

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

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

на тему: ПОБУДОВА ТРЕНУВАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ КІБЕРСПОРТСМЕНІВ

Здобувач вищої освіти
другого (магістерського) рівня
Вакуленко Олександра Олегівна
Науковий керівник: Сергієнко К.М.
к.фіз.вих, доцент,
Рецензент: Блистів Т.В.
к.фіз.вих., доцент
Рекомендовано до захисту на
засіданні кафедри
(протокол №6 від 2 грудня 2021 р.)
Завідувач кафедри: Шинкарук О.А
д. фіз. вих., професор

(підпис)

Київ- 2021

ЗМІСТ

	Вступ	3
Розділ 1	КІБЕРСПОРТ: ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ І РОЗВИТКУ В СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ	6
	1.1. Історія становлення кіберспорту як нового виду спортивних дисциплін	6
	1.2. Правове регулювання кіберспорту	14
	1.3. Комерціалізація кіберспорту	21
	1.4. Проблеми розвитку кіберспорту	31
	1.5. Перспективи розвитку кіберспорту в Україні	33
	1.6. Жінки в гейм-індустрії	38
Розділ 2	МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	41
	2.1. Методи дослідження	41
	2.2. Організація дослідження	42
Розділ 3	Результати дослідження та їх обговорення	43
	3.1. Визначення Counter-Strike в сучасному кіберспорті	43
	3.2. Види підготовки у тренувальному процесі кіберспортсменів	44
	3.3. Дослідження тренувального процесу кіберспортсменів на прикладі дисципліни CS:GO	46
	3.4. Особливості тренування з різними видами зброї в CS:GO	57
	3.5. Психологічні якості кіберспортсмена	61
	Висновки	63
	Практичні рекомендації	65
	Список використаних джерел	67
	Додаток	73

Вступ

Актуальність дослідження: Інформатизація всіх сфер людської діяльності і повсякденного життя, як один із вражаючих феноменів останньої чверті XX століття, дозволила перемістити привабливість, азарт і сакральність спорту з арен масової реальної присутності в віртуальний інтернет-простір. Впровадження цифрових технологій у різні напрямки і структурні елементи спорту знайшло абсолютно нове втілення в конвергенції фізичного і віртуального світів, відомій нині як феномен комп'ютерного спорту, або кіберспорту. Ступінь видовищності і популярності онлайн-змагань не тільки не поступається за своїм рівнем класичному спорту, а й із кожним роком збільшується. Переконливим прикладом служить щорічна динаміка зростання кількості гравців у різних кібердисциплінах і одночасна участь у турнірі великої кількості геймерів (19 січня 2014 року під час проведення онлайн турніру з дисципліни "World of Tanks" одночасно брали участь 1,114 млн користувачів) [4].

Технології проникли практично у всі аспекти нашої повсякденності, зробивши ігри практично повсюдними, а геймінг - чи не загальним хобі. У відеоігри грають по усьому світу, від Стокгольма до Сеула та Сан-Франциско; Інтернет з'єднує гравців з усіх кутів Землі практично миттєво. стрімінгові підключення до ігор через комп'ютер, планшет або телефон здійснюються в один клік. Вартість трансляцій різко впала завдяки серйозним інвестиціям у сервіси та завзятість деяких ключових підприємців. Але найважливішим чинником успіху кіберспорту стала захопленість – якщо не сказати одержимість – гравців, організаторів, інвесторів, розробників та нарешті шанувальників. Вони зробили це можливим, та його помилки, недоліки та протистояння зробили кіберспорт неідеальним і суперечливим. Раніше ніхто не приходив у кіберспорт, щоб розбагатіти – але тепер це цілком можливо [29].

Найбільш вагомими внесками у висвітлення кіберспорту роблять інтернет-ресурси, які напряму пов'язані з даним видом спорту. На сьогоднішній день на просторах мережі інтернет з'являється все більше інформаційних ресурсів, які публікують новини, інтерв'ю, огляди та відгуки кіберспільноти. До основних таких інформаційних ресурсів відносяться: «HLTV», «cybersport.ru», «ISPORT», «Reddit» та спільноти в соціальних мережах – «Twitter», «Steam».

Особливу увагу займають маркетингові компанії, які досліджують ринок кіберспорту та показують його вагомість на медіа-арені.

Компанія «Newzoo» є лідером в сфері моніторингу та аналітики кіберспорту, ігор, електроніки тощо. Дослідження «Newzoo» дають змогу оцінити перспективи популяризації, розвитку кіберспорту та його вплив на інші сфери діяльності. Також кіберспортивна індустрія має свій аналог «Вікіпедії», яка має назву «Liquipedia» і була створена однойменною американською кіберспортивною організацією «Team Liquid». На цьому ресурсі можна знайти актуальну інформацію щодо оглядів кіберспортивних заходів, дисциплін та профілі команд, гравців та працівників кіберспортивної індустрії [5]

Але на жаль, багато актуальних і досить складних питань, пов'язаних з кіберспортом, залишаються поза увагою спеціалістів.

Метою роботи є дослідження особливостей побудови тренувального процесу в кіберспорті.

Відповідно до мети роботи необхідно вирішити наступні завдання:

1. Розглянути історію становлення кіберспорту як нового виду спортивних дисциплін.
2. Окреслити правове регулювання кіберспорту.
3. З'ясувати особливості комерціалізації кіберспорту.
4. Дослідити проблеми та перспективи розвитку кіберспорту в Україні.

5. Проаналізувати методи та організацію дослідження тренувального процесу в кіберспорті.

Об'єкт дослідження – процес тренування кіберспортсменів

Предмет дослідження – особливості побудови тренувального процесу кіберспортсменів.

Методами дослідження слугували наступні методи:

1. Аналіз науково-методичної літератури

2. Опитування

3. Педагогічний експеримент

4. Метод математичної статистики

Структура роботи. Магістерське дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків, практичних рекомендацій, списку використаних джерел та додатку. Обсяг роботи складає 76 друкованих сторінок. Список використаної літератури складає 54 джерела

РОЗДІЛ 1. КІБЕРСПОРТ: ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ І РОЗВИТКУ В СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

1.1 Історія становлення кіберспорту як нового виду спортивних дисциплін

Початок кіберспорту був покладений тоді, коли з'явилися перші локальні з'єднання, які дозволили геймерам протистояти у віртуальних баталіях в популярних іграх. На той момент це були такі ігри, як «Warcraft 2», «Duke Nukem» і, звичайно ж, «Quake», який ми сміливо можемо назвати прабатьком усього кіберспорту.

Тоді, неможливо було визначити кращого: чемпіонати, якщо і проводилися, то дрібні, по комп'ютерним клубам, і без спонсорства, а за рахунок внесків самих гравців. Саме в той момент, в клубах, стали зароджуватися предки сучасних команд – клани, які відбуваються і в сучасних MMORPG. Масова багатокористувацька онлайнова рольова гра (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – жанр онлайнових рольових відеоігор, в якій велика кількість гравців взаємодіє один з одним у віртуальному світі (головним чином у жанрі фентезі) [1].

Проривом в кіберспорті можна сміливо вважати 1997 рік, коли Анжел Муньос створив першу професійну організацію, яка займалася організацією професійних турнірів – «The Cyberathlete Professional League» (CPL). Штаб квартира знаходиться в Далласі, штат Техас [2].

У 2001 році відбувся черговий прорив в кіберспорті. В ті роки стрімко розвивається «Samsung Electronics», яка організувала проведення першого глобального турніру з комп'ютерних ігор – «World Cyber Games» (WCG). Для цього була створена окрема однойменна організація, а її головним спонсором став «Samsung». Загальний призовий фонд склав небувалу на той час суму – 600,000 доларів. Особливістю проведення турніру стали кваліфікації в кожній країні, від кожної з яких на турнір їхав тільки один учасник (або одна

команда), які представляли свою країну на турнірі. «WCG» стали своєрідними Олімпійськими іграми в кіберспорті.

У 2003 році, на противагу компанії-конкуренту «Samsung», компанії «Intel» і «NVIDIA» провели в Парижі турнір, іменованій «Electronic Sport World Cup». Турніри «WCG» і «ESWC» проводяться тепер щорічно, в них беруть участь кращі команди і гравці з усіх країн світу [3].

Кіберспортивні дисципліни розділені на 5 основних категорій:

- шутери – атлет перебуває в 3D просторі та веде бій з іншими гравцями (командами), наприклад: «CS-GO», «Warface», «Overwatch», «Unreal Tournament»;

- стратегії – симуляція битви між арміями гравців при одночасному розвитку сторін, метою якої є повне знищення противника або визнання ним поразки, наприклад: «Starcraft», «Warcraft»;

- командні рольові ігри з тактико-стратегічними елементами (МОБА) – гравець управляє своїм героєм або персонажем, розвиваючи його при взаємодії з ігровим світом та іншими гравцями, наприклад: «League of Legends», «Dota 2»;

- технічні симулятори – автомобільні і авіаційні, наприклад: «World of Tanks», «War Thunder»;

- симулятор спортивних ігор (футбол, хокей, баскетбол). Наприклад: «FIFA»; «NHL»; «PeS».

Найпопулярнішими з них є:

- «DOTA 2» – \$ 37,952,736.57 призових, 60 великих турнірів за 2018 рік;

- «Counter-Strike: Global Offensive» – \$ 10,320,965.92 призових, 320 великих турнірів за 2018 рік;

- «StarCraft II» – \$ 1,697,286.10 призових, 147 великих турнірів за 2018 рік;

- «League of Legends» – \$ 4,142,209.20 призових, 63 великих турнірів за 2018 рік;

- «PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS» – \$ 1,888,658.00 призових, 37 великих турнірів за 2018 рік;
- «Overwatch» – \$ 6,480,078.71 призових, 55 великих турнірів за 2018 рік;
- «Hearthstone» – \$ 1,853,624.84 призових, 40 великих турнірів за 2018 рік;
- «Fortnite» – \$ 3,500,000.00 призових, 2 змагальні онлайн сезони: літній і осінній за 2018 рік [61].

Крім, вище згаданих кіберспортивних дисциплін, на сьогоднішній день, є ще низка інших, які мають своїх шанувальників і власні турніри, але вони не такі масштабні.

Зараз кіберспорт – це не просто "стрілялки", а фундаментальний елемент сучасної цифрової культури. Сьогодні, кіберспорт навіть можна вивчати в університеті, а робочих місць в галузі з'являється все більше. А, прибутковість кіберспорту і ризики інвестування – одні з найбільш обговорюваних тем в бізнесі. Індустрія молода, специфічна і вимагає особливого підходу. Розвиток технологій, таких як стрімінгові сервіси, дозволяє масовий перегляд змагань, і з більшим залученням спонсорів, інвестицій та сучасних цифрових можливостей.

У 2018 році доходи кіберспортивного ринку досягнуть 906 млн. доларів, збільшивши показники минулого року майже на 40%. У 2017 році індустрія заробила 655 млн. доларів. На думку аналітиків, зростання продовжиться і до 2021 року перевищить 1,5 млрд. доларів.

Глядацька база сповільнить зростання і досягне 380 млн. користувачів в 2018 році, з яких 165 млн. будуть стабільно стежити за трансляціями, а 215 млн. – включати турніри час від часу. Більше половини всіх постійних глядачів в 2018 будуть представлені Азією і Океанією. Європа – друга, вона забезпечить ринку 18% стабільних переглядів [4].

Важливим моментом є й те, що далеко не 100% аудиторії і дивиться, і грає в кіберспортивні дисципліни – багато хто віддають перевагу виключно

перегляду трансляції, а деякі, навпаки, вважають, що краще грати, а не спостерігати.

Кіберспорт лише в останні 2-3 роки став масовим явищем, крім появи нових турнірів і дисциплін, з'являються кіберспортивні асоціації та країни почали визнавати кіберспорт – офіційним видом спорту.

Сьогодні кіберспортивні асоціації в різних країнах просувають кіберспорт до лав спортивних дисциплін. Як повідомляє британське видання «The Guardian», кіберспорт додали в офіційну програму спортивних Літніх азійських ігор 2022 року, що пройдуть в Ханджоу, в Китаї, і багато хто вірить у те, що це лише питання часу, коли його нарешті всі визнають спортом у класичному розумінні.

Із поширенням кіберспорту, деякі школи та університети вирішили зробити його частиною навчального плану, і навіть пропонують стипендії. Наприклад, в Колумбійському коледжі, поруч із "традиційними" спортивними командами існують і команди з кіберспорту. Університет Лестера в Англії влітку оголосив про новий курс із вивчення кіберспорту у партнерстві з кіберспортивною лігою «ESL» [5].

Кіберспорт в Україні зародився давно – ще в нульових. Невеликі турніри без особливих призових проводилися в комп'ютерних клубах, де ентузіасти змагалися між собою. На міжнародні турніри їздили рідко. Це було дорого: на формування команди, перельоти та постійні тренування грошей не було. Так тривало до середини двотисячних, поки на арені не з'явилися повноцінні команди «GSC Game World», «A-gaming» і «pro100».

По-справжньому Україна засвітилася на світовий кіберарені після створення компанії «Natus Vincere» («Народжені перемагати») у 2009 році. У наступні кілька років команда по «Counter-Strike 1.6» займає ряд призових місць на міжнародних турнірах, а найбільшим успіхом стане перемога команди «NA`VI» по «Dota 2» на першому міжнародному турнірі «The International».

Сьогодні команди організації «NA`VI» залишаються найвідомішими в Україні та мають глобальне медійне охоплення: якщо «NA`VI» виступає в іншій частині світу, частина залу все одно буде скандувати її назву. Українська команда має більше 50 мільйонів шанувальників.

Зміни відбулися і в плані спонсорської підтримки. У кожної команди по кілька титульних спонсорів – від виробників техніки до брендів енергетичних напоїв. Наприклад, оператор «Київстар» разом з «ESM.one» запустив великий турнір «CyberStar League» з призовим фондом в 100 000 грн. по «Dota 2», а також проведення школи «CyberStar Academy» для коментаторів кіберспортивних заходів [6].

Також, у Києві знаходиться «Київ Кіберспорт Арена», колись основна площадка для проведення кіберспортивних чемпіонатів, і саме тут були організовані змагання як під егідою «StarLadder», так і під егідою «ESL».

За оцінками (з урахуванням перетину дисциплін) сумарна кількість шанувальників кіберспорту в нашій країні за 2017 рік коливається в межах від 3 до 5 мільйонів чоловік. До речі, за прогнозами аналітиків, ця цифра в наступному році виросте як мінімум в 1,5 рази.

31 березня 2017 року на позачерговому закритому засіданні в Міністерстві молоді та спорту України було прийнято рішення про визнання кіберспорту офіційним видом спорту України.

Велику роль в ухваленні рішення став вибір України, як країни де пройде один з найбільших турнірів 2017 року по «Dota 2» – «The Kiev Major», який пройшов, в кінці квітня, в Києві. У турнірі взяло участь шістнадцять команд: вісім запрошених колективів і вісім переможців регіональних кваліфікацій. Вперше в історії змагань, організованих розробником гри компанією «Valve», турнір пройшов в СНД.

Організація київського турніру було довірено компанії «PGL», яка за попередній рік успішно провела «DreamHack 2016» в Бухаресті, «Manila Major» та «Boston Major». Але, організатори турніру подібного масштабу зіткнулися з низкою проблем. В першу чергу, в зв'язку з проведенням, у

Києві, відбіркового турніру до чемпіонату світу з хокею, а також з майбутнім Євробаченням, не вдалося використати найбільш підходящі Палац спорту і Міжнародний виставковий центр. У підсумку дати проведення турніру трохи зсунулися, фінальна частина була перенесена з 20-23 квітня на 27-30 квітня. Як майданчик був обраний Палац «Україна», що вміщає трохи менше чотирьох тисяч глядачів і незвичний до кіберспортивних змагань [7].

Внаслідок малої місткості арени, виникла друга проблема – продаж і купівля квитків. Ігрове співтовариство тільки в Україні перевищує 200 тисяч чоловік, в той час як місце проведення турніру вміщало менше 4 000 глядачів. Спеціально для того, щоб полегшити процес купівлі квитка, про початок продажів було оголошено завчасно в офіційному блозі «Dota 2». Індивідуальні квитки на перші три дні проведення турніру коштували 130 гривень, а на фінальний день – 400 гривень (близько 16 доларів США). У день початку продажів з'ясувалося, що сайт не готовий до такого напливу користувачів, і онлайн-продаж завершився, так і не розпочавшись. Всі квитки на чотири дні змагань були продані за двадцять хвилин з офлайн-кас. Такий результат показує нам як Україна, так і інші країни СНД зацікавлені в проведенні подібних змагань.

Цікаві факти в кіберспорті:

1. Міжнародні кіберчемпіонати вже збирають стадіони

Commerzbank Arena у Франкфурті-на-Майні, Mercedes-Benz Arena у Берліні, O2 Arena у Лондоні - сьогодні битви прогеймерів проходять на найбільших спортивних площадках світу та збирають по декілька десятків тисяч глядачів. І це лише на стадіоні - онлайн-трансляції вирішальних змагань дивляться мільйони! Наприклад, за фіналом чемпіонату світу з Liga de Leyendas у 2015 році спостерігали 36 мільйонів глядачів, а всього ігри цього турніру протягом чотирьох тижнів зібрали аудиторію 334 мільйона людей. Деяким змаганням великого спорту такі цифри навіть не снилися!

2. Призові фонди - сотні тисяч і навіть мільйони доларів

У минулому році на одному з найбільших кіберчемпіонатів світу - The International en Dota 2 - розіграли \$ 18 000 000! Для порівняння: призовий фонд командного чемпіонату світу з фігурного катання у 2015 році склав лише \$ а 1 000 000 11 кращих геймерів сучасності вже стали мільйонерами. При цьому 24-річний американець Пітер ррд Дейгер заробив \$ 2 172 940, 26-річний Саахіл UNiVeRsE Аророрав - тШеж вів.

За даними сайту www.esportsearnings.com, у топ-100 найбагатших геймерів світу - п'ять українців: 25-річний Олександр «ХВОСТ» Дашкевич (\$ 651 025), 26-річний Даніл dendi Ішутін (\$ 650 209), 27-річний Глеб Funnik Ліпатніков (\$ 401 420), Олександр DkPhobos Кучеря (\$ 359 179) у уо Ілля Lil Льюк (\$ 352 487).

3.Тренування - як у великому спорті

Три-чотири години гри у звичайному режимі та шість-вісім годин під час підготовки до турніру - приблизно стільки часу щодня тривають тренування прогеймерів. Грають як віддалено, так і збираючись на тренувальних базах.

Más información

4.Фанати і команда підтримки - все, як і в будь-якому іншому професійному спорті

Тренер, аналітик, спортивний менеджер, журналісти, відеомейкери і фотографи - робота професійної кіберспортивної команди побудована за тим же принципом, що і робота професійного футбольного чи баскетбольного клубу. Як і в інших видах професійного спорту, у прогеймерів є армія фанатів. Наприклад, українську команду Na`Vi (Natus Vincere - «народжені перемагати» у перекладі з латини), яка входить у топ найсильніших команд планети, підтримують більше 50 мільйонів людей по всьому світу. Такого визнання на міжнародній спортивній арені не має жоден футбольний клуб нашої країни. Ось вам ще один привід пишатися Україною і досягненнями українців!

5. Трансфери, букмекерські ставки й допінгові скандали

Як виявляється, допінг-скандали вже докотилися і до кіберспорту: один з учасників американської команди Cloud9 зізнався, що на турнірі Una Katowice 2015, ESL організованому, Європейською кіберспортивною лігою, спортсмени приймали стимулятори. Після цієї заяви Ліга прийняла рішення про обов'язковий допінг-контроль на чемпіонатах.

Якщо говорити про трансфери, то сьогодні гравці коштують у середньому \$ 10 000-15 000 Хоча вже зафіксовані й більш вражаючі переходи - деякі топові прогеймери обійшлися командам у мільйон доларів - \$ 500 000 власне трансфер, \$ 500 000 - зарплата прогеймера за два роки.

Немалі гроші крутяться й у сфері кіберспортивних ставок у букмекерів. Однією з перших ставки почала приймати відома компанія Pinnacle Sports - de Más de 350 000 лише за 2014 рік, що вивело прогеймінг на восьму позицію у рейтингу найпопулярніших видів спорту за версією букмекерів.

6. Книга рекордів Гіннеса почала фіксувати світові рекорди у кіберспорті

Однією з перших на сторінках Книги рекордів, присвячених кіберспорту, з'явилася Катерина «Mystсерспорту з'явилася Катерина» Mystсенид нкіаних. Виступаючи на професійній сцені дисципліни Halo, за свою кар'єру вона заробила \$ 122 000. До Книги рекордів Гіннеса також потрапив 16 річний пакистанський геймер Самаіл «Sumail» Хассан, який став наймолодшим мільйонером в історії кіберспорту. Завдяки вдалим виступам на DAC і TI5, він заробив за свою недовгу кар'єру вже \$ 1 639 867.

1.2. Правове регулювання кіберспорту

Українське законодавство не має спеціалізованих правил, специфічних задля кіберспортивних турнірів як таких; у той же час, українське законодавство виходячи з практики проведення спортивних змагань, азартних ігр, лотерей та великої кількості реклами можуть регулювати ринок кіберспорту на основі комплексної інтерпретації такого законодавства, Воно може бути застосоване щодо esports турнірів та управляється через юридичні особи, коли нерезидент: (й) турнір проводиться на території України, та / чи (Б) турнір, навіть коли він функціонує з-за кордону (через онлайн, незалежно від місця розташування сервера), націлене на українських гравців та громадян України [44].

Українське законодавство не передбачає будь-що вимоги до сертифікації відеоігор як такі. Проте, відеоігри повинні відповідати основним вимогам, встановленим законами України:

Інтерфейс програмного забезпечення, яке розповсюджується у Україні повинен бути на українській мові; обсяг й зміст інтерфейсу українською мовою не повинен містити менше інформації, ніж той, котрий представлений на іноземній мові. На практиці відеоігри необхідно просто дати можливість гравцю змінити частково інтерфейс на українську.

Відеоігри повинні відповідати вимогам суспільної моралі, встановлених Законом України «Про захист суспільної моралі». Якщо найбільш конкретно, то відеоігри повинні бути марковані, аби представляти вікові обмеження, коли вони містять еротику чи насильницьке поведження, відеоігри не можуть містити контент, котрий заборонений у Україні, наприклад, зміст, яке популяризує чи містить символи комуністичної та націонал-соціалістичної (нацист) тоталітарні режими й т.д. [35]

Наступні основні загальні вимоги, встановлені Законом України «Про рекламу» застосовуються щодо спонсорства кіберспортивних турнірів:

- під час спонсорованих заходів дозволено тільки показати ім'я спонсора й його товарний знак, у той час як надання будь-якої інформації рекламного характеру про спонсора та / чи його товарів / послуг заборонено;
- виробників / постачальників товарів / послуг, що заборонені в Україні не можуть бути спонсорами.
- виробників / постачальників товарів / послуг, що заборонені задля реклами у Україні (наприклад, лотерей організовані за кордоном, деякі лікарські препарати й т.д.) не можуть бути спонсорами.

Гравці можуть заплатити, аби брати участь у змаганнях на основі досвіду У іншому випадку, турніри, засновані на випадковості, що вимагають оплати за участь будуть розглядатися як азартні ігри, що заборонено у Україні. Закон не розглядає накладення обмежень на гравцях.

Будь-що обмеження не повинні порушувати конституційні та інші права, передбачені законодавством України та повинні бути чітко обумовлені у регламенті проведення події. Відповідно до Цивільного кодексу України, положення регламенту повинні бути однаковими та рівними задля всіх учасників.

Відповідно до Цивільного кодексу України, регламент задля змагань на основі навичок:

- стисло доводяться правила до відома учасників, у той же час, коли був оголошений конкурс на публіку;
- регламент повинен містити інформацію про приз, число виграшних місць й тип призу за кожне виграшне місце;
- необхідно визначити термін задля завершення завдання / проведення якої-небудь дії;
- регламент може бути змінений тільки до початку змагань. Зміна умов після початку змагань не допускається [34].

Законодавство вимагає, аби інформація про терміни, місце конкуренції й ресурсів, де правила можуть бути знайдені, що будуть включені у рекламі змагань, лотерей й розіграшах призів.

Українське законодавство не містить окремого регулювання задля кіберспортивних турнірів. У той же час, українське законодавство регулює такі види діяльності, що у залежності від їх механік, можуть представляти кіберспортивні турніри:

Конкурс на основі майстерності - Цивільний кодекс України встановлює, що змагання кваліфікації можуть бути пов'язані з інтелектуальною чи творчою діяльністю, вчинення певної дії, виконання робіт й т.д. Законодавство встановлює деякі вимоги до регламенту проведення змагань, прав переможців.

Гральний - Закон України «Про заборону грального бізнесу у Україні» забороняє азартні ігри діяльності у Україні. Закон визначає азартні ігри у будь-якій грі, котра вимагає від гравця платити за гру (оплата може здійснюватися будь-яким способом, у тому числі через будь-яку електронну / онлайн платіжну систему), що дозволяє гравцеві чи отримати чи не одержати приз (у будь-якій формі) на основі випадковості. Відповідно до зазначеного

Закону, гральний бізнес визначається як діяльність, пов'язана з організацією, проведенням й надання можливості доступу до азартних ігор в казино, ігрові автомати, комп'ютерні тренажери, букмекерських конторах й / чи інтерактивні засоби чи електронні (віртуальні) казино незалежно від сервера Місцезнаходження. Закон передбачає вичерпний перелік видів діяльності, що не розглядаються як азартні ігри у Україні: організація та проведення лотерей, організація та проведення творчих конкурсів; більярд, боулінг та інші ігри, де гравці не отримують призи; приз акції з рекламними цілями; приз акції в формі змагань, що передбачають безкоштовне участь й т.д.

Очікується, що азартні ігри будуть легалізовані у Україні у січні 2020р. Така мета й терміни були повідомлені Президентом України у серпні 2019 г. Обидва парламент й Кабінет Міністрів приступили до розробки відповідного законопроекту [34].

Лотерея - масова гра незалежно від її назви, умови, що передбачають призовий фонд залучає серед його учасників, у котрих виграш залежить від випадку й коли територія, на якій вона проводиться виходить за межі однієї будівлі, незалежно від способу прийняття грошей брати участь у такій грі. Закон забороняє проведення лотерей без ліцензії. У даний час процес подачі заявки на отримання ліцензій лотереї блокується через відсутність прийнятих ліцензійних вимог. оператори лотерей працюють на основі відповідних старих ліцензій, виданих їм до прийняття Закону України «Про державні лотереї у Україні», у той час як порядок допуску нових ліцензій, що будуть отримані не були прийняті.

Наступні штрафні санкції можуть мати співвідношення до організації кіберспортивних турнірів: штраф за недотримання рекламодавцями правил, що стосуються змісту реклами чи додаткової інформації щодо поширення такої реклами - штрафи становлять п'ять разів дорожче розподіленої реклами; за порушення вимог Закону України «Про захист від недобросовісної конкуренції» - штраф в розмірі до 5% від прибутку підприємства (групи) за останній р. (коли прибуток господарюючого суб'єкта за останній р. не оголошена - сума доларів США 7,015); за порушення правил захисту даних - штраф в розмірі близько USD 70 - 210.

У 2012 році головний приз за міжнародний кібертурнір склав \$ 1 мільйон. Із того часу Міжнародний банк щорічно з 2014 року побив свій власний рекорд найбільшого призового фонду у всіх кіберзмаганнях: \$ 9 139,002 у 2016 році та \$ 10,862,683 у 2017 році. І це лише головні призи; загальна сума призових фондів перевищила вказану суму.

У нашій країні кіберспорт також поступово розвивається. Зокрема, в Києві функціонує один із найкращих комп'ютерних центрів в Європі. Він носить назву «Київ Кіберспорт Арена», і в ньому постійно проводяться кіберспортивні змагання різної складності і значущості. В Україні також є своя кіберспортивна ліга «Star Ladder» з «Dota 2» і «C-S: GO» [13].

Більше того, українська кіберкоманда Natus Vincere (скор. – NAVI) наразі входить у трійку кращих команд світу, а кіберспортсмен Simple Олександр Костильов вважається чи не кращим у світі [14].

Важливо, що у 2017 році Міжнародний олімпійський комітет визнав масову популярність кіберспорту в усьому світі і відкрив можливість того, що одного дня кіберспорт може стати олімпійським видом спорту. Кіберспорт із кожним днем продовжує рости і отримувати повагу як справжній вид спорту серед більшості організацій у всьому світі.

Як слушно зауважив вітчизняний науковець-цивіліст М.О. Ткалич, «характерною рисою сучасного спорту є його суцільна комерціалізація, відповідно, переважна більшість суспільних відносин у сфері спорту є приватними. Приватні відносини у сфері спорту – це переважно майнові відносини, засновані на юридичній рівності, вільному волевиявленні, майновій самостійності їх учасників, які виникають у зв'язку зі здійсненням спортивної діяльності, і врегульовані нормами приватного права» [12].

Наразі Esports вступає в нову фазу, стає повноцінним зрілим ринком. Наступні два роки будуть вирішальними в тому, наскільки швидко він переростає в багатомільярдний бізнес, що саме і визначає його приватну природу. Ключовими визначальними факторами є успіх місцевих ліг та підхід до франчайзингу, впровадження нових нормативно-правових актів для регулювання даної сфери, поява нових ігрових форматів та кіберзмагань, поширення продажів прав на склад команди, вплив на зближення промисловості з традиційними медіа, телекомунікаційними та спортивними компаніями.

У деяких провідних країнах світу, таких як Китай, Японія, США та Франція, кіберспорт вже набув офіційного статусу виду спорту і перетворився на унікальну потужну індустрію. Наприклад, Франція нещодавно прийняла низку законів, спрямованих на регулювання сфери цифрових технологій, відомих під назвою «Цифрова республіка». Кіберспорт також став об'єктом правового регулювання зазначених нормативно-

правових актів [15]. Натомість, наприклад, у Німеччині на державному рівні немає єдності навіть щодо визнання кіберспорту окремим видом спорту.

Більш того, слід додати, що, наприклад, головне місце в системі спорту США посідають спортивні ліги, які й визначають основні принципи регулювання взаємовідносин між відповідними суб'єктами спортивної діяльності, використовуючи приватно-правові механізми (переважно контракти) [12].

Отже, очевидним є той факт, що як США, так і країни ЄС розглядають кіберспорт як різновид бізнесу і, відповідно, – як сферу приватноправового регулювання.

Професійні види спорту, як правило, мають національний керівний орган, який захищає інтереси команд і гравців. Проте на сьогодні, на жаль, лиш у деяких країнах тільки почали утворюватися національні організації, які захищають учасників кіберспортивних відносин. Але, наприклад, Асоціація електронного спорту Кореї (скорочено АЕСК, на англ. – The Korea e-Sports Association («KeSPA»)) з'явилася у 2012 році як керівний орган для 25 кібергравців, що досягли значних результатів у кіберспорті. KeSPA вже встановила певні норми, включаючи систему рейтингів, мінімальну заробітну плату для кібергравців, а також сприяння переходу кібергравців у вищі ліги.

І таким чином, ще раз підтверджується, що в даній сфері правового регулювання, безперечно, наразі домінує приватно-правове регулювання.

Нагадаємо, що у травні 2016 року розпочала роботу Всесвітня асоціація кіберспорту (WESA). Метою WESA є об'єднання eSports професіоналів з усього світу для «подальшої професіоналізації eSports шляхом введення механізму представництва гравців, стандартизації правил проведення кіберзмагань».

Цікавим також є те, що WESA створила свій арбітражний суд для вирішення спорів у сфері кіберспорту. Але наразі не до кінця представила механізм роботи арбітражу, та існує дефіцит фахівців, які б були обізнані і в арбітражі, і в тонкощах кіберспортивних відносин.

Багато непорозумінь виникає і в договірних відносинах у сфері кіберспорту. Наприклад, нещодавно деякі корейські організації були звинувачені в тому, що вони відмовлялися платити зарплати кіберспортсменам, що призвело до повільного відтоку корейських гравців на інші ринки. В інтерв'ю гравець League of Legends Ває «Dade» Ео-їп повідомив, що «корейські гравці прокидаються в 1 ночі і грають до 5 ранку», і висловив думку, що 16-годинний графік тренування був важливим фактором у формуванні емоційного вигорання. Саме тому важливо правильно сформулювати та закріпити певні нормативи, гарантії, права та обов'язки в контракті.

Також у контрактах слід приділити особливу увагу медичному страхуванню, оскільки більшість ігор у сфері кіберспорту вимагають швидкого здійснення багатьох дій за хвилину, тому деякі гравці можуть отримати травми, що спричиняють перенапруження, викликаючи біль у руці або зап'ясті, а також емоційний стрес [16].

Слід зауважити, що велика кількість спорів у сфері кіберспорту виникає через недотримання спортсменами вимог, які встановлюють організатори того чи іншого кібертурніру. Наприклад, у 2010 році одинадцять гравців StarCraft: Brood War були визнані винними у фіксації матчів із метою отримання прибутку, потім вони були оштрафовані та отримали заборону брати участь у майбутніх кібертурнірах.

У 2014 році чотири високопосадовці із північноамериканського об'єднання iBuyPower, а саме Sam «DaZeD» Marine, Braxton «swag» Pierce, Joshua «steel» Nissan and Keven «AZK» Lariviere були відсторонені від участі в офіційних турнірах після того, як вони були визнані винними в незаконній фіксації кібертурнірів [16].

Тим не менш, особливості сфери кіберспорту через його віртуальний елемент, засоби виробництва на основі інтелектуальної власності та різноманітні способи гри повинні бути враховані, коли настає час зробити

висновок про статус кіберспорту як нової сфери цивільно-правового регулювання [2].

Наразі можна констатувати, що кіберспорт є новою потужною індустрією, яка потребує належного правового регулювання як на національному, так і на міжнародному рівні. За відсутності єдиних підходів до правового регулювання кіберспорту його розвиток відбувається дещо хаотично, з логічним запозиченням деяких моделей регулювання із «традиційних» видів спорту. Утім, ураховуючи міжнародні тенденції, те, що вже найближчим часом ми будемо спостерігати вироблення та запровадження життєздатної концепції регламентації більшості істотних аспектів кіберспортивної діяльності на наднаціональному рівні, сумнівів не викликає.

А тому робиться висновок, що кіберспорт доцільно розглядати як сферу саме приватноправового регулювання, яка має свій предмет, передусім майнові відносини, що складаються у зв'язку зі здійсненням кіберспортивної діяльності.

1.3. Комерціалізація кіберспорту

Кіберспорт - молода інвестиційна ніша для українського ринку. Саме зараз очікується черговий фінансовий підйом кіберспортивних організацій в країні. Статистичні данні, які свідчать про перспективність галузі в Україні: річне зростання ринку визначають приблизно в 50%; в останні роки Україна займає 5-е і 6-е місце в світі серед країн з найбільш розвиненою галуззю кіберспорту; за прогнозами, через 10 років кіберспорт стане навіть популярніше футболу; серед учасників найпопулярнішого eSport-турніру The International в 2015 році було 12 гравців з України, більше було лише представників Китаю; українська кіберспортивна організація Natus Vincere підписала інвестиційну угоду на \$ 10 млн з російським холдингом ESforce

Holding влітку 2016 року; загальний кіберспортивний ринок, не рахуючи бетінга, в 2017 році досягне більше \$ 1млрд. [5].

У своєму аналітичному звіті фахівці агентства Juniper Research стверджують, що вже до 2021 року загальний дохід від ігрових стрімів і кіберспорту досягне \$ 3,5 мільярда. Перегляди даного контенту на інтернет-платформах ростуть дуже швидко. Один з найбільших турнірів минулого року зібрав біля екранів близько 90 мільйонів унікальних глядачів [5].-
табл.1.1

Таблиця 1.1

Порівняння кіберспортивних організацій з традиційним підприємством

Показник	Звичайне мале підприємство	Кіберспортивний клуб	Кіберспортивна організація
Опис	Підприємство, що займається задоволенням потреб або надання послуг населенню чи іншим суб'єктам господарювання	Організація, що об'єднує в собі менеджерів та гравців кіберспорту для участі у різних регіональних чи світових турнірах.	Компанія, що займається організацією та проведенням кіберспортивних заходів, акцій та подій.

Продовження Таблиці 1.1

Вид діяльності	Виробництво, послуги, наука	Організація дозвілля. Заключення контрактів зі спонсорами. Формування іміджу кіберспортсменів	Проведення заходів
Задача	Задоволення потреб і отримання прибутку від цього	Популяризація кіберспорту, отримання прибутку, визнання кіберспорту офіційним видом спорту.	Популяризація кіберспорту, отримання прибутку, поширення цільової аудиторії.
Цільова аудиторія	Залежить від діяльності підприємства.	Більшість населення віком від 15 до 25 років	Усі учасники заходів та цільова аудиторія кіберспортивних клубів усього світу

Комп'ютерні ігри, що були колись безневинною забавою, останнім часом стають фаворитом індустрії розваг (випереджаючи колишнього фаворита – кіно) з сумарним оборотом, що оцінюється в понад 100 млрд.

доларів на рік. За даними експертів, валовий приріст фінансових оборотів в галузі комп'ютерних ігор (e-sport) становить 14% щорічно - це надзвичайно високий показник [8].

На думку О. Немеша, менеджера CS:GO, учасника конференції в Україні, яка була присвячена інвестиціям і інтеграції українського бізнесу в ринок кіберспорту «eSPORTconf Ukraine» (22.02.2017): «Ринок e-Sports відрізняється масовістю і доступністю, в ньому немає жорстких рамок і кордонів» [5].

Отже, сьогодні є необхідність казати про комерціалізацію кіберспорту в суспільстві. Комерціалізація - це скоординований процес прийняття технічних і ринкових рішень, результатами якого є дії, що ведуть до успішних послідовних перетворень форм нового продукту / послуги від ідеї до продукту, прийнятого ринком [1].

Метою комерціалізації є повернення витрат на створення результату і отримання прибутку [6].

Процес комерціалізації можна визначити як комплекс організаційно-економічних заходів спрямованих на отримання прибутку від ринкової реалізації наявних знань у певній сфері науки і техніки [7]. Однією з найбільш перспективних ніш, що динамічно розвивається, є кіберспорт, тому питання комерціалізації цієї сфери є актуальними.

Комп'ютерні ігри досягли такої популярності, що стали проходити справжні чемпіонати серед гравців.

Це стало називатися кіберспортом. Кіберспортсмени, як і професійні спортсмени мають шанувальників, а чемпіонати з комп'ютерних ігор мають великі призові фонди [2].

Будь-яка гра на рахунок - це змагання, а будь-які систематичні змагання - це спорт. Комп'ютерний спорт (або ж кіберспорт) - бурхливо розвивається як індустрія, яка дозволяє перевести хобі в комерційне русло.

Професійний кіберспортсмен (кібератлет, кіберборець) - це геймер, який заробляє собі на життя іграми [8].

Сьогодні будь-який спорт став бізнесом. А в деяких своїх видах - великим бізнесом - це факт, з яким не можна не рахуватися, більш того, - з яким небезпечно не рахуватися. Розвиток спорту за рахунок бізнесу та розвиток бізнесу за допомогою спорту - два зустрічних процеси, що мають великі перспективи для всіх учасників [3]. Ця думка є найбільш притаманною кіберспорту - спортивним змаганням з відеоігор.

Питання симбіозу кіберспорту та комерціалізації є складним, багатоаспектним напрямом дослідження, тому ми пропонуємо розглянути це питання з точки зору упорядкованого змісту комерціалізації кіберспорту, це дасть можливість реальним і потенційним суб'єктам комерціалізації прийняти рішення щодо перспектив участі та розвитку цієї сфери діяльності (табл.1.2).

Таблиця 1.2

Зміст комерціалізації кіберспорту в Україні

Суб'єкти комерціалізації	Платформа комерціалізації	Інструмент комерціалізації	Результат комерціалізації
Вектор комерціалізації - розробка та дистрибуція ігрового продукту			
Виробники комп'ютерних ігор	Ігрова індустрія	Ігровий продукт	Отримання прибутку виробниками комп'ютерних ігор
Організатори мережеских комп'ютерних ігор он-лайн	Internet LAN Party	Організаційні внески за реєстрацію в мережі	Отримання прибутку організаторами мережеских комп'ютерних ігор он-лайн
Виробники кіберспортивної атрибутики	Ринок кіберспортивних послуг	Кіберспортівна атрибутика	Отримання доходу виробниками кіберспортивної атрибутики
Вектор комерціалізації - популяризація кіберспорту в суспільстві			
Виробники ігрових комп'ютерів	Індустрія персональних комп'ютерів та інших гаджетів	Ігрові комп'ютери з визначеними параметрами	Збільшення обсягу продажу комп'ютерів

Продовження таблиці 1.2

Кіберспікери	Кіберспортивні портали	Якісні статті про ігрові процеси	Отримання гонорару за статтю
Клуби геймерів	Internet Ком'юніті	Організаційні внески	Отримання доходу власниками клубу
Інтернет-провайдери	Internet Соціальні мережи	Прогеймери	Отримання доходу Інтернет-провайдерами
Організатори eSPORTconf	Е-конференції	Організаційні внески за участь у eSPORTconf	Укладення інвестиційних договорів з інвесторами
Кіберпідрозділи організацій (наприклад, ФК Динамо Київ)	Інтернет-портал сайт організації	Ігровий продукт	Збільшення інтернет-аудиторії зарахунок кіберспортсменів
Виробники сувенірної продукції	Сувенірна індустрія	Сувенірна продукція	Отримання доходу виробниками сувенірної продукції
Кінокомпанії	Кіноіндустрія	Фільми / мультфільми по мотивам популярних ігор	Отримання доходу від прокату фільмів / мультфільмів по мотивам популярних ігор
Вектор комерціалізації - проведення кібертурнірів			
Інвестори (власники) кіберкоманд	Кібертурніри	Трансферна політика	Плата за трансфер ігроків
Спонсори кібертурнірів (частіше – розробники ігор, виробники комп'ютерної техніки)	Кібертурніри	Реклама PR- ігрового продукту	Збільшення обсягу продажу комп'ютерних ігор та комп'ютерної техніки
Медіоспонсори	Кібертурніри Internet	Реклама PR-заходу	Дохід від реклами кібертурніру
Кібер-спортсмени	Кібертурніри Internet	Призовий фонд	Отримання грошового призу за призові міся
Організатори кібертурнірів	Кібертурніри	Організаційні внески	Дохід від проведення кібертурнірів

Продовження таблиці 1.2

Юридичні організації	Кібертурніри	Юридичний супровід турніру	Гонорар за юридичний супровід турніру
Букмекірські контори	Internet Кібертурніри	Беттинг - ставки на спорт в Internet	Отримання доходу за результатами ставок
Вектор комерціалізації - підготовка кіберспортсменів			
Кібер-спортсмени	Турніри з призовим фондом Internet LAN Party	Призовий фонд	Отримання грошової винагороди за призові місця
Кібер-команди	Ліга спортсменів	Призовий фонд Трансфер кіберспортсменів	Отримання грошового призу за призові місця Плата за трансфер кіберспортсмена
Клуби геймерів	Кіберспортивні портали YouTube - Гейминг	Інструмент комерціалізації відсутній Проведення фестивалів	Спілкування з однодумцями Створення команди
Кібершколи	Федерація Кібер Спорту України	Інструмент комерціалізації відсутній	Пошук та об'єднання кіберспортсменів

Отже, кіберспорт має декілька векторів комерціалізації, а саме: розробка та дистрибуція ігрового продукту, популяризація кіберспорту в суспільстві, проведення кібертурнірів, підготовка кіберспортсменів.

В свою чергу, кожен вектор комерціалізації має ряд суб'єктів, тобто тих учасників відносин, які можуть отримати комерційний ефект, а для цього застосовуються визначені інструменти комерціалізації, які мають бути прив'язані до платформи комерціалізації.

Вважаємо, що кіберспорт в Україні має ряд комерційних перспектив (рисунок 1.1):

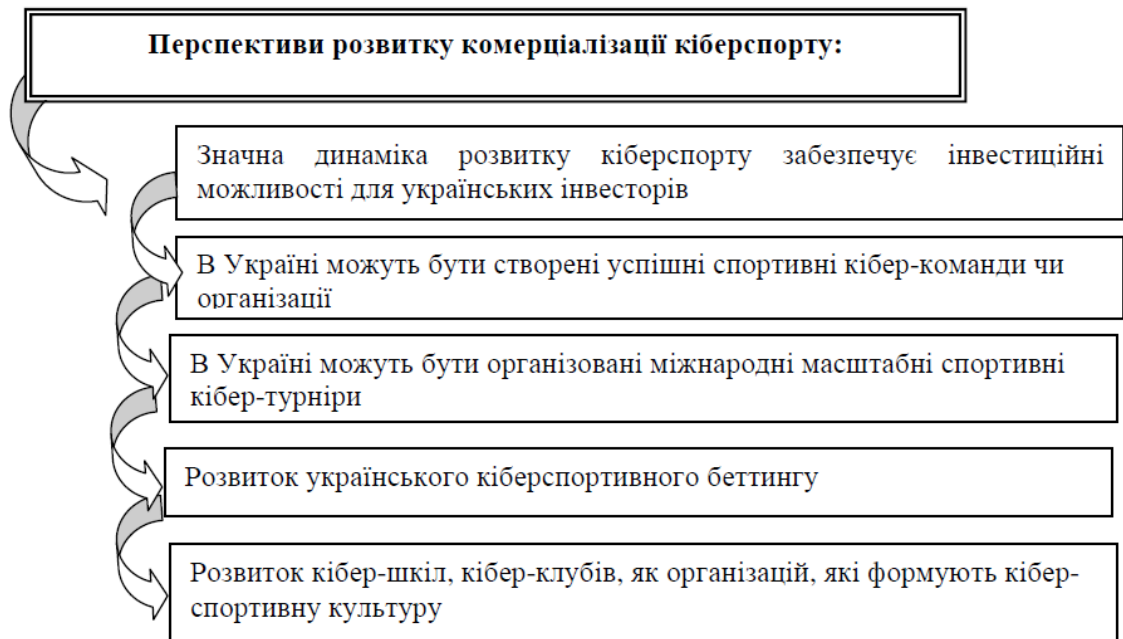


Рис. 1.1. Перспективи розвитку комерціалізації кіберспорту в Україні

Враховуючи проведене дослідження авторів даної роботи, пріоритетними напрямками подальшого розвитку кіберспорту в Україні ми вважаємо такі:

- 1) всебічне сприяння збільшенню онлайн користувачів;
- 2) підтримка талановитих кіберспортсменів та успішних кіберкоманд;
- 3) організація кібершкіл та кіберспортивних клубів;
- 4) збільшення кількості вітчизняних кіберспортивних турнірів, в тому числі міжнародних;
- 5) створення вітчизняної комп'ютерної техніки та розширення розробки оригінальних ігор;
- 6) побудова кіберспортивних стадіонів;
- 7) активізація спонсорства, реклами та мерчандайзинга в галузі кіберспортивної діяльності;
- 8) розвиток букмекерської діяльності.

Слід зауважити, що розвиток кіберспорту в Україні, як і розвиток будь-якої комерційної сфери, передбачає соціальну складову, таку як: створення робочих місць, відрахування податків; але крім цього завдяки розвитку

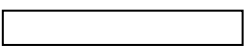

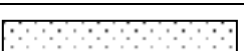
кіберспорту можливо казати про специфічні соціальні складові, як: налагодження комунікацій між кіберспортсменами різних країн, формування комп'ютерної грамотності та кібер-спортивної культури.

Якщо говорити про державну підтримку, то кіберспорт на державному рівні не спонсорується, хоча у 2010 році була створена «Федерація Кібер Спорту України» з метою підтримки кіберспорту, яка підтримувалась компаніями ESWC і WCG.

На даному етапі комерціалізації кіберспорту мають місце процеси, які є образуючими з точки зору організації цієї сфери, тобто, ці процеси виступають необхідною умовою розвитку інших комерційних процесів, і є процеси, які формують інфраструктуру цієї сфери, тобто є наслідком інших комерційних процесів. За для усвідомлення характеристики процесів комерціалізації з позиції визначення їх місця в побудові цієї сфери побудуємо карту необхідності і достатності процесів комерціалізації кіберспорту в Україні та визначимо на ній: процеси, що є необхідною і достатньою умовою для інших процесів та процеси, що є необхідною умовою для інших процесів, а також позначимо процеси, що не мають достатньо розвинутої нішу для їх реалізації (таб.1.3)

Таблиця 1.3

Символи процесу необхідності і достатності комерціалізації кіберспорту

Символ процесу	Характеристика процесу необхідності і достатності комерціалізації кіберспорту
	Процес, що є необхідною і достатньою умовою для інших процесів
	Процес, що є необхідною умовою для інших процесів
	Процес, що не має достатньо розвинутої нішу

Основними суб'єктами, які формують сферу комерціалізації кіберспорту виступають: виробники комп'ютерних ігор та виробники ігрових комп'ютерів, тому що чемпіонати світового рівня зараз спонсуються

розробниками ігор і виробниками ігрового "заліза". Тобто самі чемпіонати для спонсорів є майданчиком піару їх головних продуктів [4].

Отже, в основному в e-Sports інвестують розробники і видавці комп'ютерних ігор, а також різні IT-компанії. Це не дивно, так як вироблена ними продукція безпосередньо пов'язана з індустрією. Проте, представники традиційного бізнесу в останні роки почали активно інтегруватися в ринок електронного спорту. Кілька іменитих традиційних брендів, спонсорують кіберспорт: Coca-Cola; Red Bull; Visa; Audi; Gillette [5].

Потенціал кіберспорту в просуванні торгових брендів величезний і в нашій країні використовується лише частково. Це ж можна сказати і про можливість фінансування розвитку спортивних клубів за рахунок надання послуг рекламного характеру комерційними компаніями [3]. Ці аспекти, взаємодії спорту і бізнесу, сьогодні є визначальними для кіберспорту і мають реальні подальші перспективи.

Комерціалізація кіберспорту в Україні розвивається за різними векторами, також в сфері кіберспорту існують ряд суб'єктів, які вже отримують чи можуть отримувати комерційний результат і спрямовують свої дії на застосування інструментів комерціалізації.

Висновок: Кіберспорт – змагання з відеоігор – це вид спортивної активності, в якій гравці розвивають і тренують як розумові, так і фізичні навички. Молоді гравці формують команди та змагаються за призові фонди, що можуть досягати величезних сум. Річний дохід гравців при цьому може становити сотні тисяч доларів, враховуючи спонсорство та призові виграші, і тим більше призові фонди зі змагань.

Згідно з дослідженнями, дедалі більше людей віддають перевагу перегляду змагань з кіберспорту, ніж традиційного, а самих кіберспортсменів деякі науковці прирівнюють до справжніх атлетів.

1.4 Проблеми розвитку кіберспорту

На підставі проаналізованих даних функціонування систем електронного спорту можна розглядати як позитивну економічну складову організаційно-правової структури держави. Кіберспорт – це не тільки новий вид спорту, популярний серед сучасної молоді, але й великий медійний ринок. Його обсяг, за різними оцінками, становить 1–1,5 млрд. дол. При цьому експерти відзначають, що ринок кіберспорту зростає на 20–30% щорічно, а повністю проявить себе через 5–10 років.

Реклама і маркетинг в галузі мають величезні перспективи, адже кіберспорт – це відмінна сфера для просування різних продуктів.

Сьогодні експерти виокремлюють низку країн, що займають передові позиції у світі щодо поширення та сприяння розвитку електронного спорту. До лідерів галузі слід віднести Південну Корею, Китай, США та країни Західної Європи. Відповідні рейтинги також складаються за обсягами фінансових надходжень до цієї індустрії в кожній державі окремо.

Згідно зі статистикою зростання прибутків, що отримують держави та всі сторони, залучені до проведення змагань, включаючи гравців, дохід ігрової індустрії нині складає 180,1 млрд. дол. Водночас основним наслідком розвитку кіберспорту як джерела прибутку до бюджету держави є рівень комерціалізації цієї індустрії [34].

Ринок комп'ютерних ігор є одним з найбільш динамічно зростаючих IT-ринків у світі, оскільки прогнози на майбутнє показують стійке збільшення показників. Хоча не в усіх регіонах світу розвиток цієї індустрії проходить рівномірно, заперечувати лідерство ігрової індустрії в економіці високорозвинених країн неможливо. Це шлях у майбутнє, куди прямують розвинуті цивілізації.

Формування команди в кіберспорті, як і в інших видах спорту має свої нюанси та проблеми. Розглянемо певні аспекти даної сфери.

Для формування команди необхідно мати певне фінансування.

Спонсорство в кіберспорті існує двох видів: турнірного організатора (продукт-плейсмент напоїв, використання певної техніки, використання інформації конкретної букмекерської контори); кіберспортивної команди (логотипи спонсорів на формі, використання гравцями гарнітур, промо компанії та інші активності в соціальних мережах) [31].

В зв'язку з різним рівнем електронної грамотності та рівнем доходів населення світовий ринок кіберспорту має нерівний розподіл.

Ще одною важливою складовою формування команди є психологічний стан кіберспортсмена [32]. Для організації тренувального процесу необхідно звертати увагу на організованість гравців та взаємодію між собою, щоб уникнути конфліктів у команді. Для перевірки психологічного стану спортсменів проводять різні види тестувань, по результатам яких і групують команду.

Не потрібно забувати і про досвід гравців у тій чи іншій грі. Тренер майбутньої команди може проводити тестування нового гравця, так само як це відбувається і в інших видах спорту.

Таким чином, формування команди у кіберспорті ґрунтується на своїх правилах та нюансах, при цьому слід враховувати широкий ряд параметрів. Ці параметри стосуються як людей-гравців, так і їхніх персонажів у кіберспорті, причому множина цих параметрів у різних випадках може дуже відрізнятися.

Також слід враховувати статистику всіх проведених ігор та досвід гри кібергравця на певній позиції команди, а також історію взаємодії гравця з іншими гравцями своєї команди, так і історію взаємодії гравця з відомими гравцями команди-супротивника.

1.5. Перспективи розвитку кіберспорту в Україні

Слід зазначити, що кіберспорт належить до спортивних заходів, в яких люди розвивають і навчаються розумовим або фізичним здібностям з використання інформаційних та комунікаційних технологій. За оцінками Superdata, загальний обсяг кіберспортивного ринку на сьогоднішній день складає близько 748 млн. дол. США, а динаміка його розвитку така, що до 2018 року році ця сума зросте до 2 млрд. дол. США (рис. 1.2).

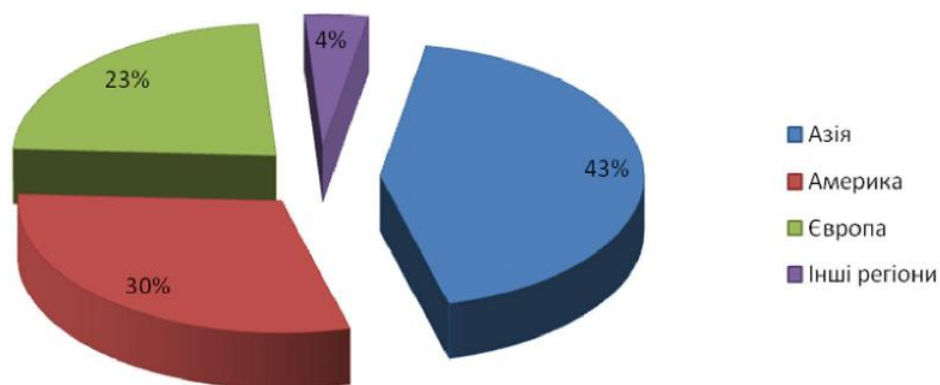


Рис. 1.2. Структура світового ринку кіберспорту

За обсягами ринку впевнено лідирує Азія (321 млн. дол. США), за нею слідом йде Америка (224 млн. дол. США) і Європа (172 млн. дол. США). Решту 29 млн. дол. США розподілені за іншими регіонам. У міру зростання популярності кіберіндустрії навколо неї вибудовується динамічна екосистема. В організації чемпіонатів беруть участь не лише розробники, але і спонсори – виробники устаткування, периферії та обладнання [7]. 74% доходів приносять реклама і спонсорство, 6% - ставки на букмекерських сайтах, ще стільки ж - продаж квитків і сувенірів. Ігри ведуть професіональні коментатори, а їх хід розбирають аналітики. З командами працюють психологи, управляють усім процесом - кіберспортивні менеджери (таб. 1.4).

Таблиця 1.4

Розподіл надходжень фінансових потоків

Напрямок	Доля, %	Сума, млн. %
Спонсорство і реклама	78	578,6
Букмекерські ставки	7	55,8
Призові фонди	7	55,8
Аматорські турніри	4	27,7
Товари і сувенірна продукція	2	17
Білету на LAN – турніри	2	15,9

Поява кіберспорту можна інтерпретувати як логічний і незворотній наслідок переходу від індустріального до інформаційно-комунікаційного суспільства. Адже за часи розвитку науково-технічного процесу класичні види спорту мали тенденцію до втрати актуальності серед більш молодих верств населення. Тому кіберспортивна аудиторія налічує в основному людей у віці від 18 до 24 (рис. 1.4.), а найбільше цими подіями цікавляться чоловіча стать (рис. 1.3).

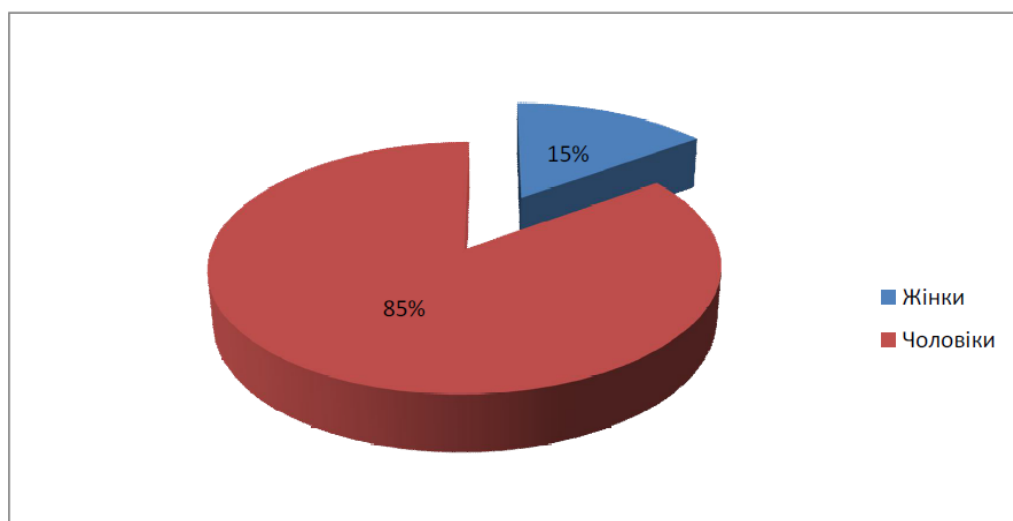


Рис. 1.3. Аналіз статі аудиторії кіберспорту

Окремо бурхливо розвиваються сервіси для потокової трансляції кіберспортивних змагань, наприклад, Twitch, який вже називають телебаченням майбутнього. Справа в тому, що усі турніри і комп'ютерні ігри транслюються через так звану стримінгову систему. Стримінгова система – це Інтернет майданчик потокового відео, де основний контент носить ігровий характер. Сьогодні існує багато подібних майданчиків: Twitchtv, Azubu, Nitbox, Ustream. Джерелами доходу на них стають як підписка користувачів і реклама, так і «пожертвування» глядачів. Їх кількість перевищує 20 млн. дол. США на місяць. За даними аналітиків, за змаганнями з комп'ютерних ігор регулярно стежать майже 190 млн. осіб у всьому світі і стримінгові платформи є невід'ємним компонентом для розвитку і популяризації кіберспорту.

Проведення турнірів з кіберспорту є основним джерелом залучення нових спонсорів і інвесторів та популяризації кіберспорту у всьому світі. Загалом з початку 2000 року було проведено більше 1000 турнірів у всьому світі у різних ігрових дисциплінах. Кіберспортивні організації, такі як World Cyber Games (WCG), Electronic Sports World Cup (ESWC) і Electronic Sports League (ESL) у співпраці з корпораціями в рамках індустрії комп'ютерних ігор влаштовують турніри як на національному, так і на міжнародному рівнях (табл. 1.5).

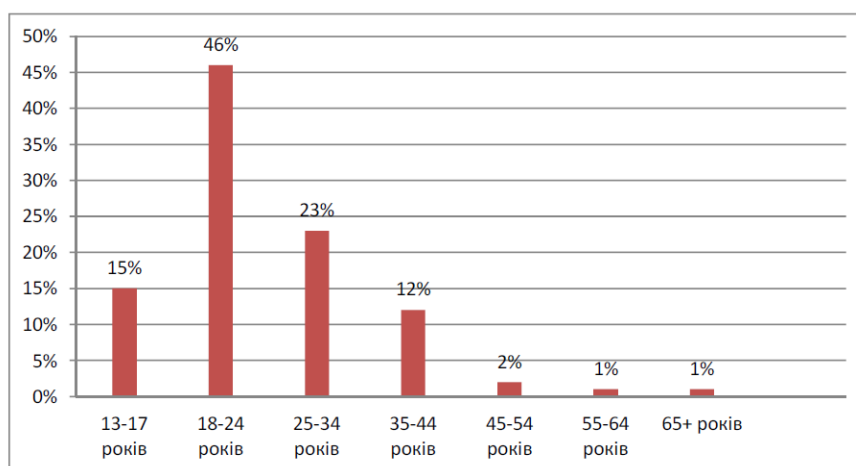


Рисунок 1.4 – Частка цільової аудиторії кіберспорту за віком

Таблиця 1.5

Найбільші організації, що проводять турніри у різних дисциплінах та їх призовий фонд

Найменування організації	Хронологія проходження	Країни	Загальний призовий фонд	Кількість країн-учасників	Генеральні спонсори
WCG	2000-2013	Південна Корея, США, Сінгапур, Італія, Німеччина, Китай	Понад 20 млн. дол. США	78	Samsung, Microsoft
ESWC	2003-2016	Китай, Франція, Південна Корея	Понад 2 млн. дол. США	53	Plantronics, Benq, Ubisoft, Activision, Valve
ESL	2003-2016	Німеччина, Польща, США, Франція, Італія	Більше 10 млн. дол. США	91	Asus, Intel, Nvidia, HyperX

Призовий фонд зазвичай формується з так званої системи краудфандінгу. Краудфандінг - це співпраця людей, які добровільно об'єднують свої гроші або інші ресурси разом, як правило через Інтернет, щоб підтримати зусилля інших людей або організацій. Так для стимулювання команд, що будуть змагатися у ігровій дисципліні, глядачам пропонується придбати електронний білет, що дає їх різноманітні можливості: це можуть бути внутрішньоігрові артефакти, бонуси, унікальні предмети, які можуть бути цікавими для глядачів. Вартість одного білету в середньому дорівнює 10\$.

Чверть суми йде в загальний призовий фонд, решта 3/4 йде на рахунок компанії, яка витрачає ці гроші на свій розсуд: організовує чемпіонати, вдосконалює ігрову систему, залучує нових спеціалістів, тощо.

Україна займає міцні позиції на ринку кіберспорту, але досить слабкий піар і поширення інформації приводить до слабого фінансування організацій, знеохочення інвесторів фінансувати такі заходи, досить пасивне відношення держави до цього. Поширення інформації про кіберспорт серед усіх верств населення зумовить створення нових кіберспортивних клубів, організацій, асоціацій, турнірів, це дасть змогу ще більш стрімкого розвитку, поширення цільової аудиторії, приверне увагу нових інвесторів.

Ринок кіберспорту абсолютно нова складова спортивного маркетингу сформована під дією науково-технічного прогресу. Сьогодні його обсяг складає 748 млн. дол. США, а перспективи його розширення сягають 1 млрд. дол. США в кінці 2017 року. Діюча цільова аудиторія сягає 190 млн. чоловік більшість з яких чоловіки віком від 18 до 24 років, які здатні витратити на проведення якісних турнірів понад 20 млн. дол. США щомісяця завдяки системі краудфандінгу. Транслявання цих подій проходить через стримінгові платформи, які можуть стати альтернативою телебаченню у недалекому майбутньому. Ринок кіберспорту налічує багато інвесторів, оскільки вони хочуть зайняти найвигіднішу позицію у конкурентній боротьбі на ще несформованому ринку.

Попри ризики (вплив на здоров'я і фінансове шахрайство) розвиток індустрії комп'ютерних ігор в Україні сприятиме:

- створенню робочих місць (не тільки для гравців);
- зростанню малого та великого бізнесу;
- збільшенню податкових надходжень до бюджету;
- залученню інвестицій;
- зростанню туризму;
- підвищенню іміджу України на світовій арені.

Вдале географічне розташування і низькі ціни на організацію змагань забезпечать Україні доходи від проведення заходів і організації баз для тренувань світових команд.

1.6. Жінки в гейм-індустрії

Жінки в геймінгу

Спираючись на дослідження, процентне співвідношення жінок-геймерів коливається від 19% до 45%. Така цифра різниться в залежності від країн і ігрових жанрів. Так, понад 60% жінок-геймерів захоплюються казуальними тайтлами - «три-в-ряд», мобільними фермами, іграми в соціальних мережах. Зовсім інша статистика виходить, якщо розглядати «хардкорні» жанри — ті, які якраз і асоціюються у гравців зі «справжнім геймінгом».

Шутерам від першої особи як, наприклад, Call of Duty, надають перевагу лише 7% жінок, іграм в жанрі MOBA («розрахована на багато користувачів онлайн бойова арена») — до 10%, MMORPG — 16%, а ось спортивні ігри цікаві лише 2% дівчат. Хоча, згідно з даними дослідницької компанії DFC Intelligence, на липень 2020 року найбільш популярною відеогрою на консолі, яка користується успіхом рівномірно як у жінок, так і у чоловіків, став пригодницький бойовик Ghost of Tsushima, а слідом за ним вже згадана версія гри Call of Duty: Modern Warfare.

Вибір тих чи інших жанрів пояснюється наявними суспільними стереотипами. З дитинства дівчаткам закладається, що "ігри - не їхнє заняття", тому кількість жінок в хардкорних іграх куди менше, ніж в казуальних і мобільних.

Також така закономірність може пояснюватися тим, що дівчатам в іграх подобається можливість самовираження та соціальних аспектів, в той час, як чоловіків цікавить «челендж» — подолати труднощі й позмагатися в навичках з іншими гравцями, що і є основною задачею «хардкорних» жанрів. До того ж саме з цієї причини дівчата споживають більше контенту — вони досліджують гру більше «вшир», ніж «вглиб».

Дизайн також є однією з вагомих причин вибору тієї чи іншої гри. Навіть незначні зміни у візуалі можуть сильно змінити сприйняття гри в очах жінок. Згідно з дослідженнями, класичний шутер, де потрібно стріляти та

вбивати, з посереднім дизайном не особливо буде цікавий дівчатам. Але якщо додати яскраву та захоплюючу графіку, як наприклад в Ratchet & Clank: Rift Apart — ексклюзив консолі PlayStation 5, гра може стати куди привабливішою для жіночої аудиторії, ніж інший шутер.

Жінки в кіберспорті

Жінки в кіберспорті займають лише **5%** — це враховуючи не лише безпосередньо гравчинь, але і менеджерів. За словами соціологів, така мала цифра пояснюється не “біологічними відмінностями», мовляв, жінки не здатні грати так само добре, як і чоловіки, і не наявною дискримінацією. Причина, чому цифра настільки мала полягає в тому, що жінки в цілому куди менше захоплюються змагальними відеоіграми. Хоча, зрозуміло, з цим твердженням можна посперечатися. Деякі жінки-гравці рідше зацікавлені в кіберспорті через усталений стереотип, що це більше чоловіче заняття. Жінки в ньому розглядаються як незвичайне і чужорідне явище.

І все ж, зі змагальними іграми також пов'язаний цікавий ефект: у жінок, які в них грають, збільшується самооцінка, і вони починають відчувати себе більш привабливими для протилежної статі — підвищується впевненість у собі та своїх здібностях.

Іншою стороною монети жіночого кіберспорту є ефект загрози підтвердження стереотипу. Це феномен, коли жінки в змагальних іграх, знаючи, що грають проти чоловіків, бояться опинитися слабкіше їх через стереотипи — і в результаті не показують бажаний якісний результат. У реальному житті цей феномен спрацьовує для обох статей — але у випадку з іграми він спостерігається саме у жінок. Це одна з основних стопорних причин у багатьох сферах, які заважають дівчатам відчувати себе впевнено і на одному рівні з чоловіками.

Жінки в геймдеві

Згідно з даними Google, жінки в геймдеві складають лише 24%. При цьому, серед підлітків, хто цікавиться розробкою ігор, дівчата займають 32%.

На думку дослідників, втрата інтересу до розробки та програмування ігор відбувається в тому віці, коли набувають чинності гендерні стереотипи щодо жінок в іграх і ІТ. У цьому винна в тому числі й освіта — дітей майже не вчать тому, що є така галузь, як геймдев, і що, крім програмування, у сфері є величезна кількість професій, які будуть цікаві як дівчатам, так і хлопцям.

У збільшенні кількість дівчат у сфері мають бути зацікавлені обидві сторони. Чим більше жінок стає в геймдеві — тим стрімкіше розвивається індустрія. Як мінімум, тому що жінки — це величезна аудиторія, і якщо вони також будуть брати безпосередню участь в розробці, ігри зможуть стати більш різноманітними та доброзичливими до інших типів аудиторії.

Висновок до розділу 1

Кіберспорт – змагання з відеоігор – це вид спортивної активності, в якій гравці розвивають і тренують як розумові, так і фізичні навички. Молоді гравці формують команди та змагаються за призові фонди, що можуть досягати величезних сум. Річний дохід гравців при цьому може складати сотні тисяч доларів, враховуючи спонсорство та призові виграші, і тим паче призові фонди зі змагань.

Згідно із дослідженнями, дедалі більше людей надають перевагу перегляду змагань з кіберспорту, ніж традиційного, а самих кіберспортсменів деякі науковці прирівнюють до «справжніх атлетів».

Як і в традиційному спорті, людям подобається спостерігати в першу чергу за змаганнями, і з часом в людей з'являються кумири та улюблені команди, за якими цікаво спостерігати

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Методи дослідження

У ході науково-дослідної роботи були використані такі методи дослідження:

Аналіз науково-методичної літератури, який спрямований на отримання конкретної інформації у даному дослідженні та її засвоєння для подальшого використання на практиці. Даний метод поділяється на такі групи:

- Сенсорна передача та засвоєння інформації (перегляд відео-уроків та гайдів відомих блогерів у сфері кіберспортивних дисциплін).
- Перегляд друкованих джерел, засвоєння та обробка цієї інформації (робота з документальною інформацією).
- Усна передача та засвоєння інформації (лекції, пояснення, розповіді тощо).

Опитування. Даний метод відбувався шляхом проведення анкетування, з метою визначення думки щодо кіберспортивної діяльності, популяризації, відношення до даної сфери. Анкета має питання, яка на пряму визначає вік, кваліфікацію та досвід в цьому напрямку.

В опитуванні брало участь 23 респондента (кіберспортсмени новачки та любителі, геймери). Анкета створена за допомогою онлайн платформи (Google Forms), яка була розміщена на сторінці Facebook у відкритому доступі. Дана анкета відображена у Додатку.

Педагогічний експеримент. Цей метод проводився з метою визначення ефективності використання тих чи інших форм, засобів, видів у тренувальному процесі кіберспортсменів. Цей метод проводився за такою послідовністю: визначення початкового рівня підготовленості учасників експерименту; виконання конкретних задач під час тренувань; узагальнення та розробка практичних рекомендацій.

Методи математичної статистики. В основу об'єктивного аналізу отриманих даних було покладено використання методів математичної статистики, серед яких методи описової статистики, з обчисленням: середніх величин (\bar{x}); стандартних відхилень (S), коефіцієнтів варіації (V). Застосування даних методів обумовлено необхідністю аналізу явищ що вивчалися, проведення процесів збору, обробки даних та їх подальша достовірна інтерпретація. Усі дані оброблялися з використанням електронних таблиць «Excel 2007» (Microsoft, США), які дозволили провести аналіз вимірювань і розрахунок базових величин.

2.2 Організація дослідження

Дослідження в рамках виконання магістерської роботи проводилось на базі Національного університету Фізичного виховання і спорту України. У дослідженні приймали участь 10 кіберспортсменів, яке проходило у три етапи.

Перший етап (квітень 2021-травень 2021)- вивчення та аналіз матеріалу по кіберспортивних дисциплінах, історія розвитку кіберспорту, вивчення основних проблем кіберспорту. Вивчення мети, завдань, об'єкта та предмета дослідження.

Другий етап (вересень 2021-жовтень 2021)-проведення опитування кіберспортсменів. Збір інформації по обраній дисципліні. Визначення мотивації. Визначення рівня підготовленості і майстерності кожного учасника. Участь у тренувальних процесах кіберспортсменів.

Третій етап (жовтень 2021-листопад 2021)-обробка отриманих даних і детальний аналіз. Визначення основних проблем у тренувальному процесі кіберспортсменів. Визначення перспектив і шляхів розвитку у даному напрямку

Розділ 3

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

3.1.Визначення Counter-Strike в сучасному кіберспорті

Counter-Strike – шутер від першої особи або FPS, комп'ютерна гра, в якій гравець бачить те, що відбувається очима солдата (неодмінною деталлю пейзажу, що складається в основному з будівель і руїн, є стовбур зброї гравця, що випирає в простір). Для перемоги, зазвичай, треба перебити опонентів. Шутери – це реалістична гра на нервах, забава з гострими відчуттями, коли цифрова смерть супроводжується бризками крові, плямами екрану. Цей жанр зробив перші кроки ще у 1970-х, але справжнім проривом став у 1990-х, коли вийшла Doom, що викликала запеклі суперечки в суспільстві через загравання з сатанинською тематикою та асоціації з винуватцями масового вбивства у школі «Колумбайн».

Спочатку Counter-Strike був результатом творчості фанатів – двох студентів коледжу. Міна «Гузмана (Gooseman)» Ле та Джесса Кліффа – які робили модифікацію (мод на геймерському жаргоні) для популярної гри Half-Life, розробленої компанією Valve Corp., що базується в Бельв'ю, Вашингтон. Вивчаючи програмування в Університеті Саймона Фрейзера в канадській Британській Колумбії, Ле зацікавився гейм-дизайном. Заснована на військових романах Тома Кленсі серія ігор Rainbow Six надихнула реалістичну тему Counter-Strike. Замість битв із монстрами-мутантами або демонами Counter-Strike зіштовхує контрольованих гравцями терористів та бійців антитерористичних підрозділів. На відміну від ранніх шутерів, де гравці поодиночки протистояли комп'ютерним монстрам, веденим штучним інтелектом, спортивний Counter-Strike грають командами - П'ятеро на п'ятьох. Ле хотів, щоб у грі головну роль грали взаємодія, координація та комунікація, а не рефлексивні, щоб навіть менш майстерні гравці могли вносити

свій внесок у спільну перемогу. Кілли (вбивства ігрових персонажів супротивника) та перемоги в раундах приносять команді ігрові гроші, які можна витратити на покращення зброї та екіпірування, а також розділити з товаришами по команді в рамках загальної стратегії.

Але Counter-Strike не замислювалася як повноцінна змагальна дисципліна.

Counter-Strike має чіткі завдання та систему підрахунку очок, що робить її динамічним, висококонкурентним змаганням. І, на відміну від інших шутерів, де ігрові персонажі відроджуються і можуть повернутися в гру після смерті, в Counter-Strike вбиті вибувають з гри до кінця раунду, залишаючи команду у меншості. «Крива навчання» у грі досить крута – це означає, що необхідна для гри навичка набирається швидко, але рівень майстерності ветеранів серйозно відрізняється від того, що можуть продемонструвати новачки. В грі передбачена симуляція віддачі зброї, що додає реалізму в процес: сила віддачі відрізняється залежно від виду зброї, що може збити гравцю приціл. Гравцям потрібно вміти вражати ціль, використовуючи для переміщення клавіші W, A, S та D клавіатури. За допомогою миші здійснюється прицілювання та стрілянина. [27].

3.2. Види підготовки у тренувальному процесі кіберспортсменів

За даними літературних джерел нами вивчено співвідношення видів спортивної підготовки кіберспортсменів на етапах багаторічного тренування (табл. 3.1).

Таблиця 3.1

Співвідношення видів спортивної підготовки кіберспортсменів на етапах багаторічної спортивної підготовки (%) [22]

Вид підготовки	Етапи спортивної підготовки					
	початковий		тренувальний		удосконалення спортивної майстерності	вищої спортивної майстерності
	7 років	8-10 років	11 років	12-15 років		
ЗФП	20	18	12	10	4	4
СФП	4	4	6	8	10	10
Теоретична	14	10	8	6	4	4
Техніко-тактична	54	58	56	54	54	50
Психологічна	6	6	8	8	8	8
Змагальна	2	4	8	10	14	16
Суддівська практика	-	-	2	4	6	8

Для встановлення спрямованості спортивно-технічної підготовки кіберспортсменів, було створено експертну групу в складі 5 осіб, що приймали участь в розробці освітньо-професійної програми «кіберспорт (esport)» другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 017 фізична культура і спорт галузі знань 01 освіта/педагогіка.

Унаслідок систематизації отриманої інформації, розроблено види підготовки у тренувальному процесі, представлену на рисунку (рис. 3.1).



Рис. 3.1. Основні види підготовки кіберспортсменів

Крім того, визначено специфічні види підготовки кіберспортсменів, представлені на рисунку (рис. 3.2).



Рис. 3.2. Специфічні види підготовки кіберспортсменів

3.3. Дослідження тренувального процесу кіберспортсменів на прикладі дисципліни CS:GO

В даному дослідженні брали участь 10 спортсменів початківців, вікової категорії 17-20 років. Запропонований цикл тренування тривав 4 тижні. На кожен тиждень розплановано 3 тренування по 2 години.

На початку дослідження, учасники провели 4 гри звичайного режиму по 8 раундів в CS:GO для визначення початкового рівня майстерності в даній дисципліні. Результати показують доволі низькі показники, де з чотирьох проведених ігор виграшних не було зовсім. Наведені результати кожної гри і співвідношення виграшних та програшних раундів на рисунку (Рис.3.3)

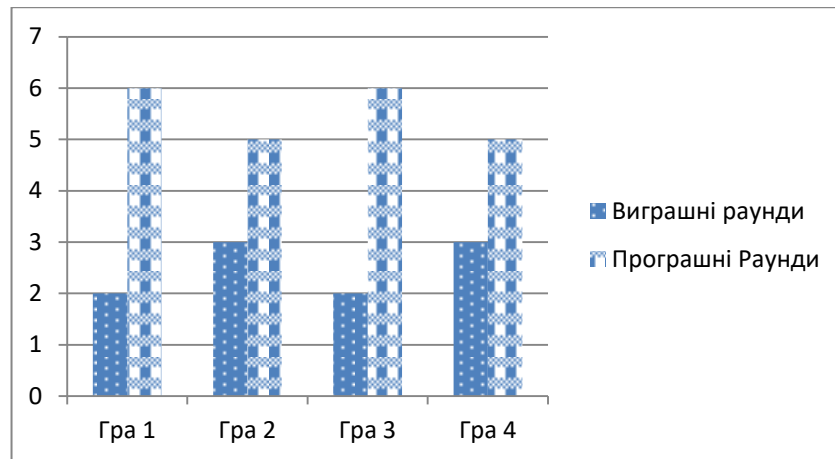


Рис.3.3 Співвідношення виграшних та програшних раундів

Тому кожне тренування, перед тим, як грати матчмейкінг (або Faceit з ESEA), розпочиналось з розминки: чи це гра на Deathmatch, відстріл ботів на Aim Botz або відіграш ретейків. Безумовно, добрий аїм і правильне позиціонування - основні критерії скілла. Але це не означає, що можна забути про інші його аспекти: розкидку смоків та молотових, знання миттєвих флешок, префаєри та піки позицій. Гранати найлегше натренувати, тому що є тисячі гайдів, в який саме піксель треба цілитися. А ось з префаєрами та піками все важче. Самостійно натренувати їх складно. Розуміння, як їх виконувати, зазвичай приходиться з досвідом. Тому для ефективних тренувань використовують дану платформу.

Ургас - це платформа з 7 карт (і ще деякі знаходяться в розробці), яка поєднує всі доступні види практик. Ця платформа підходить не тільки для новачків, але й досвідчених гравців. Карти поділяються на два види: тренування стрільби з ботами, та тренування змагальних карт. Ургас має вбудовану базу даних, яка зберігає кожне ваше тренування на кожній карті, і на основі її будує статистику. У свою чергу, статистика покаже слабкі та сильні сторони кіберспортсменів

Управ Arena: набиваємо руку

Arena - чергова карта для тренування аїму на ботах. Дуже багата на різні режими та налаштування. Існує 4 основні режими тренування:

1. Випробування (Challenges)

У даному режимі гравцеві пропонується 6 випробувань на час, які потрібно пройти якнайшвидше:

Bodyspray - вбивство ботів за допомогою спрею

One taps — they are talking about your one tapz

Burst fire - стріляємо по ботах чергами

Alternating — випробування з положенням ботів, що постійно змінюються, за висотою і дальністю.

Precision – випробування влучності. Боти знаходяться на дальній відстані

Aim Botz - ви оточені лише ботами

2. Звичайна розминка (Routines)

Цей мод включає 2 види розминки (основна зброя або пістолет + основна зброя). Є 4 пресети для тренування:

Standart - два раунди по дві хвилини на ближню та середню дистанцію

FAA - один двоххвилинний раунд на дальню дистанцію

Uneven - два раунди по дві хвилини на ближню та середню дистанцію, але боти знаходяться в різній площині по висоті

Headshot - два раунди по дві хвилини на ближню та середню дистанцію, але стріляти можна тільки по головах

3. Гра на рекорд (Records)

Тут пропонують якнайшвидше перестріляти ботів. Є кілька "дисциплін", в яких можна це зробити: 4 режими з минулого пункту, але скрізь один раунд та 100 ботів

World record - 100 ботів, ближня дистанція і всі вони на одному рівні по вертикалі.

World record на 150/250/500/1000 ботів

4. Індивідуальний режим (Custom)

Тут можна змінювати такі параметри:

Рануд на час (1-6 хвилин) або кількість ботів (20-∞)

Куди проходило ушкодження (тільки тіло, тільки в голову або скрізь)

Положення ботів по вертикалі

Кількість ботів

Рух ботів

Наявність броні

Поворот ботів щодо вас

Розміри арени

В цілому Yprac Arena дуже зручна і опрацьована карта, яка може надати досить багато варіацій тренувань аїму

Yprac %competitive_map_name%: тренуємо улюблену картку

Список карт наступний (і доповнюватиметься): Dust 2, Mirage, Cache, Nuke, Train, Nuke, Inferno. Для прикладу використовуємо карту Mirage.

Сама карта дуже детально опрацьована щодо ігрових моментів. Тут можна будь-які флешки, смоки та молотові на конкретну ситуацію. Дізнаєтесь як правильно пікати з авіком, і куди робити префаєри для заходу в плент.

Режими цієї карти:

1. Розкид гранат (Smoke practice, Fire practice, Flash practice)

Можна об'єднати ці три режими, оскільки, технічно, вони не мають відмінностей. Відрізняється лише граната, яку ми тренуємо. Сам процес тренування дуже простий: встаємо на мітку, цілимося по лініях-підказках і кидаємо гранату, як нас просять :стоячи, на ходу або в стрибку, як на рисунку (рис.3.4) За допомогою мішені визначається, наскільки правильно та точно граната була кинута, адже саме від цих факторів залежить ефективність розкидання (рис.3.5.)



Рис. 3.4 Встати на мітку тренувальному режимі CS:GO



Рис.3.5. Поєднати лінії і кинути гранату в тренувальному режимі CS:GO

При бажанні можна відключити лінії-підказки, і продовжувати навчання вже без них. Якщо спортсмен відчуває себе досить впевнено у розкидці, тоді можна перейти до режиму випробувань. У цьому режимі немає жодних підказок. Зате є різні рівні складності, які залежать від точності влучення гранатою.

2. Тренування піків (Peek practice)

Для тих, хто обирає AWP. Що таке пік? Пік - це тип руху в грі, який використовується для швидкої перевірки ворожої позиції через кут для подальшого вбивства. Так само розрізняють пік плечем, коли ви показуєте тільки маленьку частину моделки свого гравця, і змушуєте противника зробити постріл по вам, що дає вам перевагу в подальшій дуелі (в основному снайперської, так як AWP досить довга перерва між пострілами). Правильний пік основних позицій грає досить важливу роль успіху снайпера. Цей режим дозволяє нам вивчити всі основні снайперські позиції, а також правильно ставити приціл для піку. Білим квадратиком позначається позиція супротивника, щодо якої ми орієнтуємось, як показано на рисунку (рис.3.6) Далі потрібно запам'ятати куди приблизно цілитися для цього піку (рис.3.7.) та зробити, власне, пік (рис.3.8.)



Рис.3.6 Орієнтування на позицію супротивника в тренувальному режимі

CS:GO



Рис.3.7. Запам'ятовуємо, куди приблизно цілитися для цього піку



Рис.3.8 Робимо пік в тренувальному режимі CS:GO

3. Тренування префайрів (Prefire practice)

Буває, коли спортсмен стикається з ситуацією, коли гравець із протилежної команди вискакує з-за рогу і моментально ставить хедшот, а він навіть зреагувати не встиг. Але цілком імовірно, що людина просто вміє робити префайри і знає, за якими позиціями стріляти. Префайр — це стрілянина на випередження за певною позицією. Коли гравець заздалегідь стріляє по позиції, де знаходиться ворог, він сильно збільшує свої шанси перемогти в перестрілці. Наявність супротивника за кутом можна дізнатися за інформацією від тиммейтів. В інших випадках доводиться лише здогадуватися. І ось для того щоб розуміти зразкове місце ворога нам і необхідний даний режим практики.

Сам процес тренування простий і зрозумілий: спортсмену заданий шлях з однієї точки в іншу (наприклад, з ями пройти на сходинки), який необхідно подолати відстрілюючи ботів. Боти стоять на різних позиціях, які зазвичай займають гравці. Завдання трохи ускладнюється тим, що боти озброєні скаутами та стріляють швидко та точно. Вбити їх, не отримавши влучення, можливо лише префайром, а за кожне вбивство дається трохи хп. Тут відмінно опрацьовані всі можливі ігрові маршрути, а також позиції роботів для кожного з них (Рис.3.9)



Рис.3.9 Скриншот тренування префайрів в CS:GO

Основне завдання режиму - пройти якнайшвидше і отримати якнайменше шкоди. У ході тренування спортсмени запам'ятовують основні позиції і отримують розуміння, куди потрібно ставити приціл для префайра цих позицій. Так само, як і в інших режимах, є режим випробувань, в якому не має підказок про знаходження ботів, а складність залежить від кількості хп за вбивство.

По завершенню практичних завдань на платформі, було здійснено ще чотири командних гри, в яких результат показників став набагато вищий, а це означає, що ігрова платформа Ургас здатна значно покращити навички кіберспортсменів, розвинути техніко-тактичні уміння, підвищити впевненість у власних силах при участі у майбутніх турнірах (Рис.3.10)

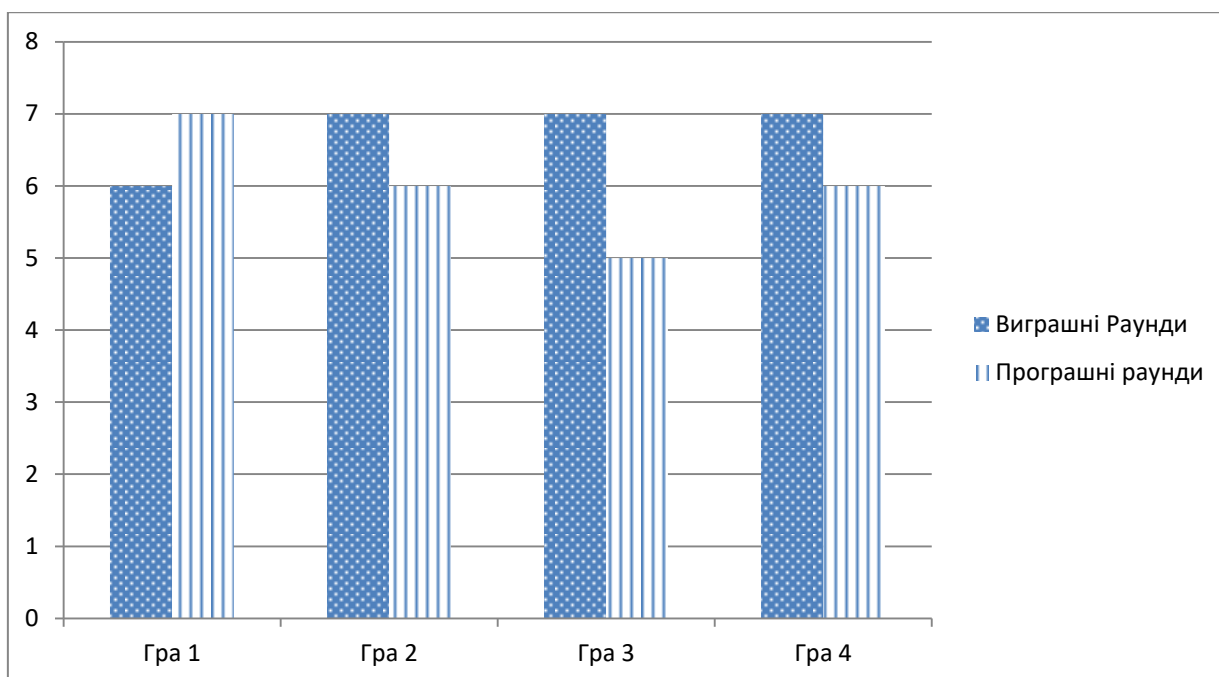


Рис.3.10 Співвідношення виграшних та програшних раундів в кінці дослідження

Для прикладу співвідношення показників на початку та в кінці дослідження, візьмемо характеристики одного учасника дослідження (Рис.3.11)

Користувач	У	П	С	СЦИ	Счѐт
24 monster	13	2	8	★ ²	28
90 -1	13	0	5	★	26
23 bogdan.povar.97	9	1	3		19
58 CoCo	8	1	8	★ ¹	17
46 yll.kastrati	3	0	4		6
30 Profesorius	2	1	2	★ ¹	5
17 viktorfafru5	2	1	3		5
16 БЕЛУГА	2	1	8		5
86 θανασης ο φουρνος	1	1	5		3
26 MoonLightFill	0	0	0		0

Рис.3.11 Статистика першої гри в CS:GO гравця під нікнеймом «monster»

За першу зіграну гру було здійснено 13 убивств, 2 допомоги у вбивстві, 8 смертей, 2 СЦИ, що означає отримання звання цінний гравець, також рахунок гравця-28.

На прикінці дослідження відбулися позитивні зміни, спостерігаються підвищення характеристики гравця та його техніко-тактичних показників при систематичних тренуваннях. Результати кінцевої гри (Рис.3.12)

Кількість убивств	П	С	СЦИ	Счѐт
30	3	12	★ ³	63
16	7	11		39
3	0	1		6
0	0	0		0
0	0	0		0
0	0	0		0
0	0	1		0
0	0	8		0

Рис.3.12 Результати кінцевої гри

Кількість убивств вже складає -30, допоміжних убивств-3, смертей-12, СЦИ-3. Рахунок гравця-63.

3.4.Особливості тренування з різними видами зброї в CS:GO

-Особливості тренування з пістолетами

Уміння вести прицільну та точну стрілянину з пістолетів у «CS:GO» важливе. По-перше, це часом показує вміння гравця загалом, що дозволяє придушити ворожу команду. По-друге, нерідке явище у грі – це еко-раунди, коли необхідно заощадити гроші для покупки повноцінного комплекту озброєння. У таких випадках гравці зазвичай купують тільки пістолети та деф'юз-кити (команда спецназу). Саме в еко-раундах ви можете продемонструвати свій аїм. Тренування його у постійному режимі дозволить вам завжди випереджати ворога на початкових стадіях гри. Отже, найбільш придатними для точної стрілянини для новачків є стандартні пістолети. Справа в тому, що вони мають мінімальний розкид. Йдеться про P2000 (замінюється на ЮСП) та про «Глок-18».

Стандартний пістолет терористів – «Глок». Він має більш місткий магазин (на 20 патронів), але завдає меншої шкоди. Як непоганий варіант зійдуть і подвійні «Беретти». Гравець з ними має 30 патронів. Однак поводитися з ними треба акуратно, оскільки вони мають чималий розкид при дуже швидкій стрільбі. Найбільш просунутий пістолет у грі – це «Нічний Яструб». При вмілому поводженні він здатний знищити будь-якого супротивника і навіть дати можливість зіграти в режимі «один на три» при фулбаї супротивника. Проте, щоб навчитися так з ним поводитися, знадобиться чимало часу і нервів, оскільки пістолет має велику віддачу і великий розкид на ходу.

-Тренування зі штурмовими гвинтівками

Стандартними штурмовими гвинтівками у команд спецназу та терористів є відповідно М4А4 (у стандартному вигляді) або М4А1 (у заміненому) і АК-47. Насамперед поговоримо про спецназ. До останнього часу М4А1 була великою цінністю для гравців. Проте в останніх оновленнях її збитки скоротили, а розкид підвищили. Проте М4А1, як і раніше, вважається оптимальним варіантом, оскільки розкид М4А4 не зрівняється з нею навіть за «пофіксованого» стану. У деяких випадках дуже рятує глушник. Однак у більшості випадків практично безшумна стрілянина демаскується іконкою, що з'являється на міні-карті.

Штурмова гвинтівка терористів. АК-47 зі своєї категорії є найпотужнішою зброєю, що завдає фатальної шкоди. Проте в той же час вона має справді величезний розкид при стрільбі затиском. Стріляти з неї – справа вкрай невдячна. Але іноді все ж таки доводиться цим зайнятися при лобовому зіткненні на короткій дистанції. Стандартний набір озброєння коштує не таких великих грошей, та й, за статистикою, це спорядження, що найбільше використовується. Тому цей факт вимагає від гравців підвищення такої навички, як АІМ. Тренування його дозволить вигравати раунди при поводженні зі стандартною зброєю.

-Тренування аїма: способи стрілянини, їх переваги та недоліки

Тренування аїму в CS:GO підвищують навичку ведення стрілянини за метою. Крім того, гравець зможе визначитися, який із видів стрілянини він би хотів використати частіше за інших. Водночас не можна сказати, що багато хто дотримується саме одного типу. Напевно, потрібно володіти відразу всіма (трьома) способами, оскільки вони ідеально підходять для кожного виду дистанцій.

На невеликих відстанях (у тому числі і при стрільбі впритул) підійде спосіб, званий затискачем. Полягає він у тому, що потрібно просто затиснути кнопку миші. Назву, як можна помітити, дали способу з легкої руки. Оскільки противник перед вами займатиме чималий відсоток простору (а може навіть практично всі), більшість снарядів потрапить саме в нього. В цьому випадку нерідко говорять про спрею. Суть полягає в тому, що під час затиску гравець керує мишкою, підтягуючи приціл до найуразливіших частин (а це тіло і, звичайно, голова). Однак спрей на середніх дистанціях (особливо таких збрарьд, як АК-47) є більше проблемою, ніж засобом знищення.

До речі, на середніх дистанціях найбільш сприятливим способом є стрілянина чергами по 2–3 патрони. У ряді випадків можна використовувати спрей, але тільки якщо зброя має малий розкид. До таких відноситься, наприклад, пістолет-кулемет Р-90.

На довгих дистанціях стрілянина чергами є малоефективною, але все ж таки має місце бути. Однак оптимальним варіантом стає ведення вогню по одному патрону зі швидким усуненням. Це необхідно робити для того, щоб не дати противнику завдати удару у відповідь. У той же час, ви можете контролювати приціл, щоб в потрібний момент зробити постріл.

Найкращі карти для тренування Аіму в CS:GO

Aim botz training map. В принципі, тренування на цій карті дуже просте. Необхідно вибрати зброю і стати центром великого приміщення. По краях приміщення пересуваються боти. Їх можна налаштувати: наприклад, надіти на них шолом або броню, зробити так, щоб вони рухалися так, як вам зручніше. Бажано включити тригер, який показуватиме місце влучення кулі. Так ви визначите ступінь розкиду певного виду зброї. Також на цій карті можна відпрацьовувати стрілянину на далекі відстані зі снайперських гвинтівок.

Training Center 1.5c. Програма тренування складається з кількох режимів. При першому режимі стрілянина йде по мішені, що рухається, яка іноді зупиняється і за розміром близька до голови гравця. При другому мішень переміщається так, як зробив суперник. Якщо ви попадаєте по першій мішені, відразу з'являється друга, і тільки при попаданні в неї постріл зараховується. Третій режим полягає у попаданні в мішень, яка після появи на екрані на мить змінює свій колір, і потрапити в неї потрібно саме тоді. Відмінне тренування рефлексів. Четвертий режим допомагає тренувати розкид із різних видів зброї. П'ятий дозволяє тренувати АІМ при стрільбі з кількох цілей по черзі. У цьому час виконання цієї вправи обмежено.

Recoil master. Тренує контроль віддачі та розкид із різних типів зброї.

Aim Course 2. Добре підходить для новачків. Переміщуватись по різних приміщеннях, стріляти в рухомі і не рухомі цілі, використовуючи лише два види зброї. Детальна статистика покаже, куди кіберспортсмен потрапив, а куди ні, і яку частину тіла мішені. Відмінне прокачування навички.

3.5. Психологічні якості кіберспортсмена

У ході дослідження, були здійснені висновки щодо якостей, які повинні бути присутніми у кожного кіберспортсмена:

-Стресостійкість. Коли ви граєте протягом 10-15 годин, це може згубно вплинути на вашу нервову систему. Тому важливо мати стійкість до стресів і вміти навіть у найважчій ситуації знайти рішення. Це запорука успіху та перемоги в грі.

-Відповідальність перед самим собою. Ви не повинні пропускати тренування, а грати кожен день, підвищуючи свій внутрішньоігровий рейтинг. Важливо грати кожен матч на результат, щоб не просто просидіти 15 годин і зі 100 ігор виграти 20, а до кожного матчу ставитися серйозно.

-Вміти програвати. Невдачі в матчах — це запорука того, що в наступний раз ви виграєте. Якщо ви не будете програвати, ви не будете знати про ваші помилки і шукати методи їх виправлення. Цей пункт повільно переходить до наступного.

-Аналітичне мислення. Ви повинні записувати свої ігри і аналізувати їх з боку звичайного глядача, як це роблять коментатори кіберспортивних подій або ви, коли дивитесь матчі на YouTube або Twitch. Те ж саме проводьте і зі своїми іграми: шукайте помилки, записуйте їх, швидко і точно шукайте варіанти їх вирішення, і ви дуже швидко почнете підвищувати свій рейтинг.

-Командна робота. Якщо ви людина, яка робить всіх винуватими крім самого себе, то командні дисципліни — явно не те, що вам потрібно. Вас просто виженуть з команди, якщо ви будете проявляти свій характер на нервовому ґрунті. Важливо вміти прислухатися до своїх тимейтів, визнавати провину і не тільки дивитися на інших, але і працювати над собою.

З метою більш ефективної підготовки кіберспортсменів необхідне вдосконалення тактичного мислення: швидко сприймати, адекватно усвідомлювати, аналізувати, оцінювати змагальну ситуацію і приймати рішення відповідно до обстановкою і рівнем своєї підготовленості і свого

фізичного стану, передбачити дії супротивника, будувати свої дії відповідно до цілей змагань і завданням конкретної змагальної ситуації

Спортсмени з кіберспорту обов'язково повинні володіти основними специфічними методами вдосконалення тактичного мислення як з реальним, так і з умовним противником. Поряд з навчанням і вдосконаленням основ спортивної тактики необхідно:

- постійне поповнення і поглиблення знань про закономірності спортивної тактики, її ефективних формах;
- розробка тактичних задумів;
- оновлення і поглиблення тактичних умінь і навичок, схем і т. д .;
- виховання тактичного мислення. В ігрових дисциплінах з кіберспорту тактика відповідає практично за всі розділи підготовки спортсменів. Правильна підготовка тактичних дій може визначити результат перемоги, в тому числі, і над більш технічно кваліфікованим противником.

Висновок до розділу 3

Тренувальний процес у кіберспорті- складний багатоетапний процес, який вимагає від кіберспорстменів підвищеної сконцентрованості, уваги та витривалості, високої психологічної підготовленості.

Об'єктом в даному процесі виступає сам спортсмен, мета-підвищення професійного рівня для досягнення максимально високих результатів у кіберспортивній індустрії.

Висновки

1. Командні змагальні ігри, які впевнено набрали популярності до середини другого десятиліття ХХ століття, додали в кіберспорт ще один вимір, в якому відбувається комунікація та координація, як правило, між п'ятьма гравцями. Крім власне гри команді доводиться справлятися з емоціями, керувати ігровими фінансами та зберігати концентрацію. Частина побоювань у зв'язку зі зростанням популярності кіберспорту пов'язана зі звичайною недовірою до всього нового. Історія комп'ютерних ігор (якісь кілька десятиліть) мізерна в порівнянні з тисячоліттями, що лежать за спиною таких видів спорту, як легка атлетика чи плавання. Але баскетбол і бейсбол, наприклад, з'явилися лише позаминулого століття. А в наш час кілька десятиліть – вже досить ґрунтовна база, яку можна спертися.

Ветерани кіберспортивної індустрії вважають абсолютно неважливим, чи визнають змагальні ігри спортом чи ні. Кіберспорт має всі необхідні ознаки змагання: великі призові, «бар'єр навичок», що відокремлює любителів від професіоналів, співпереживання фанатів, а тепер ще й технологічна інфраструктура, здатна служити основою всього цього.

2. Професійні види спорту, як правило, мають національний керівний орган, який захищає інтереси команд і гравців. Проте на сьогодні, на жаль, лиш у деяких країнах тільки почали утворюватися національні організації, які захищають учасників кіберспортивних відносин. Але, наприклад, Асоціація електронного спорту Кореї (скорочено АЕСК, на англ. – The Korea e-Sports Association («KeSPA»)) з'явилася у 2012 році як керівний орган для 25 кібергравців, що досягли значних результатів у кіберспорті. KeSPA вже встановила певні норми, включаючи систему рейтингів, мінімальну заробітну плату для кібергравців, а також сприяння переходу кібергравців у вищі ліги.

І таким чином, ще раз підтверджується, що в даній сфері правового регулювання, безперечно, наразі домінує приватно-правове регулювання.

3. Кіберспорт має декілька векторів комерціалізації, а саме: розробка та дистрибуція ігрового продукту, популяризація кіберспорту в суспільстві, проведення кібертурнірів, підготовка кіберспортсменів. В свою чергу, кожен вектор комерціалізації має ряд суб'єктів, тобто тих учасників відносин, які можуть отримати комерційний ефект, а для цього застосовуються визначені інструменти комерціалізації, які мають бути прив'язані до платформи комерціалізації. Слід зауважити, що розвиток кіберспорту в Україні, як і розвиток будь якої комерційної сфери, передбачає соціальну складову, таку як: створення робочих місць, відрахування податків; але крім цього завдяки розвитку кіберспорту можливо казати про специфічні соціальні складові, як: налагодження комунікацій між кіберспортсменами різних країн, формування комп'ютерної грамотності та кібер-спортивної культури.

4. На підставі проаналізованих даних функціонування систем електронного спорту можна розглядати як позитивну економічну складову організаційно-правової структури держави. Кіберспорт – це не тільки новий вид спорту, популярний серед сучасної молоді, але й великий медійний ринок. Його обсяг, за різними оцінками, становить 1–1,5 млрд. дол. При цьому експерти відзначають, що ринок кіберспорту зростає на 20–30% щорічно, а повністю проявить себе через 5–10 років.

Реклама і маркетинг в галузі мають величезні перспективи, адже кіберспорт – це відмінна сфера для просування різних продуктів.

5. На основі проведеного аналізу науково-методичної літератури та практичного досвіду, було наведено найбільш ефективні засоби тренувального процесу у кіберспортивній дисципліні CS:GO. Для цього було використано ігрову платформу Урас, що дозволяє покращити свої ігрові характеристики та ранг у обраній дисципліні. Було визначено початкові та кінцеві результати підготовки кіберспортсменів, додатково було окреслено особливості тренування з різними видами зброї, та на яких картах краще проводити тренування для Аіму.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Виходячи з теоретичних положень, кількість тренувальних занять повинні збільшуватися зі зростанням спортивної майстерності. Але при роботі з кіберспортсменами, крім цього, слід враховувати психоемоційні особливості. Тому можна рекомендувати реалізовувати заплановану тренувальну роботу за рахунок комплексних тренувальних занять. Це має сенс і при одно-, і при дворазових тренуваннях протягом дня. Але, треба підкреслити, що, при цьому, вони повинні бути переважною спрямованістю у відповідності до задач, які вирішуються впродовж конкретного періоду. Застосування комплексних тренувальних занять обумовлено і таким фактором, як необхідність підтримки необхідного рівня техніко-тактичних навиків у кіберспортсмена протягом усього періоду, а також потреба у фізичній підготовці. Таке ствердження обумовлено практичними педагогічними спостереженнями. Також не забувати розвивати і інші якості кіберспортсмена.

З тих особистих якостей, які дуже високо цінуються серед професійного ком'юніті "КС: ГО", особливо варто виділити такі: адаптивність; спокій; адекватність. Адаптивність дає гравцеві можливість ефективно оцінювати ситуацію, після чого швидко підлаштовувати свої дії під зміни ігрового сценарію. Спокій необхідно не тільки для того, щоб дії залишалися продуктивними, але й для налагодження внутрішньоконандного спілкування. Навіть якщо серед однопартійців є один "неадекват", гравець повинен залишатися спокійним і стриманим. Останнє, що слід у собі розвивати, - це адекватність. З адекватною людиною приємно грати, його хочеться запросити в команду. Нехай він не професійний гравець, але якщо веде себе стримано і спілкується доброзичливо, то йому завжди будуть раді. Навіть серед кіберспортсменів найвищого рівня прояв неадекватності може бути підданий суворому покаранню - серед гравців "КС: ГО" є певна етика.

Загальні рекомендації по грі

Високий скілл - це в першу чергу тренування і відточування навичок. Від гравця залежить не тільки знання найбільш популярних карт, але і вміння там орієнтуватися, знати укриття, найбільш відповідні місця для засідки і раша. Тренувати одні і ті ж карти потрібно постійно, точно так само слід вправлятися і зі зброєю. Вбивства з АВП виглядають вражаюче, але далеко не завжди це продуктивно. Якщо гравець краще відчуває себе всередині партії з АКМ або М-16 то і слід тренувати саме їх. Саме постійні тренування на одних і тих же картах і є головні передумови до високого звання. Не потрібно вчити розташування кожного ящика на карті, але от вивчити територію з метою згодом давати інформацію своїй команді про стан справ - це необхідно. Крім того, важливо спілкуватися зі своєю командою, навіть якщо ці люди не схильні до спілкування. Важливо до останнього підтримувати бойовий дух і давати підказки. Для того щоб підвищити скілл в "КС: ГО", тренування командного духу просто необхідна.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анохін Е. Система проведення змагань в кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання 2021
2. Бернштейн М. М. Методы и технологии коммерциализации продуктовых инноваций: автореф. дис. канд. экон. наук. НОУ ВПО «Институт мировой экономики и информатизации». Нижний Новгород. 2012.
3. Бордюгова Г. Ю. Міжнародне спортивне право як основа для формування національної галузі права «Спортивне право України»: автореф. дис. канд. юрид. наук. Київ: Інститут законодавства Верховної Ради України, 2009.
4. Бріскін Ю. Періодизація розвитку кіберспорту. Ю. Бріскін, В. Онопко, М. Пітин. Спортивний вісник Придніпров'я. – 2015. – № 3. – С. 11–14.
5. Буянова АВ, Козилина ВВ. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития. Социально-политические науки. 2017;5:77-80.
6. Вершинин И.В. Киберспорт как феномен. 2017.
7. Вишне夫斯基 АВ. Философское осмысление понятия компьютерной игры. Вестник Омского университета. 2014;3:91-92.
8. Горова К. О. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. К. О. Горова, Д. А. Горовий, О. В. Кіпоренко. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. – 2016. - № 4(2). – С. 51–55.
9. Горова К. О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. К. О. Горова, Д. А. Горовий, О. В. Кіпоренко. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. – 2017. – № 2. – С. 26–33.
10. Денисова ЛВ, Бишевец НГ, Шинкарук ОА. Киберспорт: основные понятия, направления, тенденции развития. В: Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії. Матеріали II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю; 2019 Квіт 18; Київ. Київ; 260-262.

11. Завальнюк ОВ. Феномен спорту: від філософської теорії до сучасних практик. Київ: НПУ ім. М. П. Драгоманова; 2017. 384 с.
12. Заїченко Л. І. Спортивний клуб в системі господарсько-правових відносин: автореф. дис. канд. юрид. наук. Харків: НУ ім. Я. Мудрого, 2015.
13. Залізко О. М. Вирішення спорів, що виникають з міжнародних приватних спортивних відносин Спортивним арбітражним судом: автореф. дис ... канд. юрид. наук. Київ: КНУ, 2018.
14. Исмаилов АА. Киберспорт как социальное явление. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*. 2019;7-1:40-2
15. Казакова ОА, Козьма НА. Киберспорт – спорт будущего. *Olympus* (гуманитарная версия). 2016;1(2):29-31.
16. Каразей С. Тенденції та проблеми розвитку електронного бізнесу в Україні. *Ефективна економіка*. Івано-Франківськ. 2008. URL: <http://vuz24.ru/nex/vuz-109097.php> (дата звернення: 30.10.2018).
17. Коваленко С.В. Основні етапи інформатизації суспільства та освіти. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. Серія: Педагогічні науки. 2016. Вип. 135. С. 181–184.
18. Конопля В.К., Кравченко О.В. Застосування комп'ютерних технологій в спортивній індустрії розваг// *Обчислювальний інтелект (результати, проблеми, перспективи): праці між нар. наук.-практ. конф. 16-18 травня 2017р., Київ-Черкаси: наук.ред. В.Є. Снитюк.-К. ВПЦ «Київський університет»*, 2017.-343 с.
19. Коробчинський М. В. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті / М. В. Коробчинський, Л. Б. Чирун, В. А. Висоцька, М. О. Нич // *Радіоелектроніка, інформатика, управління*. – 2017. – № 3. – С. 95–105
20. Кушнарева ИА, Стричко АВ. Киберспорт. Новая наука: опыт, традиции, инновации. 2015:1:31-2

21. Миронцов ИВ. Киберспорт как инструмент (ре)социализации. Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. 2019;2:62-7.
22. Миронов ИС, Правдов МА. Содержание спортивной подготовки в киберспорте. Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2019;3(169): 217-222.
23. Морозова О. О. Місце кіберспорту в системі фізичної культури. Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання та спорту в закладах освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції м. Кременчук, 25 квітня 2019 р. 2019. С. 168–172
24. Онопко В. О. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту). Львівський державний університет фізичної культури. 2015, 89.
25. Панкина ВВ, Хадиева РТ. Киберспорт как феномен XXI века. Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2016;1(3):34
26. Пятисоцька С. С., Ашанін В. С., Шишкін Д. В. Психодіагностичні методи виявлення особливостей когнітивних здібностей спортсменів (на прикладі кіберспорту). Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури і спорту: збірник наукових праць. Харків: ХДАФК, 2019. Випуск 3. С. 99–103
27. Р. Ли Киберспорт / — «Эксмо», 2016. С. 35
28. Скаржинская Е.Н., Новоселов М.А. Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта. Физическая культура: воспитание, образование, тренировка, 2017, 2.
29. Спортивне право: актуальні проблеми : монографія / Є.О. Харитонов, О.І. Харитонova, Н.Ю. Голубева та ін.; голов. ред. Є.О. Харитонов; НУ ОЮА. Одеса: Юридична література, 2018. 240 с.
30. Тіхонова М. А. Непідприємницькі фізкультурно-спортивні організації як суб'єкти цивільного права : автореф. дис ... канд. юрид. Харків : ХНУВС, 2009

31. Ткалич М. О. Спортивні клуби, як учасники спортивних правовідносин : автореф. дис ... канд. юрид. наук. Одеса: ОНЮА, 2010
32. Харитонов Є. О. Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання / Є. О. Харитонов, Ю. О. Толмачевська // Часопис цивілістики. - 2019. - Вип. 32. - С. 72-75.
33. Хаустов В. «Мышечный» спорт. Зеркало недели. 2004. № 47 (522).
34. Цибульов П.М. Комерціалізація інтелектуальної власності наукових організацій шляхом створення spin-off компаній. Теоретичні і практичні аспекти економіки та інтелектуальної власності. 2011.
35. Цибинога М.О., Старкова О.В., Гнучих Л.А. Організаційний механізм процедури комерціалізації інновацій. Системи обробки інформації. 2011.
36. Чаплінська О. В. Від спортивного тіла до кіберспорту / О. В. Чаплінська. // Дні науки філософського факультету. – 2016. – С. 163–165.
37. Шинкарук О, Юхно Ю, Сергієнко К, Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. В: Мат. II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії», 18 квітня 2019 року. К.:НУФВСУ, 2019. С. 282-283.
38. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». В: Мат. XIV Міжнародної конференції молодих вчених «Молодь та олімпійський рух»: зб. тез доповідей, 19 травня 2021 року. К., 2021. С. 49-50.
39. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю, Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. В: Мат. III Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 8 квітня 2020 р. / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2020. С. 183-184.

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

41. Штанько ДИ. Инвестиции в киберспорт. Инновационная наука. 2017;12:118-21.

42. Greenfield P.M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81–123.

43. Hamari J. What is eSports and why do people watch it? / J. Hamari, M. Sjöblom // Internet Research. – 2017. – № 27. – С. 211–232.

44. KeSPA TIMELINE [Electronic resource].–

45. Meeker M. Internet Trends 2018.

46. Pijetlovic K. EU sports law: a uniform algorithm for regulatory rules. Int Sports Law J. 2017. URL :

47. Post Game Analysis [Electronic resource].– Access mode:\www/ URL: http://hooptactics.com/Free_Area_Basketball_Coaching_Post_Game_Analysis-2017

48. Schwab B. Correction to: Embedding the human rights of players in world sport. Int Sports Law J. 2018. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-018-0133-z>

49. Serby T. The state of EU sports law: lessons from UEFA’s “Financial Fair Play” regulations. Int Sports Law J. 2016. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40318-016-0091-2>.

50. The Cyberathlete Professional League (CPL). Вікіпедія: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League

51. The Kiev Major 2017. Вікіпедія: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Kiev_Major

52. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport” [Electronic resource].— Access mode:\www/ URL: <https://nassmblog.files.wordpress.com/2016/07/virtually-athletes-where-esports-fit-within-the-definition-of-sport.pdf>.-2016

53. Washington Post-UMass Lowell – Online video gaming among teens and young adults. URL: https://www.washingtonpost.com/politics/polling/washington-postumass-lowell-online-video-gaming/2018/03/09/c92b0bb0-23a1-11e8-946c-9420060cb7bd_page.html?noredirect=on

54. World Cyber Games. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games

ДОДАТОК

З метою визначення думки щодо кіберспортивної діяльності, популяризації, відношення до даної сфери було проведено опитування за допомогою даної анкети.

Анкета

1. Ваш вік

Вкажіть, будь ласка, цілим числом

2. Ваша стать

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Чоловік

Б. Жінка

3. Наскільки Ви проінформовані про сферу кіберспорту?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Інформований добре

Б. Інформований недостатньо

4. Вкажіть, будь ласка, Ваш стаж у комп'ютерних іграх

Вкажіть, будь ласка, цілим числом

5. Як часто ви граєте в комп'ютерні ігри?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Кожен день

Б. Кілька разів тиждень

В. Декілька разів на місяць

Г. Кілька разів на рік

6. Скільки годин зазвичай Ви проводите за комп'ютерними іграми?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

- А. Менш ніж година
- Б.1-4 години
- В.5-7 годин
- Г.8-11 годин
- Д. Більше 12 годин

7. Яке значення мають комп'ютерні ігри у вашому житті?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

- А. Основний вид проведення вільного часу
- Б. Один із видів дозвілля, поряд з іншими
- В. Спосіб додаткового заробітку
- Г. Джерело основного заробітку

8. Вкажіть будь ласка, яка кіберспортивна дисципліна Вам більше подобається найбільше

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

- А. League of Legends
- Б. Dota 2
- В. Counter-Strike: Global Offensive
- Г. Hearthstone: Heroes of Warcraft
- Д. Інше

9. Чим Вам подобається кіберспорт?

(можете вибрати кілька варіантів відповідей)

- А. Видовищний
- Б. Доступний
- В. Вид заробітку
- Г. Цікаве проведення вільного часу
- Д. Відсутність травм
- Е. Відсутність фізичних навантажень

Є. Можливість займатися без фізичної підготовки

Ж. Інше

10. Як часто Ви берете участь у кіберспортивних змаганнях?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Завжди беру участь

Б. Періодично беру участь

В. Брав участь кілька разів

Г. Брав участь 1 раз

Д. Не брав участь

11. Як часто Ви спостерігаєте за кіберспортивними змаганнями?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Завжди

Б. Часто

В. Іноді

Г. Рідко

Д. Ніколи

12. Як Ви вважаєте, які недоліки має професійний кіберспорт перед професійним "традиційним" спортом? *

(можете вибрати кілька варіантів відповідей)

А. Формує малорухливий спосіб життя

Б. Псує зір

В. Гравці мало проводять часу на свіжому повітрі

Г. Кіберспорт викликає залежність

Д. Вимагає великих витрат часу

Е. Відволікає від важливих справ

Є. Звужує коло безпосереднього спілкування

Ж. Інше

13. Що, на Вашу думку, сприяє зростанню популярності кіберспорту?

(можете вибрати кілька варіантів відповідей)

А. Реклама кіберспортивних змагань у ЗМІ

Б. Трансляція ігор телевізійними каналами

В. Мода на комп'ютерні ігри

Г. Нові технічні засоби для ігор

Д. Привабливий комп'ютерний дизайн

Е. Проведення змагань з кіберспорту

Є. Азартність, можливість робити ставки

Ж. Інше

14. Які перспективи розвитку існують у кіберспорту та ігрової індустрії загалом?

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Кіберспорт буде більш популярним, ніж звичайний спорт

Б. Кіберспорт за своєю популярністю зрівняється зі звичайним спортом

В. Популярність кіберспорту буде нижчою, ніж популярність звичайного спорту

Г. Кіберспортом займатиметься відносно вузьке коло людей

15. Скажіть, будь ласка, чи хотіли б Ви, щоб кіберспорт став Вашим джерелом доходу? *

(Виберіть, будь ласка, один варіант відповіді)

А. Хотів би, щоб кіберспорт був основним джерелом доходу

Б. Хотів би, щоб кіберспорт був додатковим джерелом доходу

В. Не хотів би заробляти на кіберспорті

Г. Важко відповісти