі. На той період кіберспорт став популярним серед студентів і любителів комп'ютерних ігор, оскільки почали з'являтися перші невеликі турніри і змагання в межах комп'ютерних клубів та університетів.

Зародження (1970-ті – 1980-ті роки)	Становлення (1990-ті роки)	Професіоналізація (2000-ті роки):	Глобалізація (2010-ті роки)	Сучасний етап (2020-ті роки)
<ul style="list-style-type: none"> • Перший турнір (1972 р. - <i>Spacewar</i>) • Аркадні ігри (1980-ті р. - локальні змагання з <i>Pac-Man</i> і <i>Donkey Kong</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Мережеві ігри (ПК-ігри <i>Doom</i>, <i>StarCraft</i> та <i>Quake</i>) • Перші великі змагання (1997 р. - турнір <i>Red Annihilation</i> і <i>Quake</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Створення ліг (Major League Gaming (MLG) у США та World Cyber Games (WCG) у Південній Кореї) • Трансляції (через телебачення та перші онлайн-платформи) • Популярність ігор (<i>Counter-Strike</i>, <i>Warcraft III</i>, <i>Dota</i> та <i>Halo</i> - флагманами кіберспорту) 	<ul style="list-style-type: none"> • Стрімінгові платформи (2011 р. - Twitch) • Масштабні події (The International із <i>Dota 2</i> та чемпіонат світу з <i>League of Legends</i>) • Інвестиції (інвестування від корпорацій та брендів) 	<ul style="list-style-type: none"> • Різноманіття дисциплін (збільшення кількості дисциплін та мобільних ігор) • Інклюзивність (жіночі ліги і турніри) • Олімпійські перспективи (потенціал включення до програми Олімпійських ігор)

Рис. 1.1. Етапи розвитку кіберспорту

Етап професіоналізації (1990-2000-ті роки) характеризується активним розвитком кіберспортивної індустрії, де почали створюватися перші професійні команди. В 90-х роках з'явилися такі перші професійні команди як *Fnatic* та *Team Liquid*, які стали основою для подальшої еволюції командних змагань. Саме в цей період почали виокремлювати кіберспортивні дисципліни від комп'ютерних ігор, завдяки чому такі дисципліни як *StarCraft*, *Quake*, *Warcraft III* і *Counter-Strike*, стали популярними в кіберспортивних колах, і для них почали проводитися великі професійні турніри. І саме в цей період почали впроваджуватись перші призові фонди, що на пряму пов'язано з різким підвищенням популярності кіберспортивних змагань.

Наступний етап (2010-2015 роки) можна охарактеризувати як етап глобалізації та масової популяризації кіберспорту, де він розглядається вже як частина світової культури. Поява великих організацій, таких як *ESL*,

DreamHack, *Blizzard Entertainment* та інших, які проводять масштабні міжнародні турніри, значно посприяла створенню великої кількості міжнародних ліг і турнірів з абсолютно різних за жанрами дисциплін. Також в цей період відмічається активний розвиток можливостей для трансляцій, який прямо пов'язаний з розвитком науково-технічного прогресу та збільшенням можливостей інформаційно-комунікаційних систем. Кіберспорт стає доступним для глобальної аудиторії через платформи для стрімінгу, такі як *Twitch*, де турніри та ігри можна дивитися в реальному часі, *YouTube*, *FacebookStreaming* і т.д.

Активне залучення спонсорів і великих брендів також значно вплинуло в цей період на залучення аудиторії та збільшення фінансування різних кіберспортивних заходів. Великі компанії, такі як *Intel*, *Coca-Cola* і *Red Bull*, почали інвестувати в кіберспорт, ставши офіційними спонсорами турнірів і окремих команд, що посприяло збільшенню призових фондів та можливостей самих команд до успішної реалізації на змаганнях.

В 2015-2020 роки для кіберспорту відмічається етап професіоналізації та інтеграції в спортивну індустрію. Саме з цього часу створюється професійна кіберспортивна спільнота, яка розглядає цю діяльність як професійну кар'єру. Створення професійних ліг, таких як *Overwatch League* і *League of Legends Championship Series*, стало значним кроком до формалізації кіберспорту. Саме в цей період в світі починається поступове визнання кіберспорту як виду спорту, створення національних та міжнародної федерацій. У 2018 році кіберспорт був представленим на *Азіатських іграх* як демонстраційний вид спорту, що свідчило про визнання його як частини глобального спортивного руху.

Етап сьогодення можна охарактеризувати як етап сстрімкої комерціалізації та інтеграції в медіа (2020-ті роки), де спостерігається його висока комерціалізація та впровадження технологічних іновацій. Сьогодні призові фонди на міжнародних турнірах сягають мільйонів доларів, а

рекламні та спонсорські контракти з брендами та медіа-компаніями стають основним джерелом доходу для організаторів. Також з'являються нові технології, такі як віртуальна реальність (VR) і доповнена реальність (AR), які також можуть значно змінити формат проведення змагань і зробити їх ще більш інтерактивними та захоплюючими. Величезна кількість контенту на платформах, таких як *Twitch* і *YouTube Gaming* дозволяє глядачам активно взаємодіяти з іграми і змаганнями, а також створює можливості для професійних стримерів заробляти на своєму контенті.

В той же час кіберспорт поступово став невід'ємною частиною глобального спортивного руху, що виражається в його інтеграції у великі міжнародні події, такі як Олімпійські ігри, континентальні фестивалі та інші спортивні заходи. Цей процес відображає визнання кіберспорту як важливої складової сучасної культури та економіки. Так у 2021 році Міжнародний олімпійський комітет (МОК) започаткував *Olympic Virtual Series*, яка включала кіберспортивні змагання у таких дисциплінах, як бейсбол, вітрильний спорт, велоспорт і автоспорт. Ця ініціатива стала першим кроком у визнанні кіберспорту на рівні Олімпійських ігор. Сьогодні МОК веде активний діалог із представниками кіберспортивної спільноти щодо включення деяких дисциплін до програми Олімпійських ігор, проте, ключовим викликом залишається вибір ігор, які відповідають олімпійським цінностям (наприклад, уникнення насильницьких сюжетів). Але вже зараз на багатьох континентальних іграх, наприклад таких як *Asian Games* або *SEA Games*, кіберспорт уже включений як офіційна спортивна дисципліна.

Кіберспортивні змагання дедалі все більше інтегруються в програму великих фестивалів, таких як *South by Southwest (SXSW)* у США, *Gamescom* у Німеччині, *DreamHack* та інші. Це також значно сприяє популяризації кіберспорту серед ширшої аудиторії. Також слід зазначити, що кіберспорт активно підтримується та анонсується на різних подіях, в тому числі і спортивних заходах різного рівня. Наприклад протягом останніх років

кіберспорт став невід'ємною частиною розважальної програми на таких заходах всесвітньовідомих і масштабних заходах як Суперкубок (Super Bowl) чи Чемпіонат світу з футболу. Саме такі інтеграції дозволяють залучити молодіжну аудиторію, яка цікавиться як спортом, так і геймінгом.

Окремо слід зазначити величезний вплив кіберспортивних організацій на популяризацію та особливості організації і проведення кіберспортивних змагань. Такі організації як *Global Esports Federation (GEF)* та *International Esports Federation (IESF)*, активно співпрацюють із МОК і місцевими урядами для визнання кіберспорту офіційною спортивною дисципліною олімпійського рівня. На сьогодні, у багатьох країнах, кіберспорт уже визнаний офіційним видом спорту (Китай, Південна Корея, США, Україна та ін.), що значно полегшує інтеграцію кіберспорту у міжнародні заходи різного рівня. Саме тому інтеграція кіберспорту у міжнародні спортивні події є логічним кроком у розвитку сучасної спортивної культури. Це відкриває нові можливості для популяризації як кіберспорту, так і традиційного спорту, створюючи міст між цифровою та фізичною сферами, які стають взаємопов'язаними.

При організації кіберспортивних турнірів, а особливо орієнтуючись на високий рівень проведення таких заходів, організатори повинні забезпечити якісний професійний переклад коментування та трансляцій на місцеві мови або діалекти, що забезпечує кращу залученість аудиторії і, тим самим, підвищення популярності виду спорту для конкретного регіону. Високим рівнем організації вважається залучення культурно-адаптовані коментарів, які здатні використовувати місцеві культурні референси, жарти чи метафори, щоб зробити трансляцію ближчою для глядачів. Окрім цього, будь які логотипи, графіка та рекламні матеріали також повинні бути адаптовані під естетику певної культури, що, знову ж таки, привертає більшу увагу місцевої аудиторії і підвищує інтерес до події та самого виду спорту. Турніри можуть бути приурочені до важливих дат, що сприяє

залученню глядачів. У фізичних локаціях турнірів пропонують національні страви, інтегрують культурні шоу або тематичні зони.

Також слід зазначити, що часові пояси та звички глядачів у різних країнах впливають на календар турнірів та розклад матчів. Так у Європі події зазвичай починаються ввечері, коли люди повертаються з роботи; в Азії турніри адаптуються до вихідних або святкових днів, щоб залучити максимальну кількість глядачів. Проте саме для міжнародних змагань важливо знайти баланс між часовими зонами, щоб забезпечити максимальну доступність для глобальної аудиторії.

Саме для залученості максимальної кількості глядачів та спонсорів організатори застосовують різноманітні маркетингові стратегії. Не залежно від регіону, обов'язковим є максимальне залучення соціальних мереж таких як Weibo і Douyin у Китаї, тоді як у західних країнах домінують Twitch, YouTube та Instagram. Проте все ж в регіонах з розвиненим кіберспортом не менший акцент робиться на спонсорських угодах із відомими брендами, а в країнах, де кіберспорт ще формується, використовуються освітні ініціативи та аматорські турніри для популяризації цього напрямку і залучення більшої аудиторії.

У деяких країнах також зустрічаються певні релігійні обмеження для проведення кіберспортивних турнірів. Наприклад, на Близькому Сході обираються ігри, які не суперечать релігійним нормам, виключаючи проєкти із сильним акцентом на насильстві або провокативних елементах. Обов'язково враховуються соціальні норми, пов'язані із зображенням персонажів, їхньою поведінкою чи навіть назвами команд.

Така адаптація кіберспортивних турнірів до культурного контексту допомагає значно збільшити рівень залучення та лояльності глядачів до кіберспорту, забезпечити позитивний імідж організаторів у глобальній спільноті та підвищити прибутковість турніру завдяки більшому охопленню аудиторії. При цьому врахування саме культурних

особливостей є важливим елементом успішного розвитку кіберспорту на міжнародному рівні та сприяє гармонізації цього явища з локальними традиціями та цінностями.

1.2. Основні види кіберспортивних змагань

Кіберспорт охоплює широкий спектр ігор, які проводяться в рамках змагань, що варіюються від стратегій до шутерів, спортивних симуляторів і навіть бєвєкєв. Кожен з цих видів має свою унікальну аудиторію та формат проведення турнірів, які часто відрізняються один від одного як за технічними характеристиками, так і за стилем гри. Змагання можуть проводитися як в одиночному, так і в командному форматах, з різною кількістю учасників, а також мати різний рівень складності.

Важливими факторами, що визначають види кіберспортивних змагань, є популярність конкретних ігор, інтерес до них серед гравців і глядачів, а також наявність необхідної інфраструктури для проведення турнірів. Деякі з найбільших турнірів і ліг збирають мільйони глядачів по всьому світу, що свідчить про величезну популярність кіберспорту в сучасному світі. Популярність різних видів кіберспортивних змагань залежить від кількох факторів, зокрема від жанру гри, регіону проведення, кількості гравців і глядачів, а також від підтримки з боку великих розробників і спонсорів. Аналіз основних видів кіберспортивних змагань (рис. 1.2), їх особливостей, популярних дисциплін та ключових турнірів, дозволив визначити сучасний стан цієї індустрії.

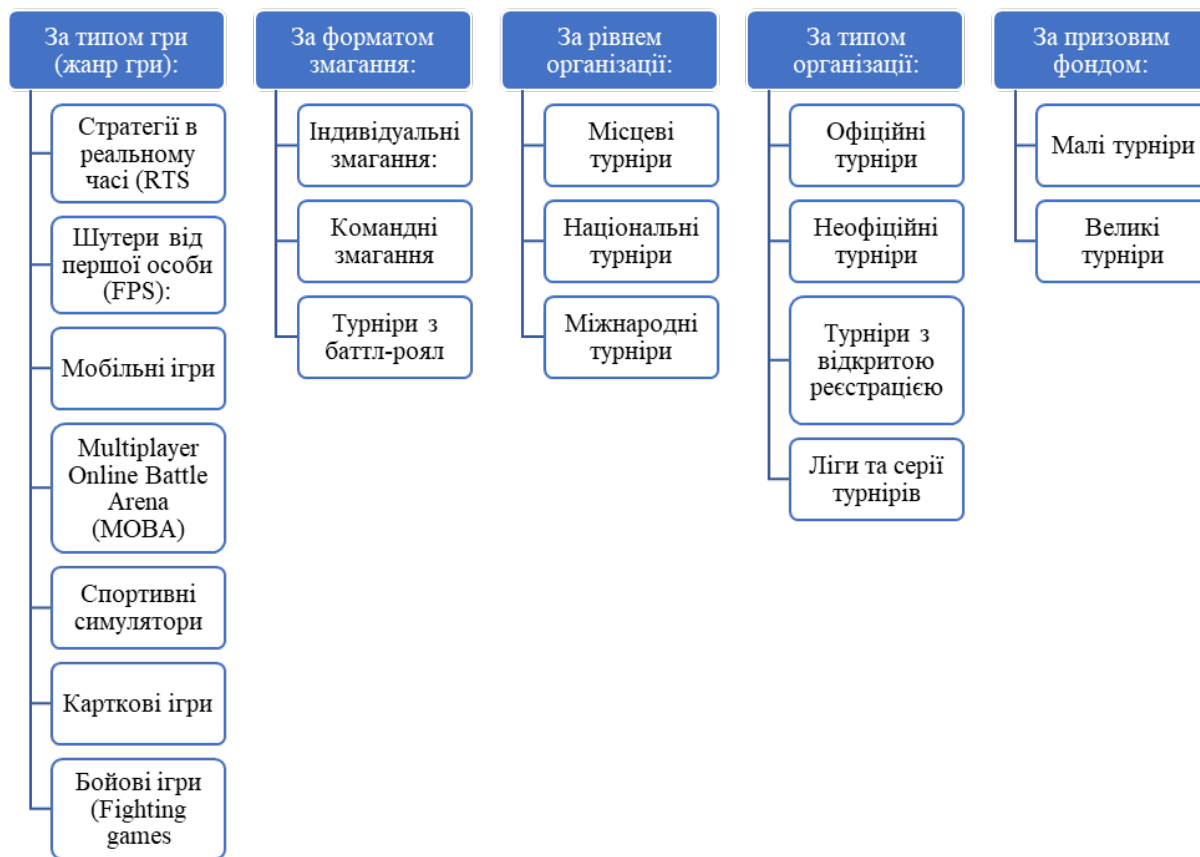


Рис. 1.2. Типологія кіберспортивних змагань

Серед жанрів кіберспортивних дисциплін виділяють: стратегії в реальному часі (RTS), де гравці управляють арміями або ресурсами для досягнення стратегічних цілей (StarCraft II та Warcraft III); шутери від першої особи (FPS), де гравці беруть на себе роль персонажів, що використовують різноманітну зброю для боротьби з супротивниками (Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Valorant та Call of Duty; MOBA, де гравці керують персонажами з унікальними вміннями та працюють в команді для досягнення загальної мети (Dota 2, League of Legends (LoL) та Smite); спортивні симулятори, що симулюють спортивні дисципліни, в яких гравці змагаються за допомогою футбольних або баскетбольних команд (FIFA, NBA 2K); карткові ігри, де гравці використовують колоди карт для змагання один з одним (Hearthstone, Gwent); бойові ігри (Fighting games), де персонажі б'ються один з одним (Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros).

За форматом змагання поділяють на індивідуальні змагання, де кожен учасник грає окремо (шутери, бойові або стратегічні ігри), командні змагання, в яких кілька гравців об'єднуються в команду для досягнення спільної мети (League of Legends, Dota 2 або Counter-Strike), турніри з батл-роял, де десятки або навіть сотні гравців змагаються на великій карті, де останній живий гравець або команда виграє (Fortnite, Apex Legends).

За рівнем організації розрізняють місцеві турніри, коли змагання, організовані в межах одного міста або регіону, які часто проводяться в комп'ютерних клубах або на невеликих майданчиках; національні турніри, де змагання проводяться на рівні однієї країни, а учасники представляють різні міста або команди з різних регіонів країни; та міжнародні турніри, де змагаються кращі гравці або команди з усього світу (наприклад The International з Dota 2, World Championship з League of Legends).

За типом організації всі кіберспортивні змагання можна розділити на: офіційні турніри, що організовані розробниками гри або великими кіберспортивними організаціями (Blizzard Entertainment, Riot Games, Valve); неофіційні турніри, що організовані аматорами або сторонніми організаціями, часто без великих призових фондів, але з можливістю для нових гравців продемонструвати свої здібності; турніри з відкритою реєстрацією, де учасники можуть зареєструватися для участі в змаганнях без попереднього відбору (такі турніри є більш доступними для широкої аудиторії); ліги та серії турнірів - це постійні змагання, де команди або гравці беруть участь в кількох турнірах, щоб заробити очки або призи (Overwatch League або CS:GO Major Championships).

Розрізняючи кіберспортивні змагання за призовим фондом, можна розділити їх на малі турніри, що зачасту організовані місцевими клубами або невеликими кіберспортивними організаціями з невеликими призовими фондами, та великі турніри, де пропнують величезні призові фонди (The International з Dota 2 або League of Legends World Championship).

Кожен формат кіберспортивних змагань має свої особливості, що впливають на стиль гри, кількість учасників, інфраструктуру та тип аудиторії, при тому, що кожна дисципліна має свої особливості та залучає свою унікальну аудиторію (табл. 1.2). Дисципліни жанру МОВА є настільки популярним через те, що він об'єднує в собі так звані глибокі стратегії, які є командною грою та постійно оновлюваний контент, що забезпечують постійний інтерес до змагань. Шутери від першої особи популярні за рахунок швидкої динаміки гри, високої конкуренції та простоти візуалізації змагань для глядачів.

Таблиця 1.2

Популярність різних кіберспортивних жанрів

Дисципліна	Глядачі	Призовий фонд
МОВА (Multiplayer Online Battle Arena)		
League of Legends (LoL): World Championship 2023	140 мільйонів глядачів протягом всього турніру	\$2,340,000
Dota 2: Глядачі: The International 2023	10 мільйонів одночасних глядачів на пік	\$34,300,000
Шутери від першої особи (FPS)		
Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO): CS:GO Major Championship 2023	2 мільйони глядачів на пік.	\$1,000,000
Valorant: Valorant Champions Tour 2023	1,2 мільйона одночасних глядачів на пік	\$2,000,000

Продовження таблиці 1.2

Стратегії в реальному часі (RTS)

StarCraft II	В середньому 100,000 — 200,000 глядачів на міжнародних турнірах	\$500,000 — \$1,000,000 (для великих турнірів, таких як BlizzCon)
Спортивні симулятори		
FIFA: FIFA eWorld Cup 2023	понад 3 мільйони глядачів протягом всього турніру	\$500,000 — \$1,000,000
NBA 2K: NBA 2K League Finals 2023	1 мільйон глядачів на пік.	\$1,000,000
Бойові ігри (Fighting Games)		
EVO Championship Series (Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros.) EVO 2023	300,000 глядачів протягом всього турніру	\$100,000 — \$500,000
Карточні ігри		
Hearthstone: Hearthstone World Championship 2023	1 мільйона глядачів на пік	\$1,000,000
Баттл-роял		
Fortnite: Fortnite World Cup 2019	2 мільйони одночасних глядачів	\$30,000,000
Apex Legends: Глядачі: Apex Legends Global Series 2023	1 мільйона глядачів	\$2,000,000

Крім того, популярність таких турнірів серед молоді і стрімінгова індустрія також сприяють їхній популярності. Стратегії в реальному часі є класикою кіберспорту, де важлива висока майстерність гравця, стратегічне мислення та тактичний підхід до кожної гри і саме це приваблює таку широку аудиторію. Спортивні симулятори завоювали свою популярність за рахунок того, що вони дозволяють гравцям змагатися за допомогою

реальних спортивних команд, що приваблює шанувальників традиційних видів спорту до кіберспорту. Бойові ігри мають віддану базу фанатів, але не такі популярні на глобальному рівні, як MOBA або FPS, проте є простими для розуміння і дуже захоплюючими для глядачів завдяки динамічному і швидкому геймплею. Карточні ігри менш популярні ніж інші види, хоча їх простота та стратегічна глибина приваблюють тих, хто любить карткові ігри та віддає перевагу тактичному підходу до змагань. Баттл-роял проводяться в різних форматах, часто з великими призовими фондами і є популярними через те, що це ігри з швидким темпом і динамікою, які поєднують елементи шутерів і стратегії. Великі турніри та шоу, організовані для таких ігор, створюють захоплюючий контент для глядачів.

Показані результати підтверджують, що MOBA та FPS займають лідируючі позиції серед кіберспортивних дисциплін за кількістю глядачів та розмірами призових фондів. Fortnite також демонструє неймовірну популярність завдяки високим призовим і великій кількості глядачів на турнірах.

1.3. Технічні та організаційні аспекти проведення кіберспортивних змагань

Кіберспорт став однією з найбільш динамічних і швидко розвиваючихся галузей у світі спорту та розваг, що сприяло збільшенню кількості змагань і росту їх масштабів. Організація таких заходів потребує уважного підходу до технічних і організаційних аспектів, оскільки саме від їх якості залежить не тільки успішне проведення турніру, але й задоволення гравців, глядачів та всіх учасників.

Технічні аспекти організації кіберспортивних змагань включають вибір і налаштування обладнання, серверів, мережевої інфраструктури, а також підтримку всіх необхідних програмних рішень для забезпечення стабільної ігрової атмосфери. Важливою частиною є також безпека даних,

захист від можливих зовнішніх атак, а також належна підготовка майданчиків для проведення турнірів.

Організаційні аспекти включають планування і координацію всіх етапів турніру, від реєстрації учасників до нагородження переможців. Важливим елементом є комунікація з командами, розподіл обов'язків серед організаторів та забезпечення високих стандартів проведення змагань. Крім того, ефективне залучення спонсорів, управління медіа-партнерствами та створення комфортних умов для глядачів і трансляцій онлайн — все це є ключовими чинниками для успіху заходу.

Таким чином, для проведення успішного кіберспортивного турніру необхідно не лише забезпечити високий рівень технічної підтримки, а й організувати всі процеси на високому рівні для комфортної участі та спостереження за змаганням.

Організація кіберспортивного турніру — це багатокomпонентний процес, який включає: вибір формату, дати та місця проведення; наявність серверів, стабільного інтернет-з'єднання, обладнання для стрімінгу; та складання розкладу, проведення жеребкування та визначення правил (рис. 1.3).

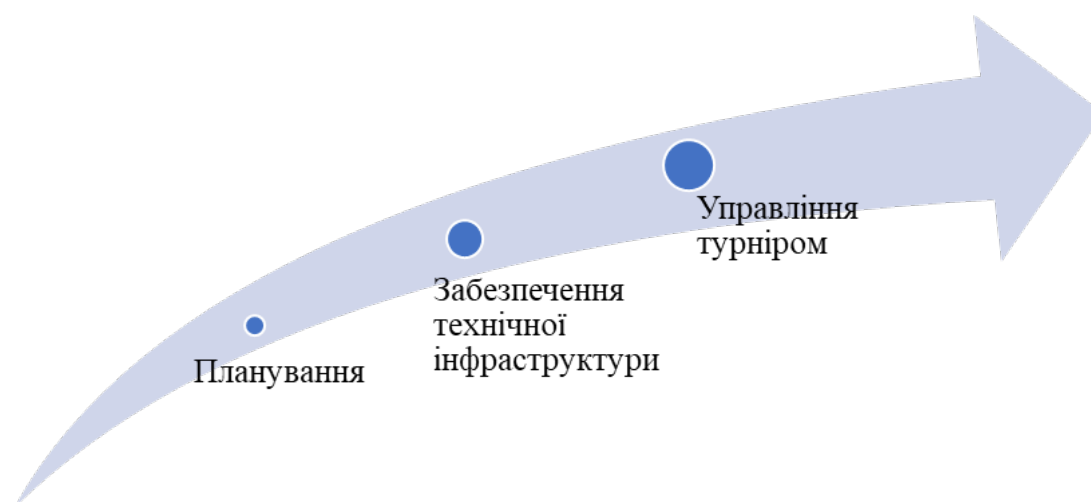


Рис. 1.3. Процес організації кіберспортивного турніру

Ключовими елементами також є маркетинг та залучення спонсорів, адже вони забезпечують фінансування заходу. Організація кіберспортивних турнірів вимагає ретельної уваги до технічних аспектів, оскільки це безпосередньо впливає на якість гри, безпеку та ефективність проведення змагань. Потужні комп'ютери та консолі забезпечують плавний ігровий процес без затримок, а високоякісні монітори, клавіатури, миші, контролери забезпечують точність та комфорт під час змагань. Якісне обладнання дозволяє учасникам використовувати персональні налаштування обладнання, що дає їм додаткову перевагу. Потужні сервери та швидке з'єднання забезпечують стабільну гру без відставань або підвисань, в той час як вони можуть бути розміщені в різних регіонах для забезпечення рівних умов гри для учасників з усього світу, оскільки висока швидкість з'єднання забезпечує мінімальні пінги, що критично важливо для турнірів з інтенсивними іграми. Спеціалізовані платформи дозволяють гравцям легко реєструватися, перевіряти розклад і результати матчів, оскільки багато платформ підтримують прямі трансляції, чати та інші функції для взаємодії глядачів з гравцями. Автоматизація процесів дозволяє зменшити кількість ручної роботи завдяки автоматизованому процесу турніру, від перевірки результатів до виставлення турнірних таблиць.

Якщо говорити про переваги медійного впливу, то високоякісні трансляції з професійною режисурою допомагають привернути увагу глядачів і створюють динамічну атмосферу, а трансляції через стрімінгові платформи, такі як Twitch, YouTube, дозволяють залучити глядачів з усього світу, де чати, коментарі та інші інтерактивні елементи дозволяють глядачам активно брати участь у турнірі. В той же час, використання спеціальних античітінг-систем дозволяє забезпечити рівні умови для всіх учасників, а сучасні технології захищають турніри від DDoS-атак та інших загроз.

Проте не зважаючи на беззаперечні переваги можна відмітити і ряд характерних недоліків - наприклад купівля і підтримка високопродуктивних ПК та периферії може бути дорогою, техніка швидко застаріває, що потребує регулярних оновлень, збої в роботі обладнання під час турніру можуть значно вплинути на хід змагань. Проблеми з підключенням або збої на сервері можуть вплинути на результат гри. Технічні проблеми на стороні провайдерів або серверів можуть привести до затримок або навіть скасування турнірів, а організація високопродуктивних серверів потребує великих інвестицій у спеціалізовану інфраструктуру. Збої або перебої в роботі платформ можуть призвести до затримок або скасування матчів, саме тому платформи повинні мати високий рівень захисту даних, щоб уникнути зламів чи шахрайства, оскільки не всі платформи легко налаштовуються для специфічних вимог різних турнірів.

Для організації високоякісної трансляції потрібно багато ресурсів — від спеціалізованого обладнання до команди професіоналів, оскільки підвищена затримка між подією на екрані і трансляцією може знизити якість спостереження. Подібні проблеми з трансляцією можуть вплинути на глядацьке враження. В той же час, іноді античітінг-програми можуть помилково заблокувати легітимних гравців, що спричиняє конфлікти, а впровадження та підтримка технологій безпеки можуть бути дорогими. Технічні аспекти проведення кіберспортивних змагань мають як переваги, так і недоліки, і вимагають уваги до кожного елементу — від вибору обладнання та налаштування серверів до забезпечення високоякісних трансляцій і безпеки. Однак зважаючи на швидкий розвиток технологій, більшість цих проблем можна ефективно вирішити, що дозволяє проводити масштабні та якісні кіберспортивні турніри.

Організація кіберспортивних турнірів включає безліч важливих етапів, від планування і реєстрації учасників до фінального нагородження (табл. 1.3).

Таблиця 1.3

Організаційні аспекти з їхніми перевагами та недоліками

Аспект	Переваги	Недоліки
Планування і реєстрація учасників	Організованість Справедливість Контроль за кількістю учасників	Складність процесу реєстрації Можливі помилки Необхідність валідації
Формат турніру та структура змагань	Гнучкість Рівень конкуренції Можливість адаптації	Складність планування Невизначеність результатів
Управління командою організаторів та волонтерів	Ефективність Розподіл обов'язків Підтримка учасників	Потреба у великих ресурсах Ризик недостатньої кваліфікації Необхідність навчання
Залучення спонсорів і партнерів	Фінансова підтримка Маркетингова підтримка Підвищення статусу	Залежність від спонсорів Можливі конфлікти інтересів Висока конкуренція серед спонсорів
Трансляція та медіа покриття	Глобальне охоплення Залучення аудиторії Покращення досвіду глядачів	Технічні проблеми з трансляцією Високі витрати Проблеми з правами на контент
Оцінка та нагородження переможців	Мотивація для учасників Престиж	Складність визначення переможців Конфлікти через оцінку Вартість нагород

Правильне управління цими аспектами може забезпечити успіх турніру, тому дуже важливо розуміти які є переваги та недоліки кожного з аспектів. Загалом можна до позитивного впливу віднести в першу чергу те, що попереднє планування дозволяє чітко визначити правила змагань, структуру турніру та графік матчів, що дозволить врахувати в подальшому різні моменти які впливають на успішність проведення кіберспортивних змагань. Попередній процес реєстрації дозволяє встановити чіткі критерії для учасників, що сприяє рівним умовам для всіх та можна обмежити кількість учасників, що дозволяє підтримати баланс у турнірі. Є різні формати турнірів — від кругової системи до системи на вибування, що дозволяє організаторам вибирати оптимальний формат для конкретних умов, тому добре спланована структура допомагає створити цікавий і конкурентоспроможний турнір для учасників і глядачів. Формати проведення турнірів можна адаптувати залежно від кількості учасників і типу гри.

Якість підбраного персоналу також на пряму впливає на кінцевий результат та успішність проведення турніру, тому що команда, що складається з досвідчених організаторів і волонтерів, здатна оперативно вирішувати всі проблеми, а розподіл ролей серед команди допомагає забезпечити високий рівень ефективності і організованості. В свою чергу волонтери також можуть допомогти учасникам з орієнтацією на місці, що сприяє створенню комфортної атмосфери. Окрему увагу слід приділити залученню спонсорів, які забезпечують турнір необхідними фінансовими ресурсами, що дозволяє збільшити призовий фонд, покрити витрати на організацію і забезпечити якісну інфраструктуру. Спонсори також можуть допомогти з рекламою турніру, залученням глядачів і створенням позитивного іміджу заходу, а партнерство з відомими брендами підвищує загальний престиж турніру.

Що стосується висвітлення подій, то є різні формати - від прямих стрімів до переглядів трансляцій в записі. Пряма трансляція турнірів дозволяє залучити глядачів з усього світу. Завдяки медіапокриттю можна збільшити популярність турніру та бренду, що дає додаткову підтримку. Якісна трансляція з коментарями та додатковими функціями (наприклад, чат, інтерактивні елементи) покращує взаємодію з глядачами. Чітка система оцінювання та щедрі нагороди стимулюють учасників до максимальної віддачі в змаганнях. Призовий фонд і нагороди допомагають підвищити престиж турніру та залучити талановитих гравців.

При беззаперечності позитивного впливу всіх оглянутих організаційних аспектів є ряд недолік та пересторог. Наприклад, питання які стосуються реєстрації учасників можуть супроводжуватись певними труднощами, якщо процес реєстрації є занадто складним, це може відлякати потенційних учасників. Також невірні заповнені анкети або технічні помилки в процесі реєстрації можуть призвести до проблем під час турніру. Кожного учасника треба перевіряти, що потребує часу і ресурсів. Деякі формати змагань потребують більше часу на планування та організацію, а в деяких випадках формат може призвести до випадкових результатів, що викликає незадоволення учасників. Успішне управління великою командою потребує багато часу і координації, тому що недостатньо досвідчені організатори або волонтери можуть припуститися помилок, що вплине на якість турніру, а волонтерів і нових учасників команди потрібно навчити необхідним процесам, що займає додатковий час.

Організатори можуть стати залежними від підтримки спонсорів, що може вплинути на незалежність турніру. Спонсори можуть намагатися впливати на вибір команд або формат турніру, що не завжди відповідає інтересам гравців. Залучення великих спонсорів може бути складним і потребує додаткових зусиль. Збої у роботі платформи чи низька якість трансляції можуть відштовхнути глядачів. Організація професійної

трансляції потребує значних фінансових вкладень у техніку та професіоналів. Не завжди можна отримати дозволи на використання всього контенту (наприклад, ліцензійних ігор). У деяких випадках складні правила можуть створювати труднощі в оцінці результатів. Різні інтерпретації результатів можуть призвести до конфліктів серед учасників і навіть глядачів. Великі фінансові призи можуть бути дорогими для організаторів.

Підсумовуючи отримані результати проведеного аналізу, можна узагальнити, що для якісної організації кіберспортивних змагань важливо звернути увагу на такі ключові аспекти, які забезпечать успіх заходу та задоволення учасників і глядачів (рис.1.4).



Рис. 1.4. Аспекти успішної організації кіберспортивних змагань

Технічне забезпечення, що заключається в високій якості обладнання, серверів і програмного забезпечення для забезпечення стабільності ігрового

процесу, організація турніру, що включає вибір формату (онлайн, офлайн чи гібридний), який відповідає цільовій аудиторії та специфіці дисципліни; залучення аудиторії (активне просування заходу в соціальних мережах, на стрімінгових платформах та через інфлюенсерів для максимального охоплення); підтримка учасників (забезпечення комфортних умов, таких як логістика, проживання та харчування, особливо для міжнародних команд); медійне висвітлення (інтеграція стрімінгів, оглядів і моментів змагань у медіа, що сприяє популяризації дисципліни) та економічна доцільність (планування бюджету, залучення спонсорів та інвесторів для підвищення прибутковості заходу).

Ці аспекти створюють базу для успішної організації змагань, задовольняючи як учасників, так і глядачів, і сприяють популяризації кіберспорту на глобальному рівні. Саме тому для якісної організації кіберспортивних змагань важливо збалансувати технічні, організаційні та медіа-аспекти. Потрібно забезпечити стабільність і технічну безпеку під час гри, створити приємне середовище для учасників і глядачів, а також використовувати маркетинг для залучення широкої аудиторії. Командна робота, чітке планування і постійна комунікація з учасниками та партнерами є основними складовими успішного турніру.

1.4. Особливості кіберспортивних заходів

Кіберспорт, як явище, за останні кілька десятиліть набув глобального масштабу і став важливою частиною світової спортивної культури. Це не лише змагання в ігри, а й великі масштабні заходи, які залучають мільйони глядачів, спонсорів і медіапартнерів по всьому світу. Особливості кіберспортивних заходів полягають у тому, що вони поєднують технологічні інновації, організаційні складнощі, стратегічне планування та соціальну взаємодію, яка виходить за межі звичних спортивних турнірів.

Кіберспортивні заходи відрізняються від традиційних спортивних тим, що вони потребують специфічних технічних умов, включаючи потужні комп'ютерні системи, стабільне інтернет-з'єднання та наявність відповідного програмного забезпечення для забезпечення чесності змагань. Окрім того, ці події часто мають цифрові майданчики для трансляції, що дозволяє залучити глядачів не тільки фізично, а й дистанційно через онлайн-трансляції. Завдяки розвитку інтернет-технологій, соціальних мереж та нових форм медіапокриття, кіберспортивні турніри стали доступними для глобальної аудиторії, що створює додаткові можливості для організаторів у залученні спонсорів та партнерів, а також забезпечує створення культурних подій, що мають важливий вплив на популяризацію електронних видів спорту.

Особливості організації та проведення кіберспортивних заходів полягають у врахуванні не тільки технічних та організаційних факторів, але й культурних, соціальних і економічних аспектів. Кожен турнір потребує адаптації під специфіку гри, формат змагань, тип учасників та інтереси глядачів, що робить організацію таких заходів надзвичайно складною, але водночас захоплюючою задачею. Вивчення цих особливостей допомагає краще зрозуміти процеси, що впливають на успішне проведення кіберспортивних подій, а також визначити головні фактори, які сприяють росту популярності кіберспорту у світі.

Технічне забезпечення є основою успішного кіберспортивного турніру - комп'ютери, монітори, периферія високого рівня, мережеві рішення, що надає гарантію низької затримки в онлайн-змаганнях та великі арени для офлайн-заходів, які обладнані екранами, системами звуку та освітленням. А для популяризації кіберспорту активно використовуються стрімінгові сервіси, які надають доступ до трансляцій мільйонам глядачів у режимі реального часу. Якість обладнання, на якому проходять змагання (комп'ютери, монітори, периферія), може значно вплинути на гру. Висока

продуктивність комп'ютерних систем і надійне підключення до інтернету забезпечують рівні умови для всіх учасників. Недоліки в технічному оснащенні (збій в обладнанні, низька швидкість інтернет-з'єднання) можуть призвести до несправедливих результатів або навіть скасування змагань.

Слід зауважити, що кіберспортивні турніри можуть проводитися за різними форматами, наприклад, за системою на вибування, круговою системою, груповими етапами тощо. Формат безпосередньо впливає на стратегію команд і гравців, оскільки деякі формати надають більше шансів на помилки, а інші — на стабільну гру. Наприклад, в турнірах на вибування навіть незначна помилка може призвести до вильоту з турніру, в той час як групова система дозволяє командами коригувати стратегію після кожного матчу. Тривалість турніру та інтервали між матчами можуть вплинути на фізичну та психологічну витривалість учасників. Коротші турніри з напруженим графіком змагань можуть привести до стресу, що знижує концентрацію гравців. Проте на великих заходах, де змагання тривають кілька днів чи тижнів, важливим є правильне управління часом для відновлення фізичної і психоемоційної форми команд.

Чітке планування та організація змагань визначають, як змагатимуться учасники, які правила будуть застосовуватися, та яким чином вирішуватимуться технічні проблеми. Порушення в організації (наприклад, затримки матчів, технічні неполадки, непорозуміння з графіком) можуть викликати хаос і знизити довіру до турніру, що вплине на результат. Вчасна технічна підтримка і чітка комунікація з учасниками забезпечують гладке проходження заходу. Але високоякісне медійне покриття забезпечує залучення ширшої аудиторії та спонукає учасників до більшої відповідальності під час гри, оскільки на них дивляться мільйони людей. Професійні коментарі та трансляції також допомагають глядачам краще розуміти хід змагань, що може вплинути на популярність конкретних гравців чи команд, підвищуючи їхню мотивацію. Відсутність належної

медійної підтримки може зробити турнір менш привабливим для аудиторії. Пропонсорство і фінансова підтримка можуть змінити рівень організації турніру, забезпечити призові фонди та підвищити престиж заходу. Великі спонсори часто залучають додаткові ресурси, що дозволяє підвищити якість змагань і покращити умови для учасників.

Психологічна підготовка учасників та їхня здатність справлятися зі стресом відіграють важливу роль у результатах турніру. Ігрові ситуації часто вимагають миттєвих рішень, і нервозність або нестабільний емоційний стан можуть призвести до помилок. Команди з високою психологічною стійкістю, здатні підтримувати спокій під час напружених моментів, часто демонструють кращі результати. Але аудиторія зі свого боку може мати значний вплив на гравців, оскільки підтримка фанатів може стимулювати команду до кращих результатів. Водночас, негативна реакція або відсутність підтримки можуть знизити мотивацію учасників. Це особливо важливо в живих змаганнях, де емоційний фактор грає велику роль.

Кожна з вищезазначених особливостей має прямий або непрямий вплив на результат кіберспортивного заходу. Організатори повинні враховувати всі аспекти, починаючи від технічного оснащення та закінчуючи психологічними факторами, щоб забезпечити успішне проведення змагань. Від того, як буде сплановано і реалізовано кожен етап турніру, залежатиме як якість гри, так і загальний досвід учасників та глядачів.

Узагальнені результати проведеного дослідження можна представити у вигляді діаграми, де на основі літературних даних встановлено ступінь впливу різних аспектів (рис. 1.4), таких як технічне оснащення, формат змагань, організаційна підтримка та інші, впливають на успіх заходу. Технічне оснащення та організаційна підтримка мають найбільший вплив на результат.

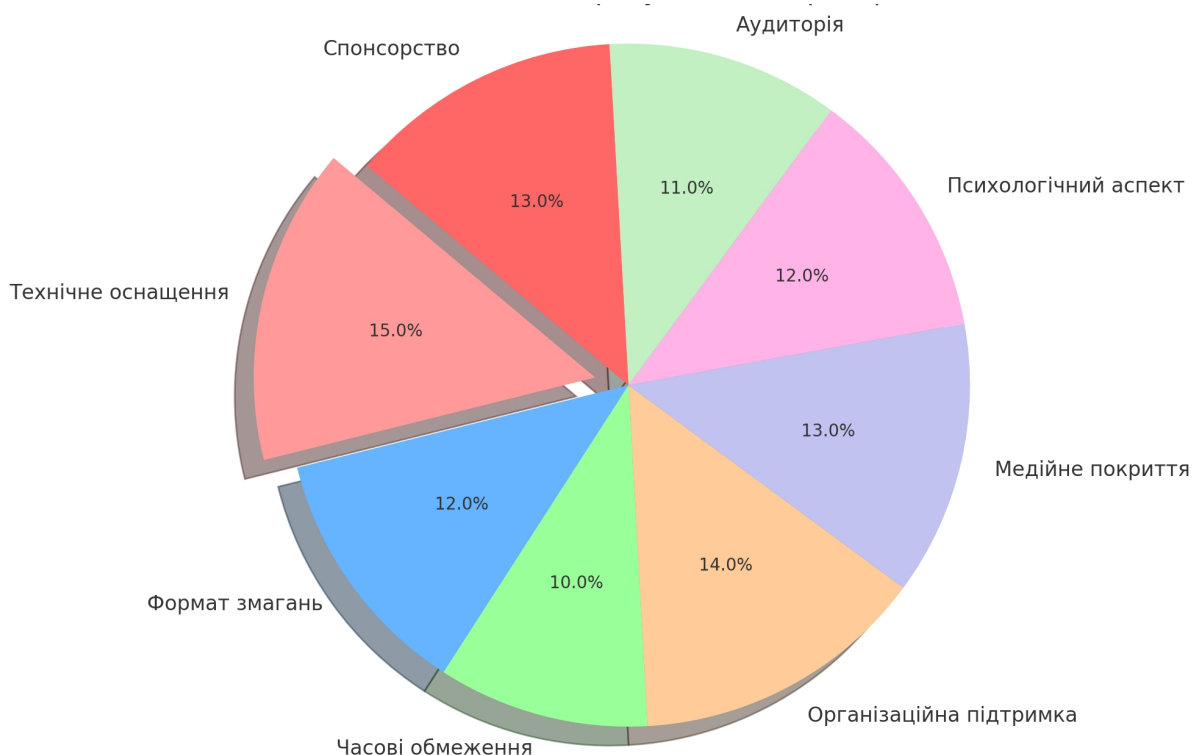


Рис. 1.4. Вплив основних аспектів на результат кіберспортивних змагань.

Однією з основних особливостей організації кіберспортивних турнірів є велика роль технологічної інфраструктури. Високоякісне обладнання, стабільне підключення до інтернету та надійні платформи для проведення онлайн-змагань є необхідними для безперебійного проведення турнірів. Крім того, важливою складовою є правильний вибір формату змагань, який має відповідати специфіці гри та потребам учасників і глядачів.

Висновки до розділу 1

Кіберспорт формує нові професії та можливості для розвитку кар'єри, забезпечує інтеграцію сучасних технологій в традиційні спортивні формати та підтримує економічний розвиток через інвестиції, спонсорство та

медіапокриття. Водночас він сприяє розвитку нових культурних форм і трендів, що забезпечують широке охоплення глядачів через онлайн-трансляції, соціальні мережі та інші платформи.

Структура та організація кіберспортивних змагань є ключовими аспектами, що визначають успіх та ефективність проведення турнірів. Вона включає різні етапи, від планування і підготовки до технічного забезпечення, формату змагань та взаємодії з учасниками та глядачами. Кожен з цих аспектів має важливе значення для забезпечення високої якості заходів і формування позитивного іміджу кіберспортивної індустрії.

Ефективна організація кіберспортивних змагань потребує ретельного планування та координації на всіх етапах — від підготовки до проведення турніру і пост-турнірного аналізу. Це дозволяє створити якісне і захоплююче середовище для учасників та глядачів, забезпечуючи успіх і розвиток індустрії в цілому.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

Інший варіант експериментальної частини магістерської роботи

РОЗДІЛ 4. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ОРГАНІЗАЦІЇ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ

4.1. **Мета та методологія експерименту**

- Формулювання мети експериментального дослідження: аналіз ефективності підходів до організації турніру для залучення аудиторії.

- Вибір методів дослідження:

- **Аналіз кейсів.** Порівняння двох кіберспортивних турнірів: локального та міжнародного масштабу.

- **Опитування аудиторії.** Анкетування учасників, глядачів та організаторів для визначення ключових факторів, що впливають на залучення.

- **Експертне інтерв'ю.** Спілкування з організаторами провідних турнірів для оцінки трендів.

- **А/В тестування.** Впровадження різних підходів до промоції турніру.

4.2. **Організація та проведення експерименту**

1. **Етапи підготовки:**

- Розробка концепції умовного кіберспортивного турніру.

- Визначення ресурсів для проведення заходу: платформа, фінансування, партнерства.

2. **Реалізація дослідження:**

- Проведення умовного турніру у двох форматах:

- **Онлайн-турнір:** зосереджений на мінімізації витрат та залученні дистанційної аудиторії.

- **Офлайн-турнір:** організація фізичного заходу з акцентом на інтерактивність для глядачів.

- Залучення аудиторії за допомогою різних маркетингових стратегій: соціальні мережі, пряма реклама, партнерські програми.

3. **Збір даних:**

- Моніторинг активності глядачів та учасників (кількість реєстрацій, переглядів, взаємодій у соціальних мережах).

- Проведення післятурнірного опитування для оцінки задоволення глядачів і учасників.

4.3. **Аналіз отриманих результатів**

1. **Порівняння ефективності форматів:**

- Аналіз витрат і доходів онлайн- та офлайн-форматів.

- Оцінка рівня задоволення учасників і глядачів.

2. **Вплив маркетингових інструментів:**

- Оцінка ефективності рекламних кампаній.

- Визначення каналів залучення аудиторії (стрімінгові платформи, соціальні мережі).

3. **Аналіз факторів, які впливають на популярність турнірів:**

- Роль інтерактивності, інновацій (AR, VR), локалізації.

4.4. **Розробка практичних рекомендацій**

- **Підходи до організації турнірів:** рекомендації для організаторів щодо оптимізації витрат та покращення технічної інфраструктури.

- **Популяризація серед аудиторії:** пропозиції щодо інтеграції з іншими видами розваг (наприклад, фестивалів, виставок).

- **Маркетинг:** розробка шаблонів для ефективної промоції змагань.

- **Інтеграція у суспільство:** впровадження ініціатив для залучення освітніх інституцій.

4.5. **Оцінка обмежень експерименту**

- Можливі обмеження: фінансові ресурси, складність моделювання реальних умов масштабного турніру.

- Пропозиції для подальших досліджень: розширення експерименту на інші регіони, використання новітніх технологій.

РОЗДІЛ 3

АНАЛІЗ СВІТОВИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА ПРАКТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ

3.1. Сучасні формати проведення кіберспортивних змагань

Кіберспорт, як одна з найбільш динамічних сфер сучасної індустрії розваг, демонструє значний розвиток у підходах до організації змагань. Сьогодні кіберспортивні турніри проходять у різних форматах, адаптованих до потреб глядачів, учасників та технологічного прогресу. Інноваційні рішення у форматах проведення змагань забезпечують доступність для глобальної аудиторії, залучають нових гравців і створюють унікальні можливості для інтерактивної взаємодії.

Ключовими тенденціями є проведення змагань у змішаних форматах (онлайн та офлайн), інтеграція віртуальної та доповненої реальності, а також впровадження інтерактивних платформ для залучення глядачів. Водночас популярність кіберспортивних турнірів стимулює розширення жанрового різноманіття дисциплін, що проводяться у межах змагань, а також створення спеціалізованих ліг для різних категорій гравців.

Дослідження сучасних форматів проведення кіберспортивних змагань дозволяє зрозуміти ключові механізми їхньої організації, виявити переваги різних підходів та сформулювати рекомендації для подальшого розвитку галузі. У цьому контексті аналіз світових тенденцій є важливим для адаптації інноваційних практик до регіональних особливостей і популяризації кіберспорту як спорту майбутнього.

Аналіз сучасних форматів проведення змагань з кіберспорту дозволив визначити різноманіття форматів кіберспортивних змагань, що відповідають різним цілям, від професійного суперництва до популяризації ігор серед широкої аудиторії (табл. 3).

Таблиця 3.1

Сучасні формати проведення кіберспортивних змагань

Формат	Характеристики	Переваги	Недоліки	Приклади
Онлайн-змагання	Проводяться через інтернет, учасники можуть бути у різних точках світу.	Низькі витрати на організацію Широка доступність Велика аудиторія	Залежність від якості інтернету Обмежена взаємодія з аудиторією	<i>ESL Pro League, Fortnite Online Cups</i>
Офлайн-турніри	Змагання проводяться у спеціально облаштованих аренах або студіях.	Висока якість проведення Живий контакт з глядачами Створення атмосфери шоу	Високі організаційні витрати Необхідність фізичної присутності учасників	<i>The International (Dota 2), CS:GO Major</i>
Гібридний формат	Поєднує елементи онлайн і офлайн: частина учасників змагається онлайн, частина — на арені.	Гнучкість у плануванні Зниження витрат на логістику Залучення більшої кількості гравців	Можливі технічні проблеми Різниця у умовах для учасників	<i>Valorant Champions Tour (кваліфікації)</i>
Виставкові матчі	Некомпетитивний формат, спрямований на демонстрацію навичок або популяризацію гри	Розважальний характер Залучення нової аудиторії Висока маркетингова привабливість	Немає змагального ефекту Менша залученість професійних гравців	<i>All-Star Events (League of Legends)</i>
Франшизні ліги	Постійні турніри між командами, що купують місце у лізі.	Стабільна структура змагань Можливість довгострокового планування	Висока вартість входу для команд Обмеження на участь не-франшизних команд	<i>Overwatch League, Call of Duty League</i>

Кіберспорт, як одна з найбільш динамічно зростаючих галузей індустрії розваг, демонструє різноманітність форматів проведення змагань,

що задовольняють потреби гравців, організаторів та аудиторії. Сучасний розвиток технологій і зміни в суспільних запитах привели до появи трьох основних форматів проведення турнірів: онлайн-змагань, офлайн-змагань та гібридних форматів. Кожен із них має свої переваги та виклики, які впливають на популярність і розвиток кіберспорту.

Онлайн-змагання набули популярності завдяки доступності, гнучкості та економічності. Вони відкрили нові можливості для гравців і команд із різних куточків світу, дозволяючи брати участь у турнірах без фізичної присутності. Цей формат не лише відповідає сучасним технологічним можливостям, але й має низку унікальних переваг, що сприяють його популярності серед гравців, організаторів та аудиторії. Онлайн-формат дозволяє брати участь у турнірах з будь-якої точки світу, що значно розширює географію змагань, що особливо важливо для початківців та регіональних команд, які не завжди мають змогу подорожувати для участі в офлайн-турнірах. Особливою перевагою можна відмітити відсутність необхідності оренди фізичних майданчиків, витрат на проїзд і проживання робить організацію змагань дешевшою для організаторів, а участь доступнішою для гравців. Організатори можуть проводити турніри у будь-який час, адаптуючи їхній графік під потреби аудиторії та гравців з різних часових поясів. Онлайн-змагання легко транслюються на стрімінгових платформах (Twitch, YouTube Gaming), що дозволяє залучити глобальну аудиторію та забезпечити інтерактивну взаємодію з фанатами.

Проте технічні труднощі та ризики шахрайства залишаються значними викликами для цього формату. Нестабільний інтернет-зв'язок, збої у програмному забезпеченні чи атаки на сервери можуть вплинути на якість проведення змагань і викликати незадоволення як серед гравців, так і глядачів. Онлайн-формат створює ризики для шахрайства, використання сторонніх програм чи маніпуляцій із результатами, що вимагає від

організаторів впровадження надійних систем античіт-контролю. Вони не створюють тієї унікальної атмосфери, яку пропонують офлайн-турніри: зустрічей з гравцями, підтримки команд на місці та живого відчуття спільноти, а також для міжнародних змагань складно вибрати час, що зручний для всіх учасників і глядачів.

Популярність онлайн-турнірів значно зросла завдяки розвитку технологій, широкому доступу до високошвидкісного інтернету та глобалізації кіберспорту. У період пандемії COVID-19 онлайн-змагання стали основною формою проведення кіберспортивних подій, що сприяло їхньому вдосконаленню й інтеграції нових підходів до організації. Вони відіграють важливу роль у популяризації кіберспорту серед різних категорій гравців і дозволяють організаторам випробувати інноваційні формати проведення турнірів. Попри наявність викликів, цей формат залишається ключовим у сучасному кіберспорті, адже дозволяє створити доступну платформу для змагань і залучити широку аудиторію до світу електронного спорту.

У той час, як офлайн-змагання асоціюються з масштабністю, емоційною атмосферою та прямим глядацьким досвідом. Вони створюють унікальні можливості для взаємодії між фанатами, гравцями та організаторами, водночас маючи вагомий економічний вплив на міста та регіони, де проводяться. Проте високі витрати на організацію та обмежена доступність для гравців із віддалених регіонів обмежують їхню частоту. Офлайн-змагання у кіберспорті є найбільш видовищним і масштабним форматом турнірів, які проводяться у фізичних локаціях, таких як стадіони, арени або спеціалізовані кіберспортивні майданчики. Цей формат залишається популярним через свою здатність створювати неповторну атмосферу та залучати величезну кількість учасників і глядачів. Офлайн-змагання вражають своїми масштабами. Відомі турніри, такі як The

International (з Dota 2) або League of Legends World Championship, збирають десятки тисяч глядачів у місцях проведення та мільйони онлайн.

Великі фінали часто транслюються на міжнародних стрімінгових платформах і навіть по телебаченню, залучаючи аудиторію з усього світу. Ці змагання вимагають складної організації, яка охоплює технічне забезпечення, маркетинг, логістику та залучення спонсорів. Однією з головних переваг офлайн-змагань є унікальний глядацький досвід. Присутність на турнірі дозволяє відчувати емоції гравців і аудиторії, взаємодіяти з іншими фанатами, брати участь у різних активностях, організованих партнерами змагань. Для багатьох глядачів це не лише спортивна подія, а й можливість побачити улюблених гравців, отримати автографи чи зробити фотографії. Така атмосфера сприяє формуванню лояльної спільноти та залученню нових шанувальників кіберспорту.

Офлайн-змагання мають значний економічний вплив на регіони, де вони проводяться. Турніри приваблюють глядачів і туристів, що стимулює готельний бізнес, ресторанну індустрію та інші сфери обслуговування. Крім того, вони залучають значні інвестиції від спонсорів та партнерів, що сприяє розвитку інфраструктури. Наприклад, організація кіберспортивних подій може включати будівництво або модернізацію кіберспортивних арен, що також підвищує привабливість регіону.

Попри свої переваги, офлайн-змагання мають і певні виклики. Високі витрати на організацію, обмежена доступність для гравців із віддалених регіонів та необхідність дотримання суворих логістичних і технічних стандартів можуть впливати на частоту проведення таких турнірів.

Таким чином, офлайн-змагання є важливою складовою кіберспортивної індустрії, сприяючи не лише розвитку спорту, але й залученню аудиторії, підтримці гравців та економічному зростанню. Цей формат продовжує залишатися основою багатьох великих подій, визначаючи майбутні тренди індустрії.

Гібридні формати змагань, які поєднують елементи онлайн та офлайн, стали трендом останніх років. Вони дозволяють зберегти переваги обох форматів, водночас мінімізуючи їхні недоліки. Такі змагання стають важливим етапом у трансформації кіберспортивних подій, адаптуючи їх до сучасних умов і технологій. Гібридні формати проведення змагань у кіберспорті стали популярними в останні роки завдяки поєднанню елементів онлайн- і офлайн-турнірів. Такий підхід забезпечує гнучкість організації, доступність для гравців з різних куточків світу та водночас дозволяє створити емоційно насичений глядацький досвід для аудиторії. Гібридні формати активно використовуються в умовах глобальних викликів, таких як пандемія, та є оптимальним рішенням для багатьох кіберспортивних подій.

Якщо говорити про особливості гібридних форматів, то тут учасники змагань проходять кваліфікаційні етапи онлайн, що дає змогу залучити більшу кількість команд і гравців. Завершальні етапи, такі як півфінали чи фінали, проводяться офлайн, створюючи умови для більшого глядацького інтересу й залучення спонсорів. Гравці з різних регіонів, які не можуть бути фізично присутніми на арені через логістичні чи фінансові обмеження, мають змогу брати участь онлайн. Це сприяє інклюзивності й дає змогу розкрити нові таланти. А завдяки гібридному підходу організатори можуть адаптувати формат змагань до різних умов. Наприклад, у випадку форс-мажорів, таких як обмеження на міжнародні подорожі, більшість турніру можна перевести в онлайн-формат.

Поєднання онлайн- і офлайн-елементів дозволяє організаторам охопити аудиторію з усього світу, оскільки глядачі можуть дивитися змагання онлайн, а локальні фанати мають змогу відвідувати офлайн-події. Проведення онлайн-етапів допомагає знизити витрати на логістику й організацію, водночас забезпечуючи високу конкурентність серед учасників. Гібридні формати дозволяють інтегрувати сучасні технології,

такі як доповнена реальність (AR), інтерактивні трансляції та віртуальні фан-зони, які покращують досвід глядачів і гравців.

Серед складнощів та викликів які зустрічаються при проведенні такого формату турнірів можна відмітити те, що проведення змагань у гібридному форматі потребує надійного технічного забезпечення, особливо для онлайн-етапів. Проблеми з інтернет-з'єднанням чи технічними збоями можуть вплинути на перебіг турніру. Гравці, які беруть участь онлайн, можуть відчувати себе в нерівних умовах порівняно з тими, хто змагається офлайн, через можливу різницю у технічному обладнанні чи якості підключення. Організаторам необхідно забезпечити чітку синхронізацію між онлайн- і офлайн-етапами, що потребує додаткових ресурсів і зусиль.

Таким чином, гібридні формати стають важливим трендом у кіберспорті завдяки своїй універсальності та здатності поєднувати найкращі аспекти обох форматів. Вони не лише розширюють можливості для учасників і глядачів, але й сприяють розвитку індустрії, створюючи нові можливості для спонсорів, партнерів і інноваційних рішень. У майбутньому очікується, що гібридні формати стануть стандартом для багатьох кіберспортивних подій.

Аналіз цих форматів дозволяє краще зрозуміти їхню роль у розвитку кіберспорту, визначити перспективи для організаторів і створити стратегії, спрямовані на залучення аудиторії та подальшу популяризацію електронного спорту.

3.2. Світові тренди в організації турнірів

Успіх кіберспортивних турнірів на міжнародному рівні залежить від здатності організаторів враховувати культурні особливості аудиторії в різних країнах. Кожен регіон має свої традиції, уподобання, соціокультурні фактори та специфіку сприйняття цифрових технологій, що безпосередньо впливає на популярність ігрових дисциплін, форматів змагань та способів їх

подання. Урахування цих аспектів дозволяє не лише залучити ширшу аудиторію, але й забезпечити ефективну комунікацію з глядачами та створити позитивний образ кіберспортивних заходів. Інтеграція кіберспорту в різних країнах вимагає адаптації контенту, маркетингових стратегій, трансляцій та навіть самих ігор відповідно до локальних вимог і вподобань. Цей підхід дозволяє максимально розкрити потенціал кіберспорту як глобального явища, яке об'єднує людей з різних культур, водночас зберігаючи свою універсальність і доступність.

Організація кіберспортивних змагань на міжнародному рівні вимагає глибокого розуміння зазначених особливостей цільової аудиторії, оскільки культурний контекст значно впливає на вибір ігор, формат подій, маркетингові стратегії та способи взаємодії з глядачами, забезпечуючи успішність турніру в різних регіонах світу. Проаналізувавши активність залучення аудиторії до різних кіберспортивних дисциплін, було встановлено певну специфіку регіональних уподобань, пов'язаних із культурними, економічними та технологічними факторами (табл. 3.2). Для кожного регіону характерна певна залежність від локальних змагань, типів платформ і технічних можливостей. Наприклад, мобільні ігри більш популярні у Південній Америці та Азії через доступність мобільних пристроїв, тоді як у Європі та Північній Америці переважають комп'ютерні ігри, такі як CS:GO і League of Legends [Esports Charts та Statista].

Таблиця 3.2

Популярність кіберспортивних дисциплін в різних регіонах

Регіон	Популярні дисципліни	Деталі
Північна Америка	League of Legends Fortnite Call of Duty	League of Legends домін ує за кількістю глядачів; Fortnite і Call of Duty популярні завдяки культурній підтримці та великим турнірам

Південна Америка	Free Fire CS:GO League of Legends	Free Fire особливо популярний у Бразилії завдяки розповсюдженості мобільних пристроїв та нижчих бар'єрів для входу на ринок порівняно з іграми для ПК/консолей; CS:GO приваблює аудиторію через активні турніри.
Європа	CS:GO League of Legends Dota 2	CS:GO домінує в регіоні; League of Legends та Dota 2 є традиційно популярними дисциплінами за рахунок великих турнірів та глядацької аудиторії.
Азія	League of Legends PUBG Mobile Mobile Legends: Bang Bang	Мобільні ігри, такі як PUBG Mobile і MLBB, займають значне місце завдяки високій проникності смартфонів.
Австралія	CS:GO Rainbow Six Siege League of Legends	CS:GO активно розвивається завдяки локальним турнірам.
Африка	FIFA Free Fire PUBG Mobile	FIFA популярна завдяки сильній футбольній культурі, а Free Fire приваблює доступністю на мобільних пристроях.

В Азійських країнах, таких як Китай, Південна Корея та Японія, популярні дисципліни жанру MOBA (наприклад, *League of Legends* і *Dota 2*) та мобільні ігри (*PUBG Mobile*, *Honor of Kings*). Тоді як в Європі та Північній Америці переважають шутери (*Counter-Strike: Global Offensive*, *Valorant*) та стратегії (*StarCraft*). Для Південної Америки та Близького Сходу більш притаманні мобільні ігри та спортивні симулятори, такі як *FIFA*.

Зазвичай, при організації спортивних турнірів, організатори враховують ці вподобання, щоб вибирати дисципліни, які викличуть найбільший інтерес у місцевих глядачів і зможуть залучити до змагань більш професійних гравців чи команди.

Кіберспорт стрімко розвивається, стаючи не лише популярною розвагою, але й важливим компонентом глобальної індустрії спорту та

розваг. У контексті цього розвитку особливу увагу привертають тренди, що формують організацію турнірів та впливають на їх проведення. Сучасні змагання у сфері кіберспорту є результатом поєднання інноваційних технологій, маркетингових стратегій і взаємодії з глобальною аудиторією.

Світові тренди в організації кіберспортивних турнірів охоплюють такі ключові аспекти, як використання новітніх технологій, персоналізація досвіду глядачів, інтеграція зі стрімінговими платформами та впровадження екологічно сталих підходів. Крім того, значну роль відіграють комерціалізація змагань, укладання партнерських угод з великими брендами та активна робота зі спільнотами. Вивчення світових трендів дозволяє зрозуміти, як змінюється індустрія кіберспорту, які інновації сприяють її розвитку та яким чином адаптувати сучасні практики для організації локальних турнірів. Ці питання є актуальними для забезпечення сталого зростання кіберспортивної сфери та популяризації її як частини глобального спортивного руху.

Для визначення світових трендів в організації кіберспортивних турнірів нами було проведено опитування 32 респондентів, серед яких організатори турнірів, професійні гравці, глядачі та стрімери. Опитування проводилось шляхом анонімного онлайн-анкетування. На першому етапі було визначено які тренди, на думку респондентів, є найважливішими в кіберспорті (рис. 3.1). Як показали результати опитування, учасники кіберспортивного руху визначають основним трендом розвитку кіберспортивного руху використання новітніх технологій (AR/VR, AI) — 35% респондентів. Такі результати можуть бути пов'язані з тим, що інновації розширюють можливості взаємодії гравців із середовищем і додають нові рівні занурення в кіберспортивні ігри. Уже сьогодні AR/VR технології можуть стати основою нових ігрових дисциплін, тоді як AI використовується для аналізу ігор, навчання гравців та створення персоналізованого досвіду. Очікується, що інтеграція цих технологій у

кіберспорт сприятиме подальшому зростанню інтересу серед нових аудиторій.

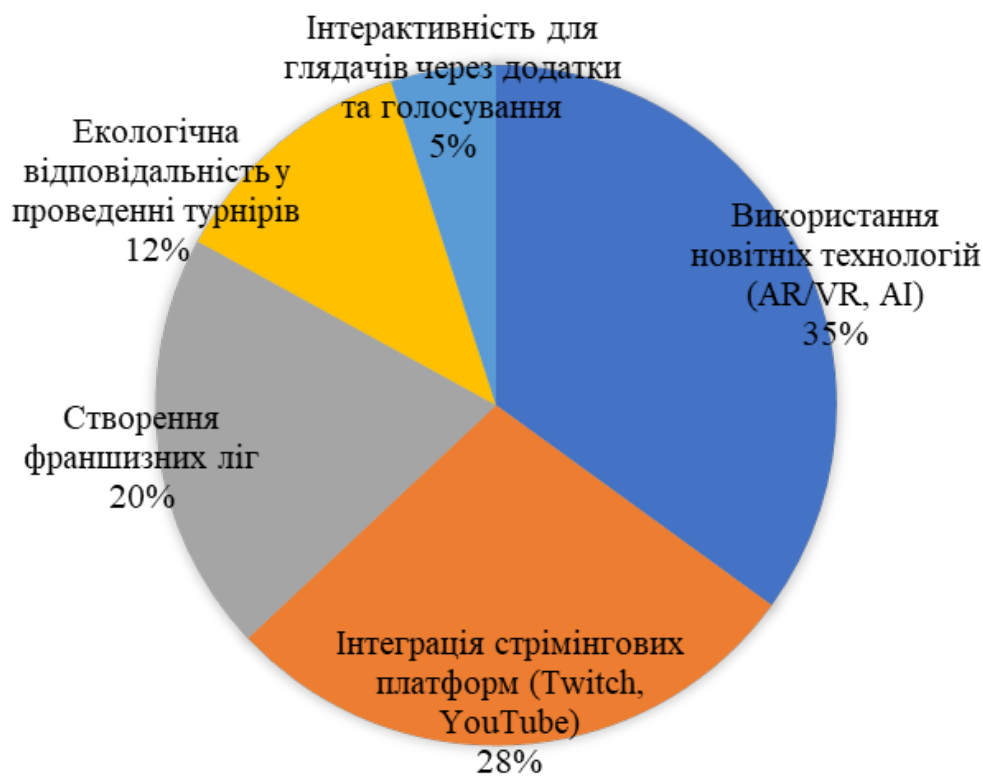


Рис. 3.1. Найвпливовіші тренди в кіберспорті

Також велика кількість опитаних визначає найважливішими інтеграцію стрімінгових платформ, таких як Twitch та YouTube — 28%. Стрімінгові платформи залишаються ключовим каналом для популяризації кіберспорту. Twitch і YouTube не лише транслюють турніри, а й забезпечують платформи для обговорення ігор та взаємодії між фанатами й гравцями. Платформи постійно вдосконалюються, пропонуючи інтерактивні елементи (чат, голосування, аналітика в реальному часі). Інтеграція зі стрімінговими сервісами збільшує охоплення глядачів і забезпечує більшу доступність контенту.

Дещо менша кількість опитаних зазначила найважливішими трендами створення франшизних ліг (20% респондентів) та екологічну

відповідальність у проведенні турнірів (12% респондентів). Франшизні ліги, такі як Overwatch League та Call of Duty League, допомагають зробити кіберспорт стабільним, формуючи чіткі структури управління й інвестицій. Саме завдяки таким лігам кіберспорт стає схожим на традиційні спортивні ліги, залучаючи спонсорів, глядачів та гравців. Проте відмічається досить високий поріг входу для нових команд через значні фінансові витрати. В той же час зростає увага до сталого розвитку, зокрема екологічно відповідального проведення кіберспортивних заходів. Скорочення використання пластику, впровадження енергозберігаючих рішень та підтримка екологічних ініціатив - є основними трендами в напрямку організації та проведення кіберспортивних заходів. Хоча екологічна відповідальність поки має порівняно низький пріоритет, проте вона важлива для формування позитивного іміджу індустрії.

Найменша кількість респондентів вбачає перспективу розвитку кіберспорту в інтерактивності для глядачів через додатки та голосування - лише 5% опитаних. Наразі інтерактивні інструменти для глядачів, такі як мобільні додатки для голосування чи участі в подіях, підвищують їхній рівень взаємодії з турнірами. Такий низький відсоток може бути пов'язаний із початковим етапом розвитку цих технологій, проте вони мають потенціал для зростання.

Наступною задачею було визначення інновацій у проведенні турнірів, які привертають найбільшу увагу (рис. 3.2). Проаналізувавши результати опитування було встановлено, що, на думку респондентів, найбільший вплив на привернення уваги мають динамічні та адаптивні трансляції (40% респондентів). Цей аспект є найбільш привабливим для глядачів, оскільки динамічні трансляції дозволяють адаптувати контент до інтересів користувача. Наприклад, можливість обирати камери, зони огляду, коментарії або акценти в грі (гравець, команда) підвищує якість взаємодії. Такі інновації залучають як новачків, так і досвідчених фанатів, надаючи їм

відчуття контролю над контентом і посилюючи інтерес до переглядів. Ця тенденція сприяє залученню різноманітних сегментів аудиторії, роблячи трансляції більш інтерактивними та інклюзивними.

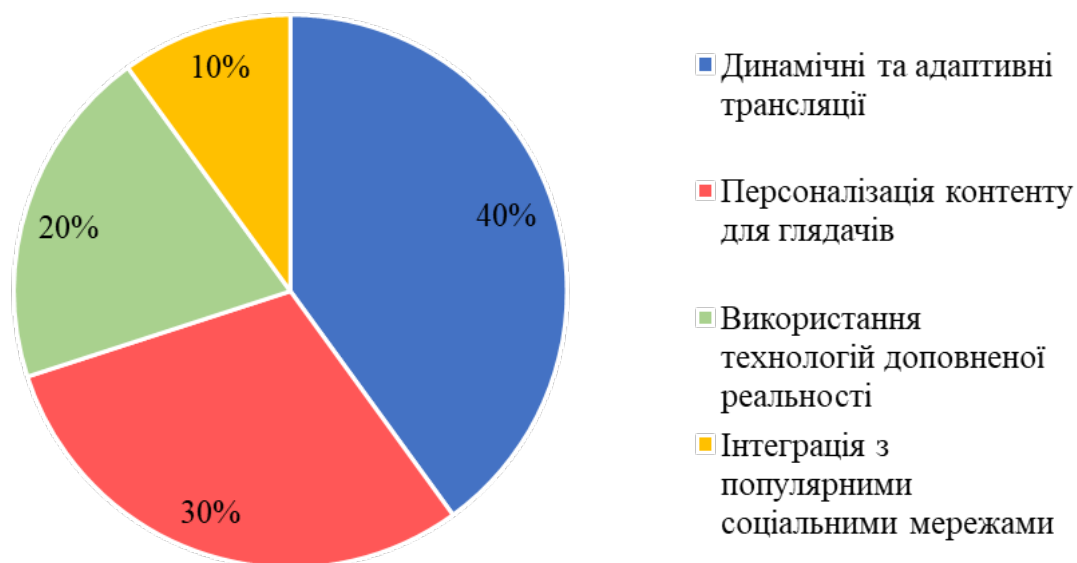


Рис. 3.2. Вплив інновацій у проведенні турнірів для привернення уваги

Також достатньо високий вплив на привернення уваги має персоналізація контенту для глядачів (30% респондентів). Ця інновація фокусується на наданні користувачам персоналізованого досвіду: рекомендації матчів на основі їхніх уподобань, аналітика для улюблених команд або персоналізований інтерфейс. Висока персоналізація утримує аудиторію та підвищує їхню лояльність. Глядачі отримують контент, що відповідає їхнім інтересам, у зручному форматі. З розвитком великих даних (Big Data) та алгоритмів машинного навчання потенціал персоналізації продовжує зростати.

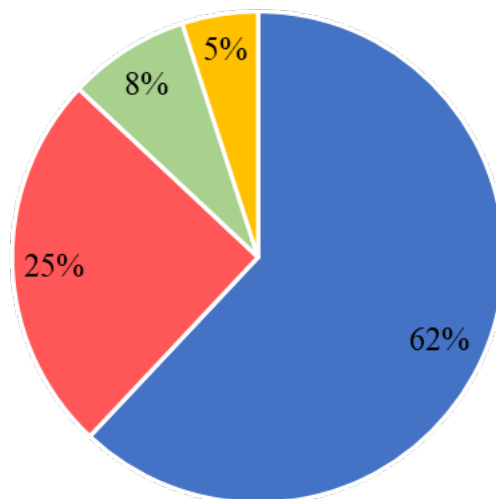
На третьому місці за впливовістю відзначають використання технологій доповненої реальності (AR) (20%), оскільки AR технології забезпечують нові форми взаємодії як для гравців, так і для глядачів. Вони додають віртуальні елементи в реальний простір, створюючи більш

інтерактивний і захоплюючий досвід під час турнірів. Наприклад, відображення статистики, інтерактивні графіки та відтворення віртуальних об'єктів на аренах чи екранах глядачів. Широке впровадження AR залежить від високих технічних вимог і витрат, що поки обмежує доступність таких технологій.

Та найменш вплив має інтеграція з популярними соціальними мережами (10%). Інтеграція з платформами, такими як Instagram, Twitter або TikTok, дозволяє турнірам бути ближчими до аудиторії, створюючи можливості для обговорення, поширення контенту та залучення молодших глядачів. Незважаючи на потенціал, ця категорія отримала найменшу увагу, можливо, через обмежений вплив на саму структуру турнірів або недостатню інтерактивність у порівнянні з іншими інноваціями. З розвитком соціальних мереж можна очікувати глибшої інтеграції для підтримки фанатських спільнот.

Отже, можна підсумувати, що динамічні трансляції та персоналізація контенту є лідерами серед інновацій, оскільки вони безпосередньо впливають на якість глядацького досвіду. Технології доповненої реальності надають унікальну інтерактивність, хоча поки обмежені в масштабному застосуванні. Інтеграція соціальних мереж має потенціал для популяризації, проте її вплив поступається іншим трендам.

Адаптація кіберспортивних турнірів до потреб і особливостей локальної аудиторії є одним з ключових аспектів успішної організації кіберспортивних змагань. Саме тому заключним етапом нашого опитування стало визначення важливості адаптації турнірів для локальної аудиторії на думку опитаних учасників кіберспортивної індустрії (рис. 3.3). Глобалізація кіберспорту сприяє поширенню змагань по всьому світу, однак ігнорування культурних, соціальних та економічних особливостей певного регіону може стати перешкодою для залучення глядачів і учасників.



■ Так, дуже важливо ■ Скоріше так ■ Скоріше ні ■ Ні, це неважливо

Рис. 3.3. Важливість адаптації турнірів для локальної аудиторії

Отримані результати проведеного опитування показали, що адаптація кіберспортивних турнірів до потреб локальної аудиторії є дуже важливою, підкреслюючи ключову роль локалізації для успіху турнірів та задоволення аудиторії. **25%** респондентів вважають це "скоріше важливим", що свідчить про переважну підтримку адаптації, але з деякими варіаціями залежно від контексту чи ситуації. **8% та 5% опитаних** відповіли "скоріше ні" та "неважлива" відповідно, висловлюючи сумнів у необхідності таких змін.

Таким чином, отримані результати підтверджують, що більшість опитаних визнають адаптацію турнірів важливим фактором для залучення глядачів та розширення кіберспорту у різних регіонах. Локалізація сприяє глибшому розумінню культурних особливостей, покращує взаємодію з аудиторією та підвищує популярність заходів.

Локальна аудиторія очікує, що турніри відобразатимуть їхню мову, часові зони, популярні ігрові дисципліни та традиції. Тому підхід, що враховує специфіку кожного регіону, сприяє не тільки більшій глядацькій

активності, але й глибшій інтеграції кіберспорту в місцеву культуру. Наприклад, у Південній Кореї популярність StarCraft II частково обумовлена національними уподобаннями, тоді як у Північній Америці лідирують шутери на кшталт Call of Duty. Інтеграція локальних елементів у змагання, таких як тематичне оформлення, участь місцевих команд чи ведення трансляцій рідною мовою, дозволяє створити більш інклюзивну атмосферу, що приваблює як новачків, так і давніх шанувальників кіберспорту.

3.3. Підходи до організації сучасних кіберспортивних турнірів

З описаних вище результатів можна стверджувати, що організація кіберспортивних турнірів є складним процесом, який поєднує в собі інноваційні технології, маркетингові стратегії, управління ресурсами та тісну співпрацю з аудиторією. Завдяки стрімкому розвитку індустрії кіберспорту, підходи до організації змагань постійно еволюціонують, адаптуючись до потреб як професійних гравців, так і глядачів.

Сучасні кіберспортивні турніри потребують ретельного планування на всіх етапах, починаючи від вибору формату проведення і технічного забезпечення до побудови медіа-кампаній і залучення партнерів. Важливим фактором успіху є інтеграція технологічних інновацій, таких як доповнена реальність, стрімінгові сервіси, а також системи аналітики для оптимізації процесів.

Організація кіберспортивного турніру — це складний процес, що потребує інтеграції сучасних технологій, чіткого планування та координації між різними командами. Кожен підхід до організації кіберспортивних змагань має ключові етапи, які забезпечують ефективне проведення змагань.



Рис. 3.4. Складові підходу до успішної організації та проведення кіберспортивних змагань

Організація кіберспортивних змагань базується на використанні сучасних технологій і включає кілька ключових етапів. На першому етапі проводиться вибір формату турніру (онлайн, офлайн або гібридний), визначення популярної кіберспортивної дисципліни, дослідження аудиторії та складання бюджету. Важливо також залучити партнерів і спонсорів для фінансової підтримки та медійного висвітлення.

Другий етап зосереджується на інфраструктурній підготовці, яка включає вибір локації для офлайн-форматів, забезпечення надійного інтернет-зв'язку, підготовку ігрового обладнання, технічної підтримки та резервного живлення. Для онлайн-форматів важливим є налаштування

серверів із мінімальною затримкою. Третій етап передбачає вибір та інтеграцію програмного забезпечення, такого як турнірні платформи для управління матчами, античит-системи для запобігання шахрайству, а також стрімінгові програми для якісних трансляцій. На наступному етапі необхідно забезпечити ефективну комунікацію та управління турніром. Це включає набір учасників, створення графіка матчів, організацію суддівської команди та комунікацію з гравцями через спеціальні платформи (наприклад, Discord).

Важливу роль відіграє медійна підтримка, яка включає розробку маркетингових кампаній, залучення інфлюенсерів, створення рекламного контенту та інтерактивних функцій для глядачів. Під час самого турніру необхідно забезпечити стабільну роботу всіх технічних систем, моніторити можливі збої та підтримувати інтерактивність між глядачами та турніром. На завершальному етапі здійснюється аналіз результатів. Це включає збір зворотного зв'язку, підрахунок глядацької статистики, оцінку взаємодій у соціальних мережах, створення фінансових і маркетингових звітів. Такий підхід дозволяє оцінити ефективність проведення заходу та визначити напрямки для його покращення в майбутньому.

Такий комплексний підхід гарантує організацію турнірів на високому рівні, сприяючи задоволенню учасників, залученню глядацької аудиторії та довгостроковому розвитку кіберспорту.

Увага до особливостей цільової аудиторії, персоналізація досвіду учасників та дотримання принципів екологічної відповідальності є невід'ємними складовими сучасних підходів. Вивчення цих підходів дозволяє не лише вдосконалити організацію кіберспортивних заходів, але й сформувані стратегії, спрямовані на сталий розвиток індустрії в умовах глобальної конкуренції. Саме тому, на заключному етапі нашого дослідження було визначено основні аспекти успішного проведення змагань і, на основі цього, запропоновано підходи до організації

кіберспортивних турнірів (рис. 3.5). Встановлено, що успішні організаційні підходи охоплюють широкий спектр практик, що враховують технологічні, комерційні, соціальні та культурні аспекти, саме тому ми узагальнили отриману інформацію та представили її у вигляді кількох підходів.



Рис. 3.5. Підходи до організації кіберспортивних турнірів

Перший запропонований підхід можна представити як технологічний. В основі цього підходу лежить активне використання організаторами новітніх технологій для підвищення ефективності та видовищності турнірів. В рамках цього підходу активно використовуються різного формату технології. Наприклад AR і VR допомагають в створенні віртуальних арен і вражаючих спецефектів; штучний інтелект дозволяє швидко і якісно аналізувати ігрові дії, прогнозувати результати, та забезпечує персоналізований досвід для глядачів; а “Big Data” використовується для аналізу поведінки аудиторії та розробки ефективних маркетингових стратегій. Окремою перевагою цього підходу є автоматизація процесів, де пропонуються автоматизовані системи управління турнірами, рейтингові таблиці та зручна реєстрація для учасників.

Наступний підхід робить основний акцент на залучення спонсорів і збільшення охоплення аудиторії. В рамках цього підходу проводяться активні брендові колаборації, де ведеться активне партнерство з компаніями, що пропонують фінансову підтримку та допомагають у просуванні турнірів та створюються окремі франшизні ліги, які забезпечують стабільність та довгострокові вигоди (наприклад, Overwatch League, Call of Duty League). Активно використовуються соціальні медіа та стрімінгові платформи типу Twitch, YouTube, Facebook Gaming, які активно використовуються для трансляцій і залучення фанатів, а інтеграція функцій голосування, вибору контенту та чатів у реальному часі для взаємодії з глядачами, привертає додаткову увагу цільової глядацької аудиторії.

Підхід до організація турнірів з урахуванням інтересів і потреб цільової аудиторії заключається в акцентуванні на адаптації контенту до регіональних особливостей, наприклад локалізації мови трансляцій і врахуванні культурних відмінностей. Також великий вплив в цьому підході має врахування доступності мобільного геймінгу, що є важливим моментом для забезпечення потреб більшої геймерської аудиторії, наприклад за рахунок створення турнірів на основі популярних мобільних ігор (PUBG Mobile, Free Fire). Також інтеграція освітніх проєктів, розробка турнірів для молоді та аматорів можуть активно сприяти залучення нових аудиторій.

Ще один підхід організований з орієнтацію організаторів на соціальну значущість і певні екологічні аспекти. Наприклад мінімізація відходів, використання відновлюваної енергії, цифровізація документації, тощо значно сприяють підтриманню заявлених цінностей. А також реалізація різних соціальних ініціатив, таких як благодійні турніри, освітні заходи, підтримка інклюзивності та доступності, або популяризація кіберспорту через освітні програми, співпрацю зі школами та університетами.

І нарешті можна виділити креативний підхід в якому акцент робиться на інноваційні рішення для створення унікального досвіду. В рамках організації змагань за такою схемою акцент робиться саме на креативності та взаємодії з глядачами, наприклад організація нагород для глядачів, інтерактивних конкурсів та активностей під час турнірів, використанні мультимедійних шоу та унікального дизайну арен, а також спеціальних форматах турнірів (наприклад шоу-матчі, колаборації з популярними стрімерами чи унікальні тематичні заходи).

Таким чином, кожен з представлених підходів забезпечує вирішення конкретних завдань: від технологічного вдосконалення до формування емоційного зв'язку з аудиторією. Іноді навіть доречним є поєднання цих підходів, що може допомогти створити сучасні, успішні та популярні кіберспортивні заходи, які відповідають вимогам динамічного ринку.

Висновки до розділу 3

Кіберспорт є однією з найбільш динамічних галузей індустрії розваг із глобальним впливом. Зростання популярності турнірів значною мірою зумовлене технологічними інноваціями, адаптацією форматів до сучасної аудиторії та локалізацією подій. Використання інтерактивних технологій, таких як AI та стрімінгові сервіси, створює можливості для масштабного залучення глядачів і формування нових форматів взаємодії між організаторами, учасниками та аудиторією.

Важливою тенденцією залишається перехід до гібридних форматів, що поєднують онлайн і офлайн змагання, які забезпечують максимальну доступність і дозволяють зберігати автентичність кіберспортивних подій. При цьому локалізація турнірів грає значну роль у розвитку регіональних спільнот, створенні нових можливостей для молодих гравців і залученні інвестицій у місцеві економіки.

Успішність проведення змагань значною мірою залежить від інтеграції сучасних технологій, стратегічних партнерств із медіа та соціальними платформами, а також від здатності організаторів створювати унікальний глядацький досвід. Це сприяє не лише розширенню аудиторії, але й зміцненню статусу кіберспорту як престижного і соціально значущого явища.

Застосування комплексного підходу до організації змагань, який враховує глобальні тренди, інноваційні підходи та культурні особливості, дозволяє забезпечити розвиток індустрії, підвищення її конкурентоспроможності на світовій арені та створення нових можливостей для її подальшого зростання.

РОЗДІЛ 4

АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Кіберспорт на сучасному етапі розвитку включає широкий спектр змагань, які відрізняються за форматом проведення, типами дисциплін і рівнями організації. Основними видами таких турнірів є: онлайн-змагання та офлайн-змагання. Онлайн-змагання, що забезпечують зручність участі та доступність для глобальної аудиторії. Вони дозволяють охоплювати значну кількість гравців і глядачів, знижуючи витрати на організацію, але потребують потужної технічної інфраструктури для уникнення перебоїв. Офлайн-змагання є ключовими для створення неповторного глядацького досвіду. Вони включають масштабні події з професійною інфраструктурою, залученням фанатів, організацією інтерактивних зон і супутніх заходів, що створюють додаткову цінність для індустрії.

В той же час ефективна організація кіберспортивних турнірів залежить від вибору оптимального формату залежно від аудиторії та доступних ресурсів, впровадження інновацій, таких як доповнена реальність і інтерактивні платформи, для підвищення залученості, залучення медіа та інтеграції із соціальними мережами, що розширюють охоплення та сприяють популяризації кіберспорту. Таким чином, кожен вид кіберспортивних змагань має свої переваги та виклики, а їхнє поєднання й адаптація до потреб учасників і глядачів є основою для розвитку індустрії в умовах глобальної конкуренції.

Проведення кіберспортивних змагань вимагає комплексного підходу, що охоплює як технічні, так і організаційні аспекти. Технічна сторона забезпечує безперебійну роботу інфраструктури, високу якість трансляцій та інтерактивність для глядачів, а організаційні процеси створюють комфортні умови для учасників і залучення аудиторії. Технічна складова заключається в надійності інфраструктури, включаючи високошвидкісний

інтернет, професійне обладнання та технічну підтримку, є базовою умовою успішного проведення змагань. Також важливим є впровадження інновацій, таких як доповнена реальність (AR), штучний інтелект (AI) для аналітики та інші технології для покращення глядацького досвіду. Організаційна сторона - включає ефективне планування турніру охоплює вибір формату (онлайн, офлайн чи гібридний), маркетингові стратегії для залучення аудиторії, інтеграцію з платформами для трансляцій (Twitch, YouTube) і забезпечення комфортних умов для учасників, включаючи логістику та додаткові послуги. Не менш важливим елементом є популяризація турнірів через соціальні мережі, співпраця з інфлюенсерами та активне використання стрімінгових платформ для розширення аудиторії. Інтерактивні функції, такі як опитування, чати та персоналізований контент, сприяють залученню глядачів і підвищують їхню лояльність.

Загалом, поєднання якісної технічної бази з ретельно продуманою організацією дозволяє створювати масштабні заходи, що відповідають сучасним стандартам кіберспорту. Такий підхід сприяє розвитку індустрії, підвищенню її популярності серед широкої аудиторії та залученню інвестицій для подальшого вдосконалення.

Кіберспортивні заходи мають унікальні особливості, що відрізняють їх від традиційних спортивних подій і роблять їх популярними серед різних категорій учасників та глядачів. Ці особливості формуються під впливом технічного прогресу, цифровізації та змін у споживанні контенту. Завдяки широкому застосуванню цифрових платформ, стрімінгових сервісів та інтерактивних елементів кіберспортивні заходи мають високу доступність для глядачів по всьому світу, що сприяє глобалізації цього напрямку. Проте, онлайн-змагання дають можливість брати участь та переглядати ігри незалежно від географії. Водночас вони вимагають високого рівня технічного забезпечення для стабільності трансляцій і зручності гравців. Кіберспортивні заходи тісно пов'язані з медіаплатформами, що дає змогу

залучати широку аудиторію, використовувати маркетингові можливості і взаємодіяти з фанатами у реальному часі. Організація подій спрямована на створення захопливого досвіду через візуальні шоу, інтерактивність та високий рівень залученості аудиторії. Особливо це проявляється в офлайн-заходах, які поєднують масштабність із емоційною атмосферою.

Кіберспортивні заходи мають значний економічний потенціал, сприяючи залученню інвестицій, розвитку інфраструктури та створенню нових робочих місць. Таким чином, кіберспортивні заходи представляють сучасний формат розваг, який поєднує технології, креативність та глобальну взаємодію. Їхні особливості створюють унікальні можливості для розвитку індустрії, залучення нових гравців і глядачів, а також формування культурного й економічного впливу у всьому світі.

Отже, впровадження стратегічних, технологічних і медійних рішень у процесі організації кіберспортивних турнірів дозволяє підвищити їхню конкурентоспроможність, популярність і значущість у глобальному масштабі. Це сприяє не лише популяризації кіберспорту, а й формуванню стійкої екосистеми, яка об'єднує професіоналів, любителів та аудиторію, забезпечуючи майбутнє цієї динамічної індустрії.

У процесі дослідження сучасних підходів до організації кіберспортивних турнірів були визначені ключові фактори, які впливають на успішність заходів. Це, зокрема, вибір відповідного формату (онлайн, офлайн або гібридного), впровадження сучасних технологій, ефективна медіастратегія та інтеграція з локальною аудиторією.

1. Формати проведення турнірів
2. Роль технологій
3. Локалізація турнірів
4. Медіастратегії
5. Економічний вплив

Дослідження підтверджує, що успіх кіберспортивних змагань залежить від комплексного підходу, який враховує технічні, організаційні, культурні та медійні аспекти. Впровадження новітніх технологій, стратегічна медіапідтримка, адаптація до локальної аудиторії та гібридні формати є ключовими напрямками, які формують майбутнє кіберспорту. Результати дослідження можуть бути використані для розробки рекомендацій щодо оптимізації організації кіберспортивних подій і сприяння їхньому сталому розвитку.

ВИСНОВКИ

Сучасні формати кіберспортивних змагань демонструють високу адаптивність і інноваційність, відповідаючи на потреби глобальної аудиторії. Онлайн-змагання забезпечують доступність для учасників та глядачів з різних регіонів, сприяють зниженню витрат на організацію та розширенню географії подій. Водночас офлайн-турніри залишаються важливими завдяки своїй масштабності, створенню унікальної атмосфери та економічному впливу на регіони проведення. Гібридні формати, які поєднують переваги обох моделей, стають ключовим трендом, забезпечуючи гнучкість і інтерактивність.

Значний вплив на успішність змагань має використання сучасних технологій, таких як VR, AR, AI, та інтеграція з популярними стрімінговими платформами. Розвиток локальних адаптацій турнірів також дозволяє враховувати культурні особливості та залучати нові аудиторії. Усе це сприяє популяризації кіберспорту, підвищенню рівня залученості глядачів та довгостроковому розвитку галузі.

Ключовими елементами успішної організації турнірів є стратегічне партнерство зі стрімінговими платформами, інтеграція з соціальними мережами та забезпечення стійкої екосистеми для професійного розвитку гравців. Ці тренди не лише сприяють популяризації кіберспорту, але й трансформують його в одну з найдинамічніших галузей сучасної розважальної індустрії.

Організація сучасних кіберспортивних турнірів є багатокомпонентним процесом, що вимагає врахування численних аспектів, зокрема технологічних, медійних, економічних та соціокультурних. Успішне проведення заходів залежить від адаптації форматів змагань (онлайн, офлайн, гібридних) до вимог аудиторії та

розвитку технологій. Важливими підходами є використання новітніх рішень, таких як доповнена реальність, персоналізований контент і інтерактивні платформи, що створюють унікальний досвід для глядачів.

Діаграма демонструє, що технології (AR/VR, AI) і стрімінгові платформи є основними рушіями розвитку кіберспорту. Однак екологічна відповідальність та інтерактивність для глядачів — перспективні напрямки, які можуть забезпечити довгострокову стійкість індустрії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анохін Е, Шинкарук О. Вплив глядацької аудиторії на змагальний результат в кіберспорті.. Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, вересень 2022 року [Електронний ресурс]. Київ; 2022. с. 153–154
2. Білецький А. А. Гендерна рівність у кіберспорті: теорія і практика. // Наукові записки Національного університету фізичного виховання і спорту України. - 2020; 12(3): 45–52.
3. Булгаков М. Кіберспорт: історія та перспективи / Булгаков М. // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.).– Київ : НУФВСУ, 2019.– С. 270.
4. Гендерні відмінності у сприйнятті комп'ютерних ігор <https://www.lesmer.ru/blog/gender-differences>.
5. Гендерні медійні практики: Навчальний посібник із гендерної рівності та недискримінації для студентів вищих навчальних закладів /Колектив авторів. – Київ, 2014. – 206 с. – Електронний додаток: диск «Гендерні медійні практики», с.47.
6. Жінки в гейм-індустрії: цікаві факти та статистика <https://nachasi.com/videogames/2021/08/16/zhinky-v-gejm-industriyitsikavi-fakty-ta-statystyka-2/>.
7. Кіберспорт: монографія. Імас ЄВ, Борисова ОВ, Шинкарук ОА, редактори. Київ: Олімпійська література, 2021. 616 с.
8. Петренко І. В. Розвиток жіночого кіберспорту в Україні // Науково-практичний журнал “Сучасний спорт”. - 2022; 7(1): 35–41.
9. Попов С. С., Плахтій Р. С. Розвиток кіберспорту: перспективи і виклики. Кіберспорт та його вплив на сучасне суспільство // Львів: Національний університет; 2021.

10. Савчук В. О. Перспективи кіберспорту як новітньої спортивної галузі // Кіберспорт в Україні. - 2020; 1(3): 23–28.

11. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». Молодь та олімпійський рух: зб. тез доповідей XIV Міжнар. конф. молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс]. Київ; 2021. с. 49–50.

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

13. Шинкарук О, Яковенко О. Обґрунтування підходу до формування екіпажів у веслуванні академічному // Теорія і методика фізичного виховання і спорту, 2014. - №4. - С. 23-27

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

15. Шинкарук Оксана, Бишевець Наталія, Сергієнко Костянтин, Яковенко Олена, Юхно Юрій, Строганов Сергій. Інформаційні технології та кіберспорт: інноваційний підхід до реабілітації військовослужбовців та ветеранів війни: навчально-методичний посібник. — К., 2024. — 174 с

16. ЯКОВЕНКО О., КУЛИКОВ А. ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ СПОРТИВНО-МАСОВИХ ЗАХОДІВ У КІБЕРСПОРТІ / Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XVII Міжнародної конференції молодих вчених, 7 травня 2024 року [Електронний ресурс]. – К., 2024. - С. 53-55

17. Яковенко О.О., Куликов А.К., Юхно Ю.О. Розвиток кіберспорту в Україні / / Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, терапії та реабілітації: Матеріали VII Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2024 р.) / ред. О. А. Шинкарук. – К.: НУФВСУ, 2024. – С. 189-190

18. Яковенко, О., Юхно, Ю., Бишевец, Н., Завальнюк, В., Куликов, А. ОСОБЛИВОСТІ ТРЕНУВАЛЬНОЇ ТА ЗМАГАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені МП Драгоманова. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт), 2024, 5 (178): 227-231. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.5\(178\).45](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.5(178).45)

19. Antonova I. Challenges and opportunities for women in esports // International Esports Congress Proceedings. - 2021.

20. Byshevets N, Denysova L, Shynkaruk O, Serhiyenko K, Usychenko V, Stepanenko O, Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research. Journal of Physical Education and Sport. 2019;19(3), Art 148: 1030-1034, DOI:10.7752/jpes.2019.s3148

21. Coates, D., & Parshakov, P. (2016). Team and individual tournaments: evidence on the structure of prizes in esports. (Higher School of Economics Working Paper No. WP BRP 138/EC/2016). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2787819>

22. Esports: a monograph / [Andreieva O., Anokhin E., Bekar S., et al. / ed. by Y. V. Imas, O. V. Borysova, O. A. Shynkaruk] Kyiv: Olymp. l-re, 2023. - 568 p.

23. Esports: Where are all the women? <https://www.bryterglobal.com/blog/esports-where-are-all-the-women>.

24. EsportsCharts: Women's esports audience analysis // Esports Research Review. 2022.

25. Female Esports League (FSL) <https://esportsfestival.asia/female-esportsleague-fsl>.
26. Female Esports Viewership Recap 2022 <https://escharts.com/news/femaleesports-2022-recap>.
27. Freeman, G., and Vaughan, D.J. (2017, October). Social support in eSports: Building emotional support and respectful support through instrumental support interactions in a fiercely competitive environment. In CHI PLAY '17 annual symposium on Computer-human interaction in gaming (pp. 435-447). doi:10.1145/3116595.3116635
28. 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: 08.11.2022).
29. Iakovenko OO, Shynkaruk OA, Byshevets NH. Organization of training process using modern technologies in a distance mode // Редакційна колегія, 2020. - P. 167.
30. Kihl L. A., Skinner J., Engelberg T. Examining gender equity in esports // Sport Management Review. - 2021; 24(2): 123–139.
31. Kozachuk, J., Foroughi, K.K., & Freeman, G. (2016, September). Studying eSports: An interdisciplinary approach. Proceedings of the Annual Meeting of the Society for Human Factors and Ergonomics (Vol. 60, No. 1, pp. 2118-2122). Sage CA: Los Angeles, CA: SAGE Publications.
32. Nataliia Byshevets, Olena Iakovenko, Olha Stepanenko, Kostyantyn Serhiyenko, Yuriy Yukhno, Nataliia Goncharova, Nataliia Blazhko, Mariia Kolchyn, Hanna Andriyenko, Nadiya Chyzhevskaya, Taras Blystiv. Formation of the Knowledge and Skills to Apply Non-Parametric Methods of Data Analysis in Future Specialists of Physical Education and Sports // Sport Mont, 2021. - V 19
33. Newzoo Global 2018 Global Esports Market Report – 2018 C. 1 – 28.

34. Newzoo Global Esports & Live Streaming Market Report. Available online: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esportslivestreaming-market-report-2021-free-version/>.
35. Reitman, J.G.; Anderson-Coto, M.J.; Wu, M.; Lee, J.S.; Steinkuehler, C. Esports research: A literature review. *Games Cult.* 2020, 15, 32–50.
36. Ruvalcaba O., Ruvalcaba J., Kim A., Berzenski S.R., Otten M.P. Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play // *Journal of Sport & Social.* 2018. P.201. URL: https://www.researchgate.net/publication/325156296_Women's_Experiences_in_eSports_Gendered_Differences_in_Peer_and_Spectator_Feedback_During_Competitive_Video_Game_Play
37. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O, Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Yu, Usychenko V, Yarmolenko M, Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont* 19 (2021) S2: 41–47. DOI 10.26773/ smj.210912
38. UPEA: Офіційна стратегія розвитку кіберспорту в Україні 2020–2025 // Українська асоціація кіберспорту; 2021.
39. Walker A., Stodden V. Women and esports: an overview // *Gaming Studies Journal.* - 2020; 15(4): 98–112.
40. <https://escharts.com>
41. <https://newzoo.com/>