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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня магістра
за спеціальністю: 017 – Фізична культура і спорт
освітньою програмою: «Кіберспорт (esports)»
на тему: «КІБЕРСПОРТ ЯК САМОСТІЙНЕ СОЦІАЛЬНЕ ЯВИЩЕ СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА»

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня
Гречаний Олег Анатолійович

Науковий керівник: доц., к. пед. наук, Бишевець Н.Г.

Рецензент: Блистів Т.В., к.фіз.вих., доцент

Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри (протокол № 4 від 18.11.2022 р.)
Завідувач кафедри: Шинкарук О.А. д.фіз.вих., професор

Київ - 2022

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ 4
ВСТУП 5
РОЗДІЛ 1. РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТУ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ПРОЦЕСУ ЦИФРОВІЗАЦІЇ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА 8
1.1 Стан та рушійні фактори розвитку світового й українського кіберспорту 8
1.2 Трансформація соціокультурних сфер життя під дією кіберспорту 14
1.3 Зміна структури дозвілля молоді за сучасної інформаційної доби 16
1.4 Вплив кіберспорту на фізичні та особистісні якості гравців 18
Висновки до розділу 1 20
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕНЬ 22
2.1. Методи дослідження 22
2.1.1 Теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та науко-методичної літератури. 22
2.1.2 Опитування. 23
2.1.3 Побудова шкали Лайкерта ..... 23**Помилка! Закладку не визначено.**
2.1.4 Методи математичної статистики 24
2.2 Організація дослідження. 25
РОЗДІЛ 3. ПОПУЛЯРНІСТЬ КІБЕРСПОРТУ СЕРЕД СТУДЕНТІВ ТА ЙОГО ВИЗНАННЯ САМОСТІЙНИМ СОЦІАЛЬНИМ ЯВИЩЕМ 27
3.1. Обґрунтування опитувальника «Кіберспорт як самостійне соціальне явище» 27
3.2. Ставлення студентської молоді до кіберспорту 31
3.3. Оцінка рівня популярності кіберспорту та рівень його визнання серед студентської молоді 40
3.4. Динаміка популярності кіберспорту серед студентської молоді та тривалості їхніх занять кіберспортивною діяльністю 40
Висновки до розділу 3 49

ВИСНОВКИ..... 50

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ 53

ДОДАТКИ 61

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ЗВО	заклад вищої освіти
НУФВСУ	Національний університет фізичної культури і спорту України
НП	Національний університет
н.р.	навчальний рік
ІКТ	Інформаційно-комунікаційні технології

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасний етап у суспільному розвиткові, який змінив період інформатизації та комп'ютеризації, прийнято називати етапом цифровізації, яка у широкому аспекті розглядається як процес впровадження цифрових технологій у всі основні аспекти діяльності сучасного суспільства [23]. Завдяки підвищенню ролі глобальної мережі Інтернет та технологічній можливість здійснювати операції, здатні покращити результат практично будь-якої діяльності людини, процес цифровізації розпочався з економіки й поступово поширився на найбільш значущі для людства сфери суспільного життя [23].

Так у XXI ст. спорт адаптувався до умов інформаційного суспільства, в якому уявлення та досвід людини відбуваються за посередництва мас-медіа, й звичним місцем зосередження спорту стали телеекран та монітор комп'ютера, за допомогою яких змагання вийшли на глобальний рівень та адресуються всім користувачам [30]. Як зауважив Є.В. Імас [16], інформатизація всіх сфер людської діяльності і повсякденного життя, що є одним із вражаючих феноменів останньої чверті XX ст., дозволила перемістити привабливість, азарт і сакральність спорту з арен масової реальної присутності у віртуальний інтернет-простір. І одним із найбільш яскравих маркерів впливу процесу цифровізації на сучасне суспільство є комп'ютерний спорт, що стрімко розвивається і набирає дедалі більшої популярності є кіберспорт (Esports). При цьому популярні спортсмени перетворюються на медійних персонажів, зірок масової культури, чия регулярна поява в інших, неспортивних контекстах виправдана їх статусом як законодавців моди та експертів у вибудовуванні стилю життя [12].

Утім дослідження кіберспорту як соціокультурного явища на сьогоднішній день знаходиться у стадії зародження, й наукова спільнота

продовжує активну дискусію щодо приналежності кіберспорту до спорту. Окремі вчені дотримуються думки, що кіберспорт не можна назвати спортом, аргументуючи своє бачення тим, що, на їхню думку, компетентність гравця не вимірюється ні його фізичною силою, ні спритністю, оскільки кіберспортивна діяльність передбачає тривале перебування гравця в робочій позі користувача ПК, а її перебіг відбувається в рамках комп'ютерного середовища [23]. Проте, в процесі заняття кіберспортом в залежності від взаємодії використовуються фізичні якості спортсмена. Крім того, важливим соціокультурним аспектом кіберспорту є той факт, що дана галузь являє собою однин із основних трендів сучасності, що обумовлює формування субкультури, а також моральних та культурних настанов у молоді [23].

Однак, згідно з даними науковців, у сучасній теорії кіберспортивної науки, яка знаходиться на шляху свого започаткування й становлення [67], не доведено, що кіберспорт доцільно розглядати як самостійне соціальне явище сучасного інформаційного суспільства, що і обумовило вибір теми дослідження.

Об’єктом дослідження – кіберспорт як самостійне соціальне явище сучасного інформаційного суспільства.

Предмет дослідження – вплив кіберспорту на тенденції та події, що відбуваються в соціальному просторі.

Мета дослідження – довести, що кіберспорт являє собою самостійне соціальне явище сучасного інформаційного суспільства.

Завдання дослідження.

1. Вивчити науково-методичну і спеціальну літературу, спрямовану на висвітлення питань про особливості становлення й розвитку кіберспорту з точки зору його віддзеркалення основних трендів розвитку суспільства цифривізованої доби.
2. Розробити й обґрунтувати опитувальник «Кіберспорт як самостійне соціальне явище».

3. Довести, що з точки зору здобувачів закладів вищої освіти кіберспорт визначає розвиток суспільства, спрямовує розвиток масової культури, забезпечує соціалізацію гравців та має безпосередній вплив на розвиток особистості.

4. Визначити рівень та динаміку популярності й визнання кіберспорту як соціального явища серед контингенту студентської молоді.

Методи дослідження: У процесі дослідження використовували огляд, вивчення, аналіз, систематизація і узагальнення наукової і спеціальної літератури, даних Інтернет-ресурсів, метод опитування, методи розробки й обґрунтування соціологічних опитувальників, статистичні методи обробки інформації.

Контингент дослідження. У дослідженні прийняло участь 165 студентів ЗВО, серед яких 93 представників чоловічої та 72 – жіночої статі. При цьому 93 студента навчалися у ЗВО технічного спрямування (НУ «Чернігівська політехніка»), а 72 – фізкультурного спрямування (Національний університет фізичного виховання і спорту України).

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

Обсяг магістерської роботи становить 63 сторінки. Робота містить 27 рисунків і 5 таблиць. Список використаних джерел включає 68 найменування.

РОЗДІЛ 1
РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТУ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ПРОЦЕСУ ЦИФРОВІЗАЦІЇ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

1.1 Стан та рушійні фактори розвитку світового й українського кіберспорту

Змагання кіберспортсменів стають усе більш захопливими і видовищними, що зумовило радикальну комерціалізацію кіберспорту і його переростання із захоплення у повноцінний бізнес області IT-розваг та ігрової індустрії. Так, цільова аудиторія ринку кіберспорту сягає 190 млн. осіб, насамперед чоловіків віком від 18 до 24 років, які здатні витрачати на проведення якісних турнірів понад 20 млн. дол. США щомісяця завдяки системі краудфандінгу [8]. Зазначимо, що краудфандінгом називають співпрацю людей, які добровільно об'єднують свої кошти через Інтернет з метою підтримки зусиль інших людей або організацій [5]. У 2019 році глобальна кіберспортивна аудиторія досягла 443 млн. осіб, з яких: 245 млн залучені глядачі і ще 198 млн фанатів кіберспорту, а в 2020 році кіберспортивна аудиторія досягла позначки 495 млн осіб [59, Шин,Анох]. За прогнозом аналітиків Newzoo, виручка індустрії кіберспорту щороку зростатиме на 40%, а аудиторія кібертурнірів - на 11% в рік і до 2020 року зросла до 1,5 млрд доларів [1]. Це означає, що кіберспорт має значний потенціал, який продовжує нарощуватися.

В Україні, яка зайняла досить місці позиції серед світових держав із кіберспорту, зростанню інтересу до нього сприяють безліч різних факторів, серед яких швидкість та вартість Інтернету, а також технологічний розвиток й інтерес аудиторії до ігор.

Досліджуючи правові, організаційні та соціальні аспекти розвитку кіберспорту в Україні та світі крізь призму процесу цифровізації сучасного суспільства, ми визначили, що серед країн, які займають передові позиції в світі щодо поширення та сприяння розвитку електронного спорту експерти

називають Південну Корею, Китай, ОША та країни Західної Європи [29]. Зокрема, за даними Інтернет-джерел [68] станом на 21 березня 2021 року, максимальна кількість гравців та, відповідно, найбільші виграші отримано спортсменами з Китаю (рис. 1.1, рис. 1.2).

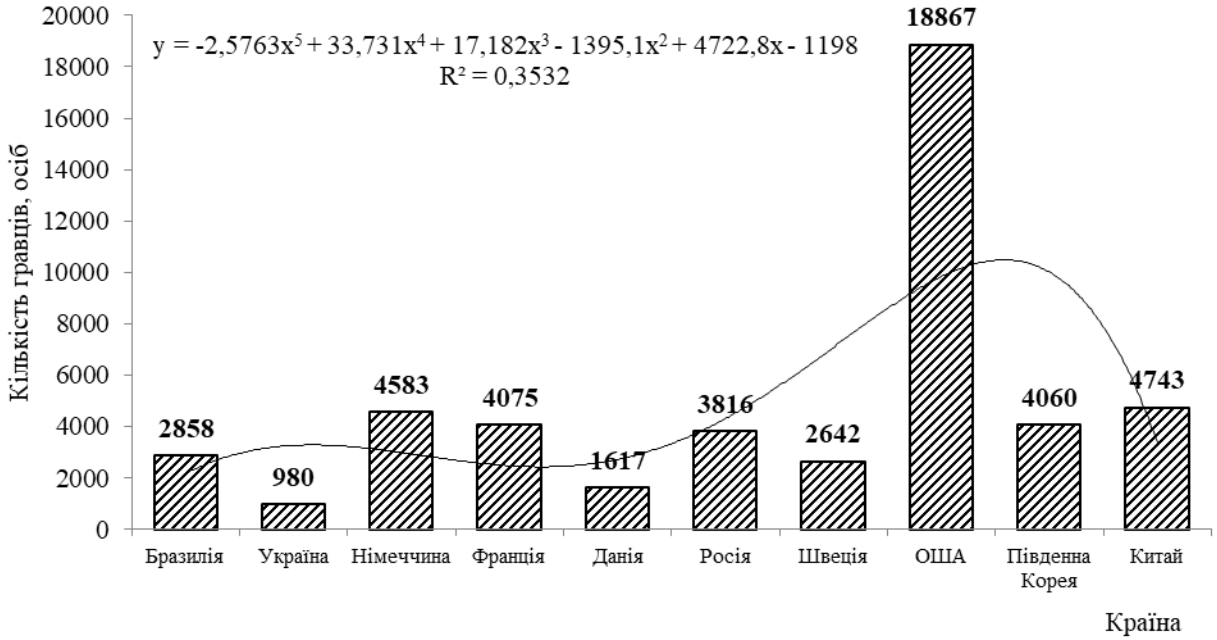

Рис. 1.1. Топ-10 головних країн світового кіберспорту, кількість спортсменів

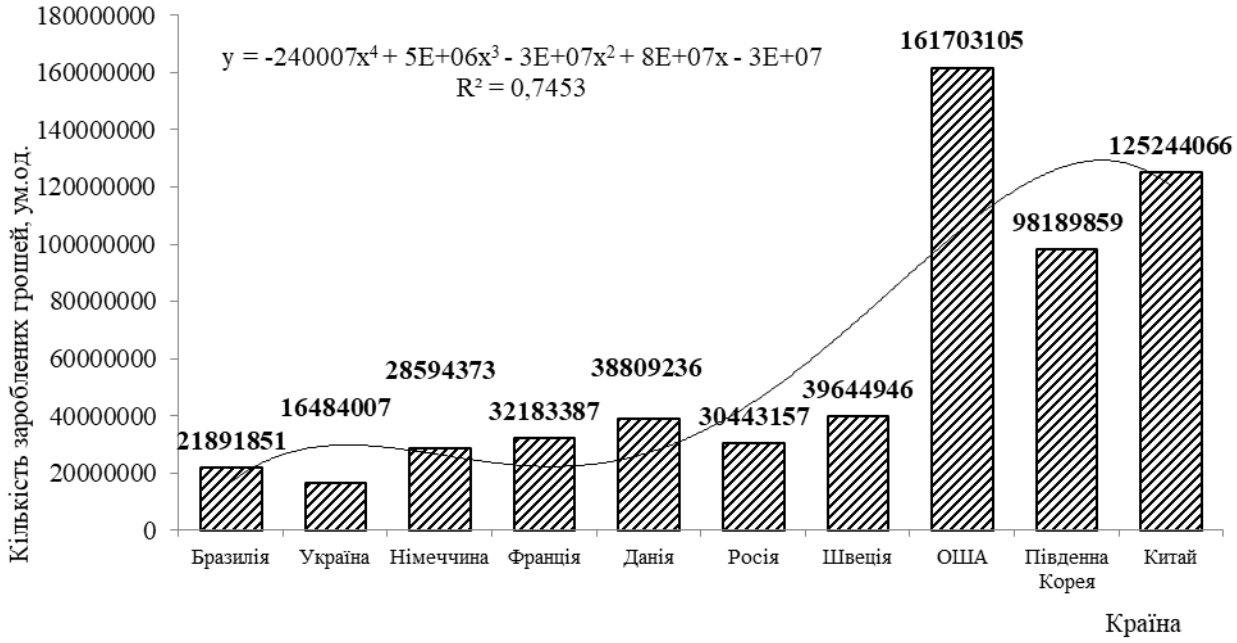

Рис. 1.2. Топ-10 головних країн світового кіберспорту, кількість зароблених грошей, ум.од.

У багатьох країнах світу кіберспорт із розваги перетворився на повноцінну індустрію. А найбільшого розповсюдження набули наступні ігри:

- ✓ Counter-Strike (Counter-Strike: 1.6; Counter-Strike: Source; Counter-Strike: Global Offensive);
- ✓ Dota (Dot A; Dota 2);
- ✓ Warcraft (Warcraft 3: The Frozen Throne);
- ✓ FIFA;
- ✓ World of Tanks;
- ✓ League of Legends;
- ✓ Heartstone; Overwatch [6].

У теперішній час розігруються призові фонди, які можуть досягати декількох мільйонів доларів ОША. Турнір по Dota 2 «The International» кілька разів бив рекорди з виплат: 2017 – розіграно $ 25 млн., в 2018 - $ 26 млн., а в 2019 – рекордні 34 млн [46]. Перебіг турнірів транслюються в прямому ефірі в мережі Інтернет, збираючи багатомільйонну аудиторію [56]. При цьому глобальний світовий ринок кіберспорту в 2019 році досягнув позначки 1,1 млрд. доларів, що на 26,7 % більше, ніж у 2018 році. Ринок кіберспорту прогнозовано продовжуватиме зростати й надалі [8]. Не зважаючи на те, що 2022 рік ще не закінчився, ми проаналізували статистику світового кіберспорту за даними Esports Earnings, оскільки вже можна виділити загальні тенденції. Аналізуючи кіберспортивну статистичну інформацію за 2022 рік, встановлено наступні характеристики: загальний призовий фонд склав від 5435390 до 25752359 $, залежно від кіберспортивної дисципліни було проведено від 44 до 346 турнірів, налічується від 272714 до 2235110 активних гравців. (табл. 1.1).

Таблиця 1.1

ТОП-10 дисциплін кіберспорту за призовим фондом (2022 рік)

Місце	Дисципліна	Призовий фонд, $	Кількість гравців	Кількість турнірів
1	Dota 2	25752359	1520619	118
2	PUBG Mobile	22310991	903011	170

Продовження таблиці 1.1

3	Fortnite	11163180	557722	60
4	Counter-Strike: Global Offensive	10836015	2113610	346
5	Rocket League	7754277	368721	346
6	Arena of Valor	7645260	644383	44
7	League of Legends	7411205	2235110	193
8	Tom Clancy’s Rainbom Six Siege	7183269	272714	89
9	Velorant	5732115	1505804	337
10	Apex Legends	5435390	676653	171

Варто вказати, що в 2022 році ситуація з лідерами ігор порівняно з минулими роками дещо змінилась. Порівнюючи дані Esports Earnings за останні три роки, можна помітити, що Dota 2 продовжує займати лідерські позиції, PUBG Mobile також традиційно знаходиться в трійці лідерів, а Counter-Strike: Global Offensive з першого місця перемістилась на четверте, поступившись Fortnite (рис. 1.3).

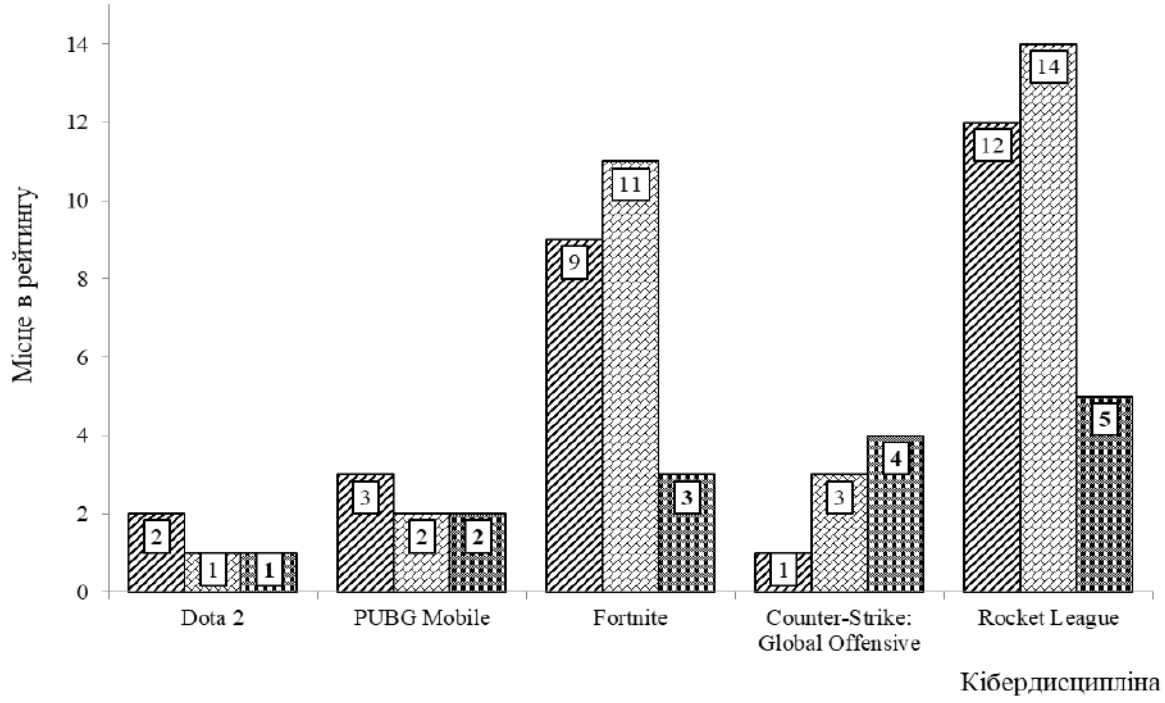

Рис. 1.3. Динаміка топ-5 головних країн світового кіберспорту в 2022 році за місцем у рейтингу

З іншого боку, спостерігається зменшення кількості гравців у 2022 році порівняно з 2021 роком у таких кібердисциплінах як Dota 2, PUBG Mobile та Counter-Strike: Global Offensive, а у 2022 році в дисципліні PUBG Mobile, на відміну від інших дисциплін топ-5 за призовим фондом, кількість активних гравців скоротилась і порівняно з 2020 роком. Натомість, у порівнянні з 2020 роком, кількість гравців Dota 2 зросло найбільше – майже втричі (усього в 2,99 разів) (рис. 1.4).

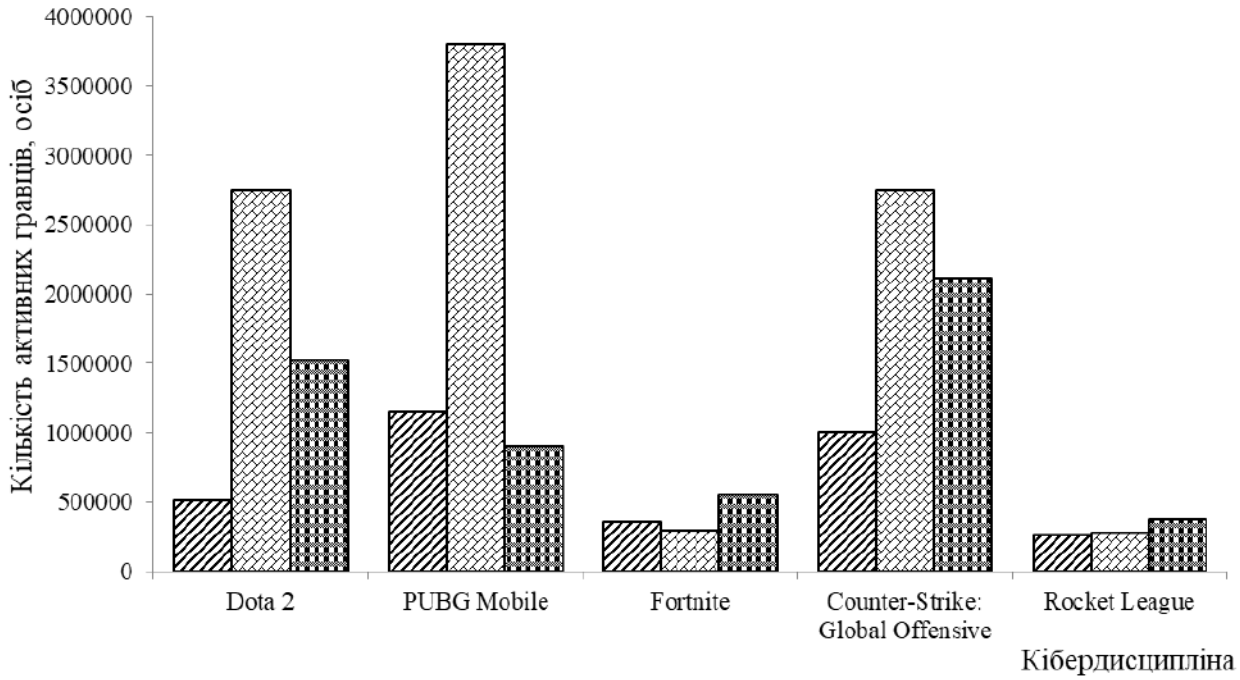

Рис. 1.4. Динаміка головних країн світового кіберспорту за кількістю гравців

▨ - 2020 рік; ▨ - 2021 рік; ▨ - 2022 рік

Історія розвитку кіберспорту свідчить, що паралельно з розвитком комп'ютерних ігор як виду розваг розвивався і комп'ютерний спорт як професійний вид діяльності. І в теперішній час кіберспорт знаходиться на вістрі технологічних інновацій, його розвиток відбувається завдяки розвитку сучасних технологій. Він є основною сферою застосування нових досягнень сучасної науки та техніки, і саме в кіберспорті насамперед застосовуються технології штучного інтелекту, сучасні технології зв'язку, технології чіпів, нові технології візуалізації, технології великих даних тощо [38].

Новим рушійним фактором розвитку кіберспорту стала поява майданчиків для онлайн-трансляцій комп'ютерних ігор у мережі Інтернет. На наш погляд, досить яскравим показником тенденцій зміни впливу глобальної мережі на соціокультурну сферу суспільства є показники зростання популярності такого виду цифрової діяльності, як стрімінг комп'ютерних ігор. За даними звітів найпопулярнішого на сьогоднішній день стрімінгового сервісу Twitch, якщо в 2012 році аудиторія сайту досягала 15 мільйонів людей на місяць, то до 2019 року цю кількість глядачів спостерігають за ігровими трансляціями вже щодня.

Таким чином технологічна можливість транслювати комп'ютерні ігри в Інтернеті дала імпульс розвитку всієї кіберспортивної індустрії. Відтак, за короткий термін комп'ютерний спорт пройшов значний шлях і, перестaвши бути просто розвагою, трансформувався у на професійний спорт зі своїми зірками, де турніри перетворилися на видовища, що збирають біля екранів мільйони глядачів [17].

Не зважаючи на те, що кіберспортивна індустрія в Україні на сьогоднішній день знаходиться у стадії становлення, вона має значну фінансову підтримку з боку інвесторів та, за прогнозами аналітиків, великі фінансові перспективи [1]. У 2018 р. в Україні починає своє існування Федерація кіберспорту, саме представники федерації подали до Міністерства молоді та спорту документи для визнання його видом спорту. За таке рішення 7 вересня 2020 р. проголосували більшість членів комісії, повідомила Федерація кіберспорту України [16]. Із вересня 2020 р. кіберспорт визнали офіційним видом спорту в Україні. Відтоді спортсмени і спортивні клуби можуть розраховувати на державну підтримку, федерація зможе проводити офіційні змагання, спортсмени отримуватимуть розряди, а у школах і університетах можуть відкривати відповідні відділення [16]. І, як свідчить здійснений аналіз даних офіційних сайтів, що збирають статистичну кіберспортивну інформацію, українські кіберспортсмени вже зайняли чільне

місце серед лідерів кіберспорту й Україна посіла 9 місце в топ-10 головних країн світового кіберспорту.

1.2 Трансформація соціокультурних сфер життя під дією кіберспорту

Кіберспорт на думку науковців, яку ми повністю поділяємо, є явищем наступного, глибшого етапу цифровізації, коли з банального впровадження нових технологій вона перетворюється на певне культурне явище, змінюючи поведінку великої кількості людей. Комп'ютерні технології, які розроблялися для виконання серйозних, робочих завдань, відразу після появи почали виконувати й розважальні функції. Вчені впевнені, що розвиток цифрових технологій спричинив трансформацію всіх, зокрема й соціокультурних сфер життя, ставши основою формування у молодого покоління нового виду дозвілля – комп'ютерних ігор [7,10, 16].

Не зважаючи на те, що поняття ігрової культури зазвичай сприймається однобічно, як розвага для молоді, на думку Mareli Marko [59] воно містить кілька рівнів складності, економічних аспектів, представлення в засобах масової інформації та його символічного прояву.

Вивчаючи соціокультурні особливості кіберспорту, фахівці загострюють увагу на єдиній позиції, що на тепер склалась у науці, згідно з якою вплив комп'ютерного спорту на моральні установки суспільства мають стійку тенденцію до збільшення, виступаючи одним із факторів формування соціальної дійсності та громадянської моралі [59].

Дійсно, навколо кіберспорту формуються певні співтовариства, й, наприклад, геймерське співтовариство на сьогоднішній день є однією з найбільших субкультур, що динамічно розвиваються. Цьому сприяє той факт, що комунікація та взаємодія між представниками цих спільнот, завдяки специфіці кіберспорту та тому факту, що сам процес гри відбувається в мережі Інтернет, відбувається безпосередньо під час гри та незалежно від розташування конкретного гравця. Усередині цієї субкультури формується

власні сленгові особливості мови, цінності, переконання, що дозволяє вважати геймерів повноцінною соціальною групою [23].

З іншого боку, досліджуючи соціальні трансформації під дією кіберспорту, фахівці, відповідаючи на чотири основні питання: «який тип людей грають у відеоігри», «які соціально-демографічні характеристики геймерів», «які люди не грають у відеоігри» і «в яку за стилем ігри грають», Marko Marelić приходить до висновку, що мова йде про більш широке соціальне явище – ігрову культуру, яка виходить за рамки концепції ігрової субкультури. Серед аргументів на користь даного висновку слід вказати те, що реклама ігрової індустрії пішла шляхом захоплення якомога більшого сегменту ринку, внаслідок чого не кожна людина, яка споживає контент відеоігор автоматично належить до ігрової субкультури. І, за твердженнями автора, ігрова культура, яку називають цифровою молодіжною культурою (Вагнер, 2006), є частиною загальної культури сучасного технологічно просунутого та високо глобалізованого світу [59].

Досліджуючи соціальні наслідки кіберспорту, слід вказати, що його поява має безпосередній вплив на розвиток традиційних видів спорту. Поява кіберспорту ознаменувала зародження абсолютно нового потенціального ринку, в рамках якого з'явилися нові форми спортивних змагань та спортивні майданчики, які приваблюють значну аудиторію споживачів спортивного контенту.

Слід акцентувати увагу на тому, що велика соціальна цінність кіберспорту полягає у залученні до активного життя людей з обмеженими можливостями. Це стосується як можливостей організації змагань між ними, так і можливостей участі спортсменів-інвалідів у відкритих турнірах на загальних умовах. Найбільші фірми ігрової промисловості зацікавлені у такому залученні й створюють для них спеціальні аксесуари, що забезпечують повноцінну участь у змаганнях нарівні зі звичайними гравцями [37].

1.3 Зміна структури дозвілля молоді за сучасної інформаційної доби

Значне місце в повсякденному житті сучасної людини й молоді зокрема займає сфера дозвілля, що є однією зі сфер життєдіяльності молодого покоління, в якій виражено проявляються наслідки інформатизації та подальшої цифровізації суспільства, розвиток, поширення й популяризація комп’ютерних ігор, зародження й визнання кіберспорту [32].

Як зауважує А.А. Ісмаілов [17], трансформації всіх сторін життя, насамперед, молоді, призвели до зміни соціокультурної ситуації в галузі дозвілля, однією з форм якої стали комп'ютерні ігри.

Популярність кіберспорту, особливо в молодіжному середовищі, спричинила зміну звичок проводити дозвілля й породила нові його форми. Споживання аудиторії, що «цифровізується», її міграція у бік споживання медійного контенту онлайн обумовили зниження темпів зростання традиційних сегментів медіа індустрії, яка почала активно розширювати пропозиції контенту в цифровому середовищі, адаптуватися та зміщувати фокус своєї діяльності в онлайн-простір.

Крім того, в науковій літературі наведено результати соціологічного опитування, згідно з якими серед різних вікових груп (від 15 до 30 років) до комп'ютерних ігор та кіберспорту в цілому більшість приділяє заняттям комп'ютерними іграми понад дві-три години на тиждень [9].

Під соціалізацією розуміють широкий спектр засвоєння соціальних навичок особистості. Соціологами з Університету Північної Кароліни здійснено дослідження, в якому було зроблено висновок про те, що любителі комп'ютерних ігор не схильні до соціопатії, скоріше навіть навпаки. Н. Тейлор, один із авторів дослідження, припустив, що геймери постійно соціалізуються, оскільки вони разом грають, сидять у популярних соціальних мережах, дивляться прямі трансляції різних кіберспортивних змагань. Захоплення відеоіграми, згідно переконань автора, не завдає шкоди іншим соціальним активностям людей, а доповнює їх [30].

Аналіз науково-методичної й спеціальної літератури дозволив встановити, що на сьогодні панує кілька точок зору, а саме:

1) комп'ютерні ігри сприяють соціалізації;

2) комп'ютерні ігри сприяють соціалізації у виконанні певних умов:

3) комп'ютерні ігри однозначно сприяють соціалізації [30].

Серед аргументів, які експерти висувають на користь сприяння кіберспорту соціалізації особистості можна вказати на його привабливість для молодіжного контингенту, необхідність командної роботи під час реалізації кіберспортиивної діяльності, принаймні, для занять найбільш популярними кіберспортивними дисциплінами, серед яких більшість – командні види, значне розширення соціального простору та формування навичок спілкування зі значними колами осіб, залучених до кіберспортивної індустрії (рис. 1.5).

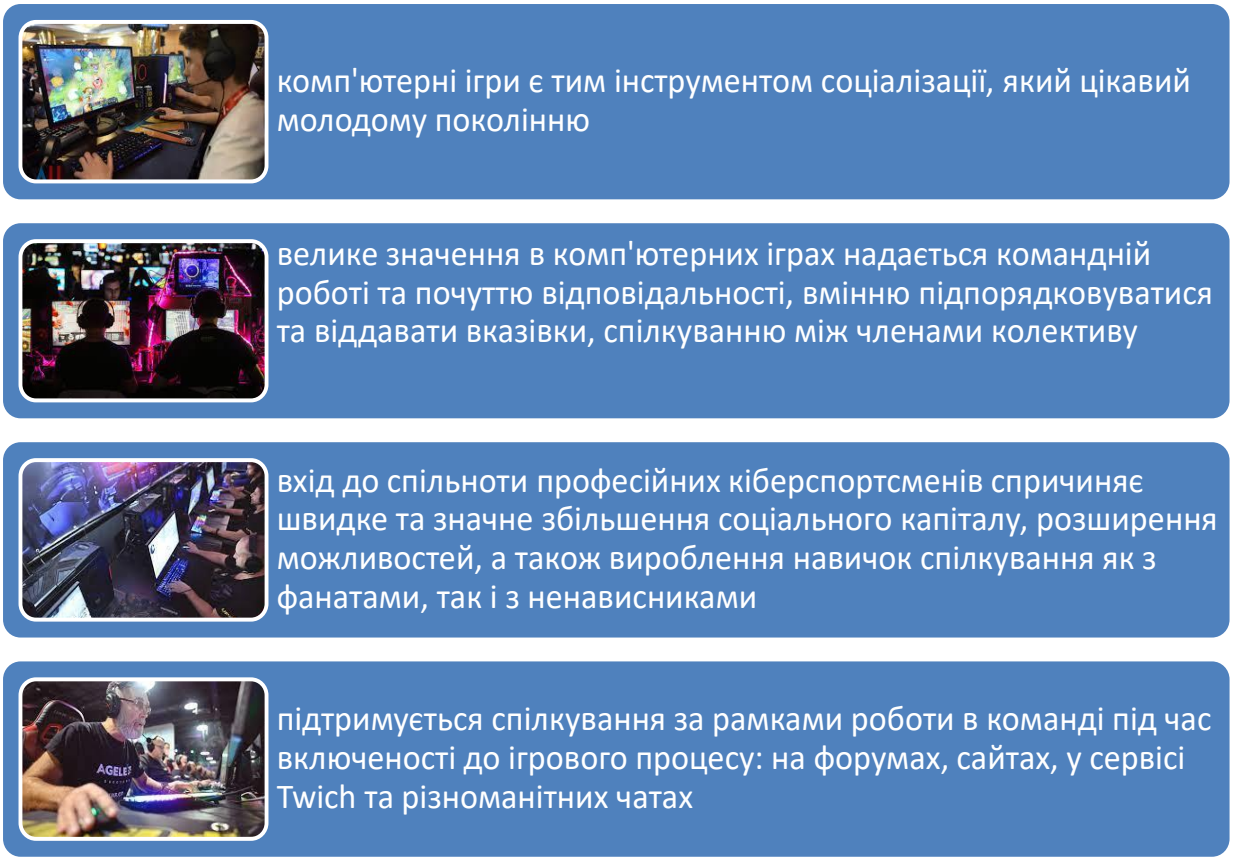

Рис. 1.5. Аргументи на користь сприяння кіберспорту соціалізації особистості

Зокрема, вчені вказують, що комп'ютерний спорт залучає одночасно велику кількість людей різних категорій з різних географічних точок, формуючи у досвід соціальних відносин у гравців, причому особи з обмеженими можливостями здоров'я мають можливість на рівних брати участь у змаганнях з комп'ютерного спорту [9]. З іншого боку, кіберспорт є дієвим фактором зміцнення міжнародних зв'язків, виступаючи як потужній імпульс для зростання взаєморозуміння та культурної співпраці за рахунок постійного встановлювати ділових та доброзичливих контактів між людьми.

Вивчаючи дані науково-методичної та спеціальної літератури, спрямовані на оцінку ставлення молодого покоління до кіберспорту як частини світового спортивного руху, ми помітили, що 96 % студентів, які прийняли участь в дослідженні, володіють знаннями, які стосуються визначення кіберспорту, особливостей та місця його походження, найбільш популярних комп’ютерних ігор, 92 % з них переконані в розвитку та популяризації кіберспорту як у студентських колах, так і серед школярів, а 86 % визнають його вплив кіберспорту на навички та вміння людини [32].

1.4 Вплив кіберспорту на фізичні та особистісні якості гравців

Разом з тим, науковою спільнотою широко обговорюються питання, пов’язані з впливом занять кіберспортом на розвиток фізичних та особистісних якостей гравців.

Існують свідчення, що кіберспорт позитивно впливає на розвиток процесів мислення, логіку, посидючість, самостійність, швидкість реакції, увагу, пам’ять, розвиток навичок командної роботи, формування загальної комп’ютерної грамотності, розвиток навичок програмування, заняття у віртуальних формах дозвіллєвої діяльності створюють додаткові можливості для самоосвіти, самовдосконалення, отримання додаткових знань, умінь, навичок, сприяють підготовці до майбутньої професійної діяльності [18].

Фахівці із когнітивної психології вважають, що заняття кіберспортивною діяльністю має наступні позитивні наслідки для розвитку особистості гравця:

- по-перше, уповільнюється вікове згасання розумових здібностей;
- по-друге, відбувається виховання дисципліни та самоконтролю;
- по-третє, розвивається зорова пам'ять;
- по-четверте, кіберспорт покращує просторове мислення;
- по-п’яте, розвивається командна робота та взаєморозуміння [17].

Зі свого боку, В.А. Тарасенко [37] свідчить, що кіберспорт сприяє розвитку як інтелектуальних так і фізичних здібностей особистості. Тут під фізичними здібностями слід розуміти не лише безпосередньо силові чи швидкісні характеристики людського організму, а й психофізіологічні, такі як сприйняття, увага, емоційно-вольова та психомоторна реакції, оперативне мислення, рівень розвитку органів чуття. З ним погоджується й А.А. Горшкова [9], акцентуючи увагу на таких перевагах комп'ютерного спорту як залучення гравців у командну боротьбу, що вимагає не тільки розумових здібностей, а й навичок соціалізації.

А, за даними Д.П. Храмова [38], майбутній кіберспортсмен має бути дуже розумною і освіченою людиною, добре володіти іноземною мовою, мати хорошу витримку, швидкість реакції, критичне мислення, вміти аналізувати ситуацію та продумувати нові стратегії та тактики в ході змагання, навчатися на своїх помилках. Автор також підтверджує, що головним складником для перемоги в кіберспортивному турнірі є вміння працювати у команді. У зв'язку з цим людині необхідно бути товариським, мати добре поставлену мову, вміти слухати і відповідати за свої дії. Між членами команди повинні вибудовуватись переконливі стосунки. Інакше кар'єру професійного кіберспорту буде закрито.

У свою чергу, Є.В. Імас [16] вказує, що основою ефективної кіберспортивної діяльності кіберспортсмена є час реакції, що вимірюється на спеціальному приладі. В успішного гравця час реакції може становити 0,13–

0,15 с, а у початківця – 0,18–0,2 с, що є нормальним результатом. Кіберспорт потребує високої координації між руками та очима, при цьому задіяні різні ділянки мозку. Пульс гравців часом досягає 160–180 уд · хв$^{-1}$, так само як у тих, хто біжить марафон, а рівень кортизолу – гормону стресу – такий самий, як у водія гоночного автомобіля.

Ураховуючи, що серед сучасних професійних кіберспортсменів основна частина – це молодь (за даними літератури, середній вік кіберспортсменів не перевищує 35 – 40 років), до подальшого дослідження було залучено саме студентську молодь, як головних претендентів на просування в кар'єрі кіберспортсменів.

Висновки до розділу 1

Кіберспорт стрімко розвивається й поява майданчиків для онлайн-трансляцій комп'ютерних ігор у мережі Інтернет стала новим рушійним фактором розвитку кіберспорту, що дозволило залучити мільйонну армію вболівальників та призвело до безпрецедентного зростання призових фондів, що розігруються під час турнірів.

Вивчення, аналіз і систематизація даних науково-методичної та спеціальної літератури показали, що кіберспорт доцільно розглядати з двох точок зору: як професійний вид діяльності так і як частину індустрії розваг.

Докорінні зміни в структурі дозвілля сучасної молоді, які відбулися під дією кіберспорту, з нашої точки зору, обумовлені безпрецедентним його впливом на комунікативну сферу, значних можливостей щодо сприяння соціалізації особистості.

Із одного боку, фахівці доводять відповідність кіберспорту цілям фізичної культури та спорту (включаючи спорт вищих досягнень), яка проявляється у сприянні фізичному та інтелектуальному розвитку здібностей людини, удосконаленню її рухової активності та формуванню здорового способу життя, що доводить його приналежність до спорту.

З іншого боку, кіберспорт відкриває широкі можливості до залучення осіб із обмеженими можливостями до активного життя, які можуть приймати участь у відкритих турнірах на загальних умовах, в чому проявляється його значна соціальна цінність.

РОЗДІЛ 2
МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Методи дослідження

Для вирішення завдань дослідження були використані наступні методи дослідження:

- теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та науко-методичної літератури;
- опитування;
- побудова шкали Лайкерта;
- методи математичної статистики;
    - метод експертних оцінок;
    - аналіз надійності анкети;
    - частотний аналіз;
    - кореляційний аналіз.

2.1.1. Теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та науково-методичної літератури. З метою з’ясування актуальності проблеми дослідження, його новизни, визначення мети, завдань, об’єкту та предмету використовувався аналіз даних науково-методичної літератури та інформації з мережі Internet, їх вивчення, аналіз, систематизація і узагальнення. За допомогою застосовуваного методу аналізу літератури встановлено основні етапи розвитку кіберспорту та його місця і ролі в ході цифровізації сучасного суспільства, визначено ставлення науковців до проблем становлення кіберспорту як спортивної діяльності, проаналізовано сучасні погляди на вплив кіберспорту на особистісний розвиток гравця, його соціалізацію та масову культуру, досліджено економічні й правові основи розвитку кіберспорту.

2.1.2. Опитування. Опитування, в якому прийняло участь 165 студентів, що здобувають вищу освіту за різними спеціалізація ми, було спрямованим на визначення популярності кіберспорту серед студентської молоді, їхню оцінку кіберспортивної діяльності як самостійного соціального явища.

Для здійснення опитування засобами ГуглФорма було розроблено спеціальну анкету й поширено її через актуальні засоби зв'язку. Такий підхід дозволив нам залучити достатню кількість респондентів для отримання науково обґрунтованих результатів дослідження. Водночас, у процесі підготовки опитувальника перевага віддавалась простим за структурою питанням, які не мали подвійного тлумачення.

2.1.3. Побудова шкали Лайкерта. Провідним методом дослідження, що дозволило встановити рівень популярності кіберспорту серед студентів ЗВО, виступив метод сумарних оцінок, заснований на складанні шкали Лайкерта, що використовується для визначення соціальної установки студента щодо поставленої проблеми. Даний метод передбачає використання шкали, спрямованої на виявлення ставлення респондентів до проблеми за допомогою висловлення своєї згоди або незгоди з пропонованим судженням [20]. Зазначимо, що серед наявних модифікацій вимірювальної шкали, які включають від двох до семи пунктів оцінок, нами було використано шкалу, що складається з чотирьох оцінок:

- так – 5 балів;
- скоріше так – 4 бали;
- скоріше ні – 3 бали;
- ні – 2 бали;

Для оцінки суджень за шкалою Лайкерта у запропонованій анкеті студентам пропонувалось поставити «галочки» навпроти кожного твердження, які дозволяють визначити їхнє ставлення до кіберспорту (рис. 2.1).

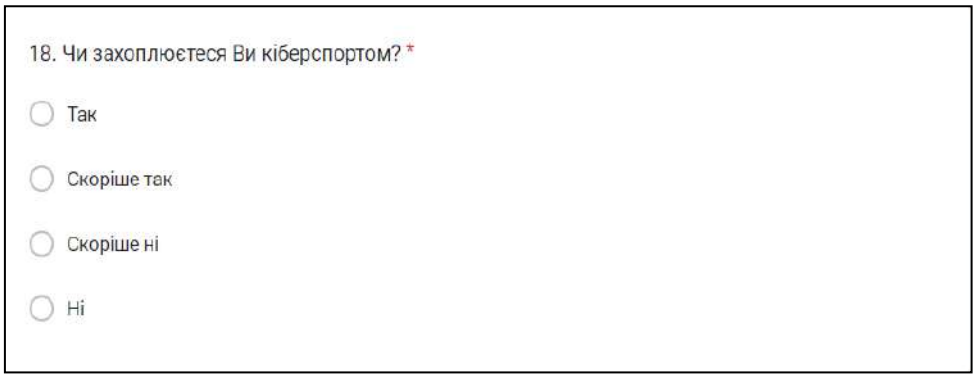

Рис. 2.1. Визначення ставлення респондента до кіберспорту (скриншот одного з питань Google Форми)

2.1.4 Методи математичної статистики

Експериментальні дані оброблялися за допомогою загальноприйнятих методів математичної статистики.

2.1.4.1 Метод експертних оцінок використовувався на етапі розробки питань опитувальника. Для цього ми залучили 7 експертів, у якості яких виступили співробітники кафедри кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ, що є спеціалістами з питань підготовки фахівців із кіберспорту. З метою визначення узгодженості їхніх думок щодо критеріїв оцінки рівня популярності кіберспорту та рівня його визнання як самостійного соціального явища сучасного інформаційного суспільства розраховувався коефіцієнт конкордації W та перевірялась його статистична значущість.

2.1.4.2 Аналіз надійності анкети виконувався за допомогою коефіцієнта Кронбаха, реалізованого засобами STATISTICA 10.0 (USA). За рівень значущості було прийнято величину альфа, рівну 0,05 ($p<0,05$). Зазначимо, що даний рівень значущості використовувався на всіх етапах дослідження.

2.1.4.3 Аналіз анкетних даних або, іншими словами, частотний аналіз, виконувався за допомогою критерію узгодженості Пірсона χ^2. У процесі його використання перевірялася гіпотеза, чи відповідає розподіл студентів за відповідями рівномірному закону розподілу.

Крім того, застосовувався критерій Пірсона χ^2 для аналізу таблиць спряженості. При цьому, якщо умови для його застосування не виконувалися (наприклад, частота, з якою респонденти обрали той чи інший варіант відповіді не перевищувала 5, то респонденти, які відповіли на питання «Так» або «Скоріше так» та респонденти, що вибрали відповіді «Скоріше ні» та «Ні», були об'єднаними в спільні групи або застосовувався інший спосіб зменшення числа градацій. Відтак за допомогою аналізу таблиць спряженості було виявлено, чи існують статистично значущі відмінності між частками студентів із позитивним та негативним ставленням до кіберспорту.

2.1.4.4 Кореляційний аналіз застосовувався для встановлення взаємозв'язку між кількістю часу, проведеного студентами за комп'ютером з метою розваги та їхнім ставленням до кіберспорту. З цією метою застосовувався коефіцієнт рангової кореляції Спірмена ρ.

Всі дані оброблялися з використанням табличного редактора MS Exel та програми STATISTICA. За рівень значущості прийнято величину альфа, рівною 0,05 ($p<0,05$). Зазначимо, що p-рівень представлено величиною, округленою до тисячної, а у випадку, коли $p<0,001$ його представлення було «$p<0,05$».

2.2 Організація дослідження.

Дослідження здійснювалося в три етапи:

Перший етап (вересень 2021-листопад 2021) – метою даного етапу було вивчення, аналіз, узагальнення та систематизацію даних науково-методичної та спеціальної літератури, в яких висвітлюються питання становлення кіберспорту та його розвитку в цифривізованому суспільстві. Разом з тим, нами було вивчено й осмислено вплив кіберспорту на розвиток суспільства, зміни, що відбулися під його дією в соціокультурній сфері, проаналізовано, як вплинув кіберспорт на структуру дозвілля сучасної молоді в цілому та на розвиток особистості зокрема.

Другий етап (листопад 2021-січень 2022) передбачав узагальнення теоретичних і експериментальних даних про передовий досвід стосовно організації соціологічних досліджень. На вказаному етапі було розроблено, оформлено та апробовано анкету «Кіберспорт як соціальне явище».

На *третьому етапі* (лютий 2022 - травень 2022) визналося ставлення студентської молоді до кіберспорту, оцінювався його вплив на соціальний розвиток, масову культуру, соціалізацію та особистість гравця. На даному етапі було проведено педагогічний експеримент, під час якого були задіяні студенти ЗВО різних напрямків навчання, здійснено обробку отриманих результатів засобами математичної статистики та виконувалась їхня інтерпретація. Доведено, що кіберспорт можна визнати самостійним соціальним явищем сучасного суспільства.

У дослідженні прийняло участь 165 респондентів, які навчаються у ЗВО України.

На *четвертому етапі* (червень 2022 - жовтень 2022) на основі даних, отриманих в процесі аналізу літературних джерел та з урахуванням даних, отриманих у ході експериментальної діяльності, було доведено, що кіберспорт являє собою самостійне соціальне явище сучасного інформаційного суспільства, а також відбувалось оформлення магістерської роботи.

РОЗДІЛ 3
ПОПУЛЯРНІСТЬ КІБЕРСПОРТУ СЕРЕД СТУДЕНТІВ ТА ЙОГО ВИЗНАННЯ САМОСТІЙНИМ СОЦІАЛЬНИМ ЯВИЩЕМ

3.1. Обґрунтування опитувальника «Кіберспорт як самостійне соціальне явище»

У ході дослідження здійснено опитування 165 студентів ЗВО України з різних її регіонів, зокрема здобувачів вищої освіти Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ) та Національного університету «Чернігівської політехніка» (м. Чернігів) щодо їхнього ставлення до кіберспорту та з'ясування, чи мають вони бажання й наміри спробувати себе в якості кіберспортсменів. З цією метою було запропоновано опитувальник «Кіберспорт як соціальне явище», розроблену засобами Гугл Форми та поширено серед студентів за допомогою актуальних засобів зв'язку (рис. 3.1).

Рис. 3.1. Опитувальник для визначення популярності кіберспорту (скриншот розробленої Google Форми)

Два із запропонованих питань спрямовувалися на виявлення популярності кіберспорту та поширеності заняттям кіберспортивною

діяльністю серед респондентів, а ще чотири питання – на встановлення, чи визнають студенти ЗВО кіберспорт самостійним соціальним явищем.

Зазначимо, що на етапі розробки анкети та формулюванні питань опитувальника до дослідження було залучено 7 експертів – провідних вчених НУФВСУ з питань підготовки фахівців із кіберспорту. На даному етапі нам було важливо почути їхню думку щодо критеріїв оцінки рівня популярності кіберспорту та рівня його визнання як самостійного соціального явища сучасного інформаційного суспільства. При цьому експертам пропонувалося оцінити кожен із запропонованих критеріїв за 5-бальною шкалою.

Думка експертів виявилась узгодженою ($W=0,818$; $p<0,05$), відтак можна стверджувати, що для оцінки рівня популярності кіберспорту серед студентської молоді найбільш вагомими виявилися критерії «Захоплення кіберспортом» та «Захоплення кіберспортом рідних / друзів», а інші критерії були оцінені помітно меншими балами (табл. 3.1).

Таблиця 3.1

Визначення критеріїв оцінки рівня популярності кіберспорту серед студентської молоді

№	Критерій	Статистичні показники, бал			
		Середній ранг	Сума рангів	Середнє	Стандартне відхилення
1	Захоплення кіберспортом	6,43	45,00	4,86	0,38
2	Захоплення кіберспортом рідних / друзів	6,21	43,50	4,71	0,49
3	Тривалість використання ІКТ для розваги	4,86	34,00	4,00	0,58
4	Систематичне ознайомлення з новинами кіберспорту	3,29	23,00	3,14	0,38
5	Систематичний онлайн перегляд турнірів	3,21	22,50	3,14	0,38
6	Залученість до ігрової культури	2,57	18,00	2,71	0,95
7	Безпосередня участь у змаганнях	1,43	10,00	2,14	0,38

Стосовно критеріїв оцінки рівня визнання студентами кіберспорту самостійним соціальним явищем, думка експертів також була узгодженою (W=0,709; p<0,05). Згідно з отриманими результатами, для оцінки рівня визнання студентами ЗВО кіберспорту самостійним соціальним явищем найбільш вагомими виявилися критерії «Визнання впливу кіберспорту на розвиток суспільства», «Визнання впливу кіберспорту на соціалізацію гравців», «Визнання впливу кіберспорту на масову культуру» та «Визнання впливу кіберспорту на особистісний розвиток гравців» (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Визначення критеріїв оцінки рівня визнання студентами кіберспорту самостійним соціальним явищем

№	Критерій	Статистичні показники, бал			
		Середній ранг	Сума рангів	Середнє	Стандартне відхилення
1	Визнання впливу кіберспорту на розвиток суспільства	4,93	34,50	4,86	0,38
2	Визнання впливу кіберспорту на соціалізацію гравців	4,93	34,50	4,86	0,38
3	Визнання впливу кіберспорту на масову культуру	4,50	31,50	4,71	0,49
4	Визнання впливу кіберспорту на особистісний розвиток гравців	5,36	37,50	5,00	0
5	Визнання впливу кіберспорту на економічний потенціал країни	4,57	32,00	4,71	0,49
6	Трансформація правових відносин під дією кіберспорту	2,00	14,00	3,86	0,69
7	Визнання впливу кіберспорту на традиційні види спорту	1,71	12,00	3,71	0,49

Таким чином, на основі виконаного дослідження за допомогою додатків Google розроблено опитувальник «Кіберспорт як соціальне явище» й проведено опитування студентів ЗВО під час якого, як зазначалось в розділі 2, кожна відповідь студента на запропоновані питання оцінювалось від 5 до 2 балів включно.

У ході дослідження за допомогою розрахунків, виконаних у модулі Надійність та позиційний аналіз доведено надійність опитувальника. Так, здійснені розрахунки показали, що надійність Кронбаха альфа склала 0,781, а для кожного з питань альфа перевищувало 0,7 - все це вказує на внутрішню узгодженість питань опитувальника (табл. 3.3).

Таблиця 3.3

Оцінка надійності опитувальника «Кіберспорт як соціальне явище»

N	Питання	Альфа
1	Чи захоплюєтеся Ви кіберспортом?	0,774
2	Чи захоплюються кіберспортом Ваші рідні / друзі?	0,779
3	Чи, на Вашу думку, має кіберспорт суттєвий вплив на розвиток суспільства?	0,716
4	Чи, на Вашу думку, сприяє кіберспорт соціалізації гравців?	0,717
5	Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на масову культуру?	0,750
6	Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?	0,741

З іншого боку надійність опитувальника перевірялась із застосуванням методу розщеплення, який передбачає розбиття питань на парні і непарні за їхніми номерами й обчислення та оцінку ступеню кореляційного зв’язку мівж ними.

Установлено, що середня міжпозиційна кореляція склала 0,385, а сплайн-надійність Гутмана при розщеплені вибірки становила 0,814. Отримані результати також доводять внутрішню узгодженість й надійність опитувальника (рис. 3.2).

N=165	Альфа Кронбаха, повн.шкала: ,78061 стандартиз. альфа: Корел. 1-й и 2-й пол.: ,701737 Поправка на затухание: --- Split-half надійність: -,824730 Split-half Гутмана: ,813800	
	Підсумок 1-я пол.	Підсумок 2-я пол.
Чис.поз.	3	3
Середнє:	11,27879	11,06061
Сума:	1861,000	1825,000
Ст.відхилення	2,016964	1,629368
Дисперсія	4,068145	2,654841
Альфа	,6256768	,6014616
ПОЗ. 1:	Питання1	Питання 2
2:	Питання 3	Питання 4
3:	Питання 5	Питання 6

Рис. 3.2. Оцінка надійності опитувальника (скриншот виконаних розрахунків у програмі STATISTICA 10.0)

Відтак, розроблений опитувальник «Кіберспорт як соціальне явище» виявився надійним і його можна використовувати для опитування студентів як з метою встановлення рівня популярності кіберспорту в молодіжних колах, так і задля обґрунтування, що з точки зору студентської молоді кіберспорт являє собою самостійне соціальне явище інформаційного суспільства, що віддзеркалює подальший його розвиток в бік цифровізації.

3.2. Ставлення студентської молоді до кіберспорту

Наступний етап дослідження передбачав поглиблений аналіз отриманих результатів із використанням сучасних методів статистичної обробки анкетних даних.

У ході аналізу результатів опитування встановлено, що 34,5 % студентів захоплюються чи скоріше захоплюються кіберспортом. При цьому доведено, що розподіл студентів за відповідями на вказане питання статистично значуще відрізнявся від рівномірного (χ^2=19,46; df=3; p=0,0002), а зменшення числа градацій до двох дозволило встановити, що серед студентів ЗВО статистично значуще переважає частка тих, хто не захоплюється або не дуже захоплюється кіберспортом (χ^2=15,76; df=1; p<0,05) (рис. 3.3).

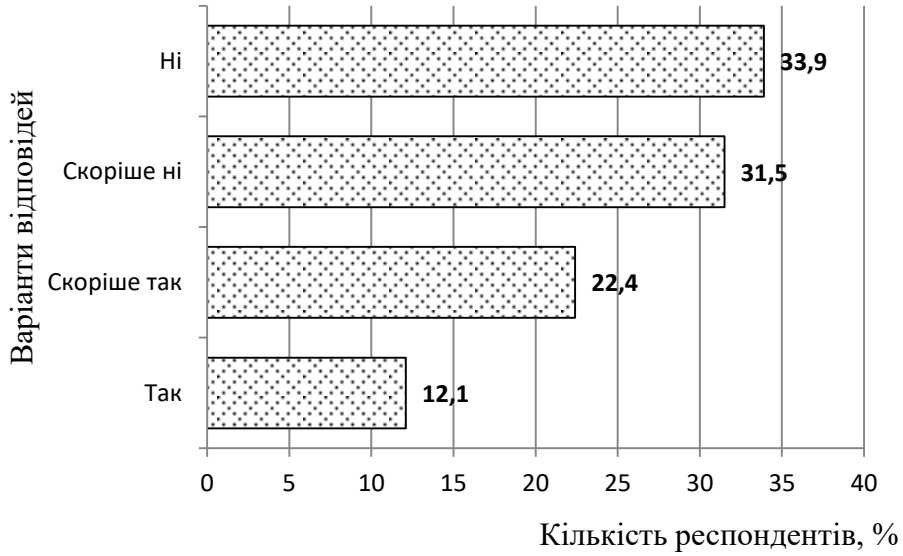

Рис. 3.3. Розподіл респондентів за захопленням кіберспортом, % (n=165)

Водночас розподіл респондентів за популярністю кіберспорту залежно від статі очікувано показав, що кіберспорт у більшій мірі приваблює студентів, аніж студенток. Як бачимо з рисунка, студенток, які зовсім не цікавляться кіберспортом на 21,1 % менше порівняно зі студентами. При цьому серед студентів, у свою чергу, ствердну відповідь на питання «Чи захоплюєтеся Ви кіберспортом?» дало на 14,1 % більше.

У цілому, розподіли студентів за заняттями кіберспортом залежно від статі статистично значуще відмінні між собою (χ^2=34,98; df=3; p<0,05). Й, так само, частка студентів, які відповіли «Так» або «Скоріше так» статистично значуще більша, ніж частка таких студенток (χ^2=34,81; df=1; p<0,05) (рис. 3.4).

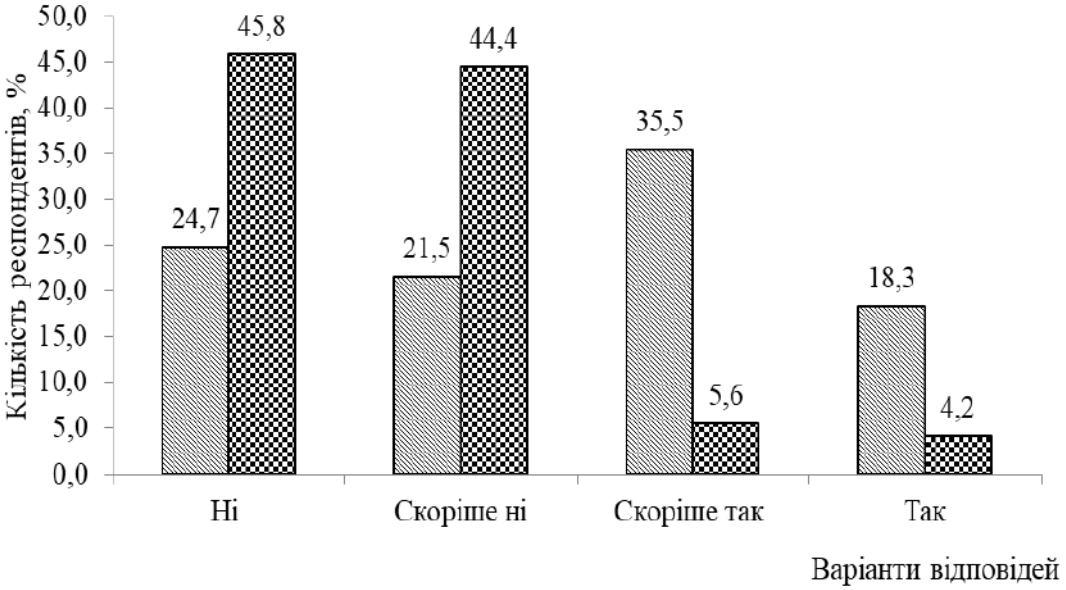

Рис. 3.4. Розподіл респондентів за захопленням кіберспорту залежно від статі (n=241)

▧ - студенти; ▩ - студентки

Так само доведено, що розподіл опитаних за відповідями на питання «Чи захоплюються Ваші рідні / друзі кіберспортом?» не відповідає рівномірному закону розподілу (χ^2=41,62; df=3; p<0,05), й серед респондентів статистично значуще переважає частка тих, хто переконаний у відсутності у рідних та друзів захоплення кіберспортом (χ^2=27,21; df=1; p<0,05) (рис. 3.5).

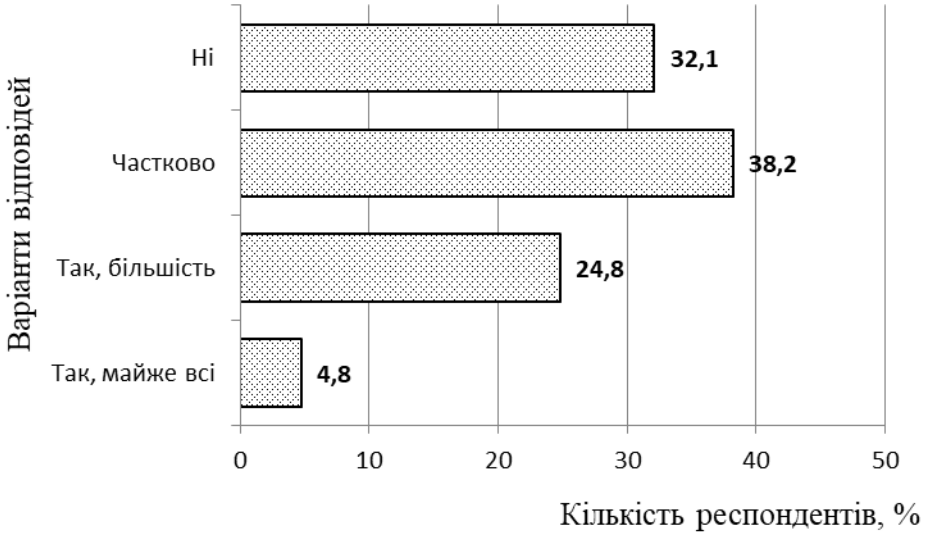

Рис. 3.5. Розподіл респондентів за захопленням друзів кіберспортом, % (n=165)

Разом з тим, частки респондентів, серед яких кіберспорт є популярним та студентів, які вважають, що їхні рідні й друзі також захоплюються кіберспортом статистично значуще не відрізняються (χ^2=0,89; df=1; p=0,346). І, знов таки, серед опитаних статистично значуще менші частка таких, що зовсім не захоплюються кіберспортом (χ^2=17,02; df=1; p<0,05) або в яких рідні й друзі не займаються кіберспортивною діяльністю взагалі (χ^2=21,10; df=1; p<0,05).

Водночас, на противагу студенткам, за переконанням студентів, серед їхніх рідних та друзів на 24,3 % менше тих, хто взагалі не цікавиться кіберспортом. Утім варто вказати, що серед респондентів не зустрічалося таких, хто б вказав, що їхні близькі займаються кіберспортом.

Як видно з рисунка, повністю заперечують вплив кіберспорту на розвиток суспільства лише 6,1 % респондентів. Натомість, серед студентської молоді більшість переконана у наявності такого впливу (χ^2=43,79; df=1; p<0,05) (рис. 3.6).

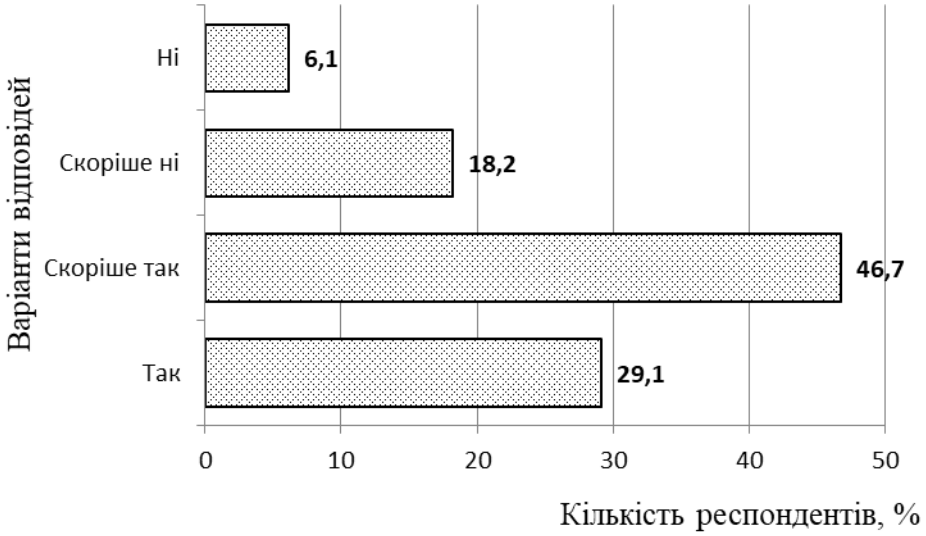

Рис. 3.6. Оцінка респондентами впливу кіберспорту на розвиток суспільства (n=165)

З іншого боку, відповідаючи на питання «Чи, на Вашу думку, має кіберспорт суттєвий вплив на розвиток суспільства?» на 5,8 % більше дало заперечну та на 7,3 % більше – ствердну відповідь. Проте, варто звернути

увагу, що частки студентів і студенток, які відповіли «Так» або «Скоріше так» статистично значуще не відрізнялися (χ^2=1,60; df=1; p=0,206) (рис. 3.7).

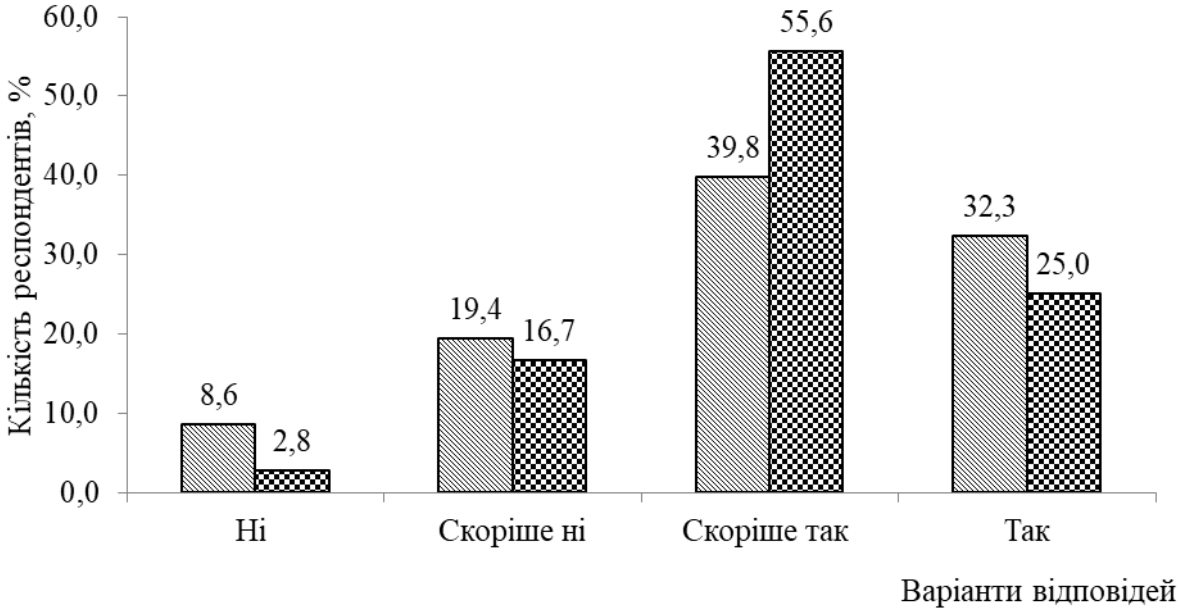

Рис. 3.7. Розподіл респондентів за визнанням впливу кіберспорту на розвиток суспільства залежно від статі (n=165)

▨ - студенти; ▩ - студентки

Стосовно впливу кіберспорту на соціалізацію гравців, то з-поміж опитаних превалює думка, згідно з якою кіберспорт суттєво впливає на комунікативні навички спортсменів (χ^2=37,82; df=1; p<0,05) (рис. 3.8).

Рис. 3.8. Оцінка респондентами впливу кіберспорту на соціалізацію гравців (n=165)

Стосововно відмінностей розподілів студентів за відповідями на питання «Чи, на Вашу думку, сприяє кіберспорт соціалізації гравців?» залежно від статі, то на 3,7 % студентів більше повністю заперечили можливість такого впливу та на 12,8 % повністю згідні з його наявністю порівняно зі студентками. Проте статистично значущих відмінностей між студентами й студентками, що повністю або загалом поділяють думку про вплив кіберспорту на соціалізацію гравців не виявлено (χ^2=0,40; df=1; p=0,549) (рис. 3.9).

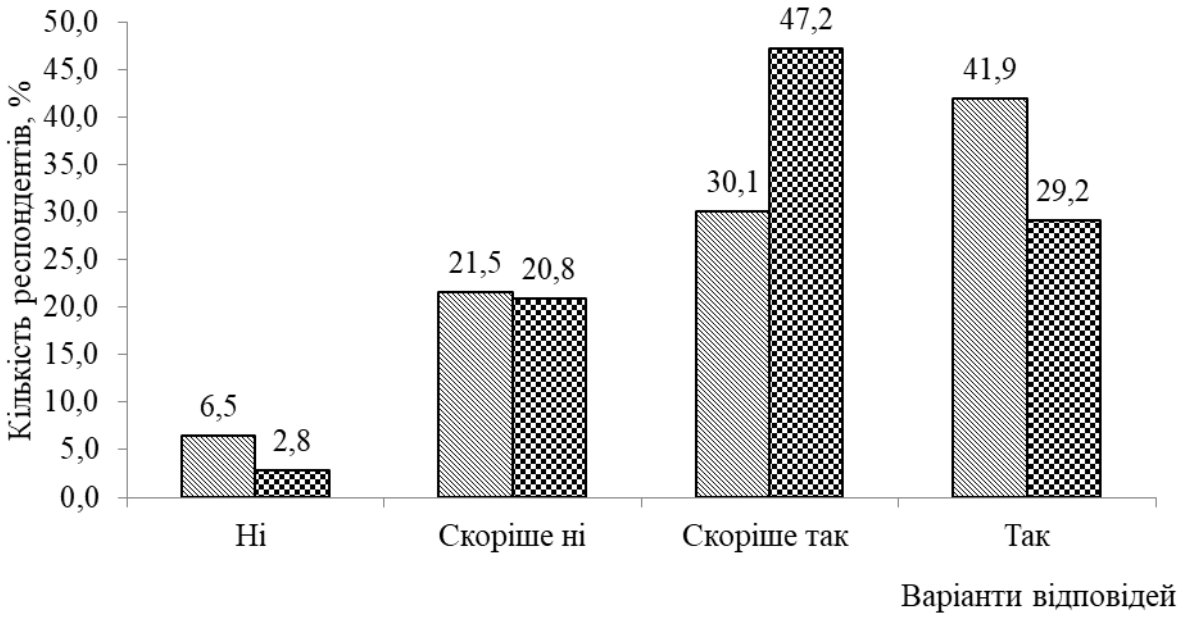

Рис. 3.9. Розподіл респондентів за визнанням впливу кіберспорту на соціалізацію гравців залежно від статі (n=165)

▨ - студенти; ▩ - студентки

Таким чином, не залежно від статі студенти в цілому схильні вважати, що кіберспорт сприяє соціалізації гравців.

За даними дослідження, простежується визнання студентами значного впливу кіберспорту на масову культуру: їхній розподіл за відповідями на питання «Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на масову культуру?» статистично значуще не відповідає рівномірному (χ^2=76,14; df=3; p<0,05) (рис. 3.10).

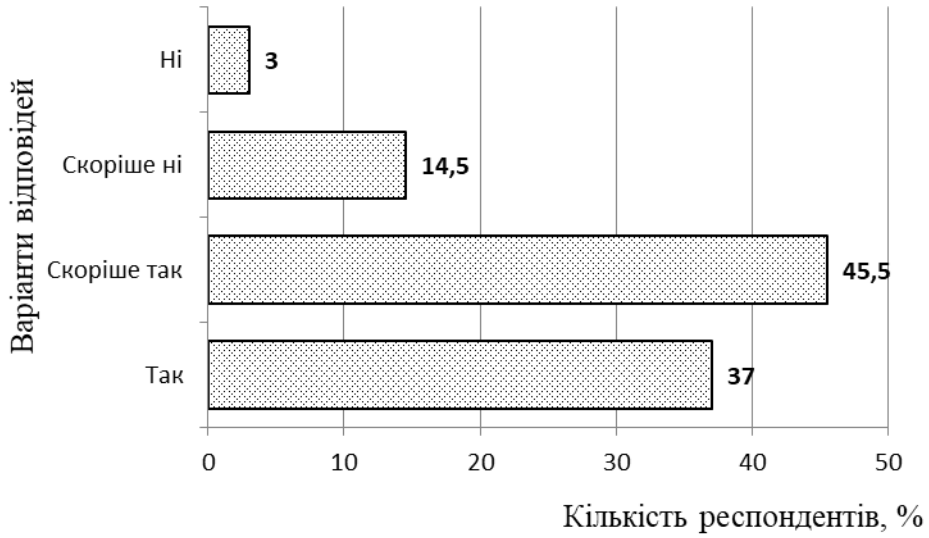

Рис. 3.10. Оцінка респондентами впливу кіберспорту на масову культуру (n=165)

Доведено, що частка студентів (усього 92,5 %), що позитивно відповіли на вказане питання («Так» або «Скоріше так») статистично значуще перевищує частку студентів, що так не вважають (χ^2=73,39; df=1; p<0,05).

З іншого боку, розподіли респондентів за визнанням впливу кіберспорту на масову культуру залежно від статі подібні. Зокрема, «Так» відповіло на 3,6 % більше студентів, «Скоріше так» - на 13,0 % більше студенток, «Скоріше ні» - на 3,6 та «Ні» - на 2,9 % більше студентів. Дослідження дозволило встановити, що погоджуються або скоріше погоджуються з наявністю впливу кіберспорту на масову культуру 79,6 % студентів і 86,1 % студенток, й ці частки статистично значущих відмінностей не мають (χ^2=1,20; df=1; p=0,274) (рис. 3.11).

Отже, можна стверджувати, що не залежно від статі, серед контингенту студентської молоді панує думка щодо суттєвого впливу кіберспорту на масову культуру, що підтверджує результати досліджень фахівців, представлених у науково-методичній та спеціальній літературі.

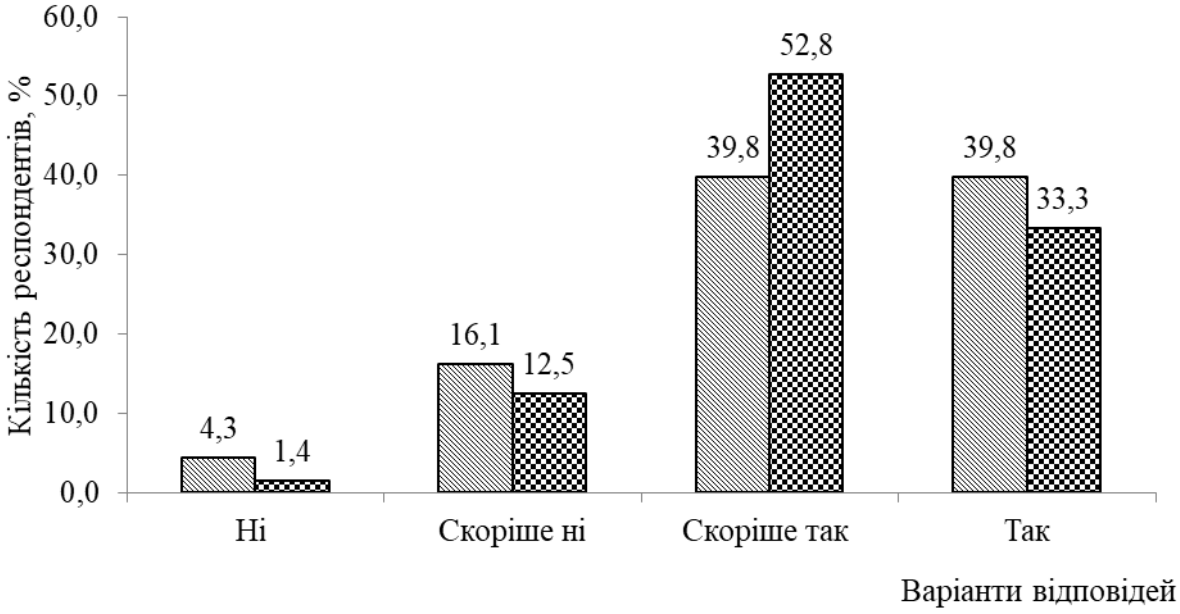

Рис. 3.11. Розподіл респондентів за визнанням впливу кіберспорту на масову культуру залежно від статі (n=165)

Крім цього, статистично значуща більшість студентів, частка яких склала 88,5 %, повністю або скоріше усвідомлює беззаперечний вплив кіберспорту на особистісний розвиток гравця (χ^2=97,75; df=1; p<0,05) (рис. 3.12).

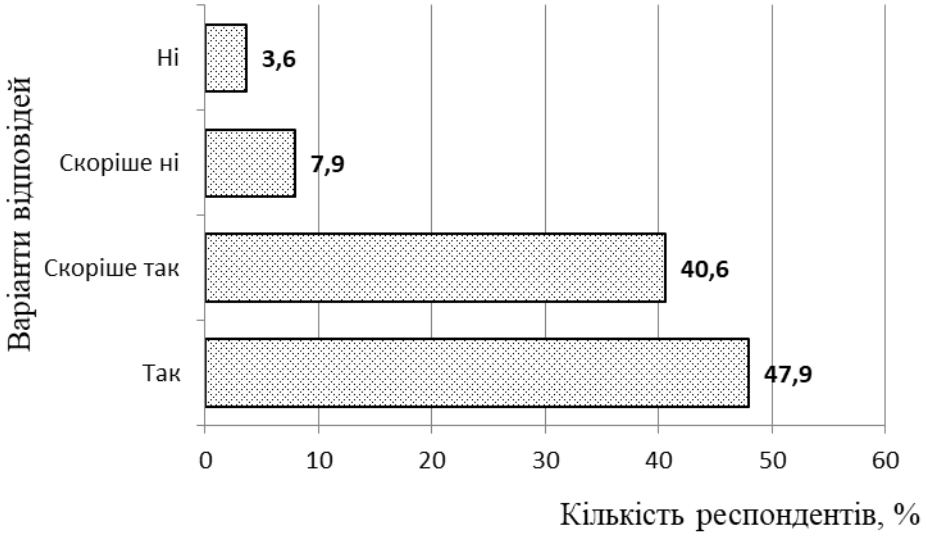

Рис. 3.12. Оцінка респондентами впливу кіберспорту на особистісний розвиток гравця (n=165)

Аналізуючи отримані результати залежно від статі, ми помітили, що 94,1 % студентів та 84,7 % студенток на питання «Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?» дали ствердну відповідь. При цьому частки студентів, які відповіли «Так» або «Скоріше так» залежно від статі статистично значуще не відрізнялися (χ^2=1,77; df=1; p=0,183) (рис. 3.13).

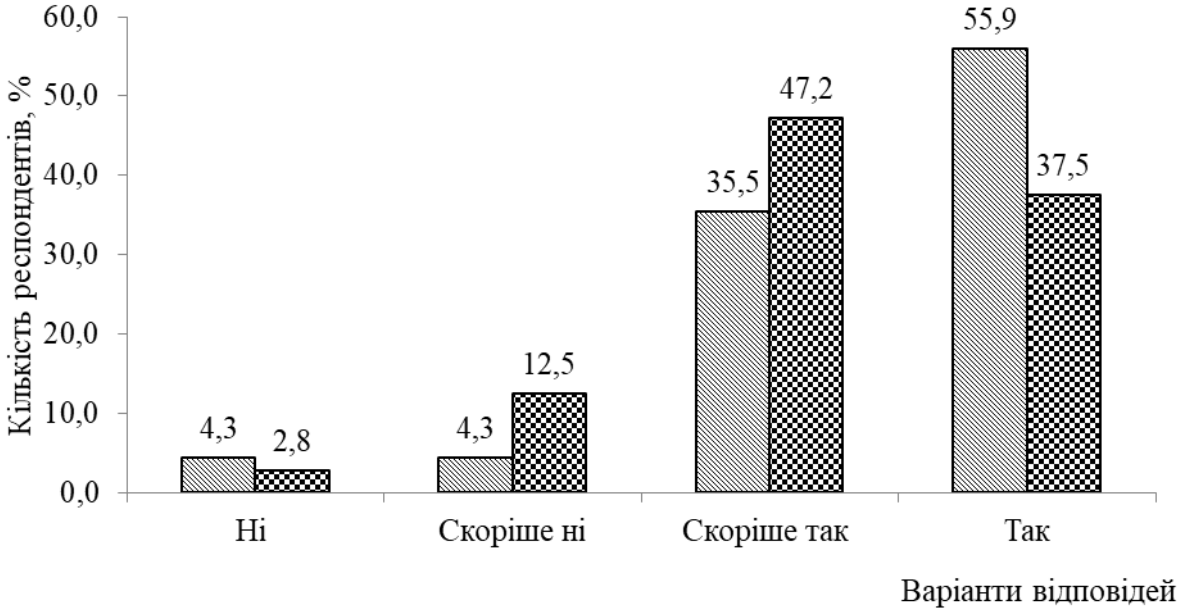

Рис. 3.13. Розподіл респондентів за визнанням впливу кіберспорту на особистісний розвиток гравця залежно від статі (n=165)

▨ - студенти; ▩ - студентки

Таким чином, дослідження показало, що серед студентів ЗВО та їхніх родичів і друзів кіберспорт не користується підвищеною популярністю. Більш за все, такі результати можна пояснити значною зайнятістю студентської молоді навчанням, саморозвитком, спортом. Проте можна стверджувати, що статистично значуще ($p<0,05$) менші частки серед них та їхніх друзів і родичів не займаються кіберспортивною діяльністю взагалі.

Водночас, серед студентів ЗВО панує впевненість про значний вплив кіберспорту на розвиток суспільства, масову культуру, соціалізацію гравців та формування їхніх особистісних якостей.

3.3. Оцінка рівня популярності кіберспорту та рівень його визнання серед студентської молоді

Дослідження дозволило встановити, що серед питань максимальну кількість балів (усього 354) отримано за питанням «Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?», а мінімальну – за питанням «Чи захоплюються кіберспортом Ваші друзі / рідні?» (рис. 3.14).

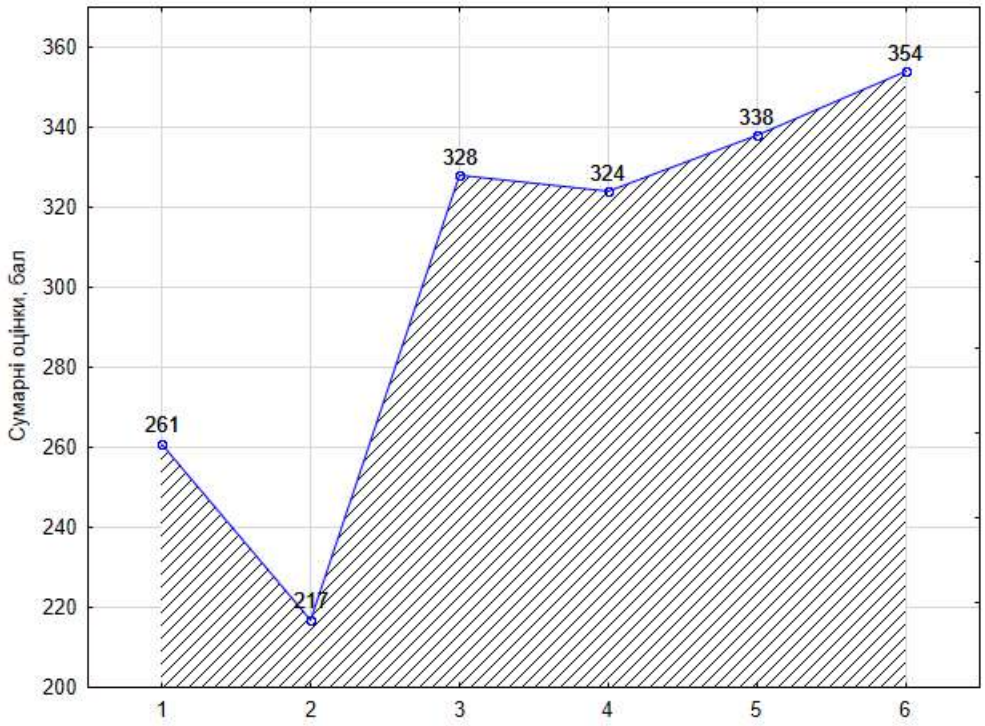

Рис. 3.14. Сума набраних балів студентами за питанням опитувальника (n=165), де

1 – Чи захоплюєтеся Ви кіберспортом? 2 – Чи захоплюються кіберспортом Ваші рідні / друзі? 3 – Чи, на Вашу думку, має кіберспорт суттєвий вплив на розвиток суспільства? 4 – Чи, на Вашу думку, сприяє кіберспорт соціалізації гравців? 5 – Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на масову культуру? 6 – Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?

Мінімальні бали, отримані за популярністю кіберспорту серед рідних та друзів, на нашу думку насамперед відображають знижену зацікавленість батьків та старших родичів респондентів до кіберспортивної діяльності. З іншого боку, як вже зазначалося вище, студенти повністю усвідомлюють

вплив кіберспорту на розвиток суспільства, масову культуру, соціалізацію та формування особистісних якостей гравця, що доводить їхнє визнання кіберспорту самостійним соціальним явищем сучасного інформаційного суспільства.

Аналізуючи отримані результати, можна пересвідчитися, що студенти повністю визнають кіберспорт як соціальне явище, навіть за умови, коли вони самі не є його прихильниками.

За допомогою непараметричного критерію Спірмена, засобами STATISTICA 10.0, здійснено кореляційний аналіз. Встановлено, що між власним ставленням до кіберспортивної діяльності й ставленням до неї друзів і близьким існує прямий середній статистично значущий ($p<0,05$) зв'язок. Результати кореляційного аналізу систематизовано й представлено на рисунку (рис. 3.15).

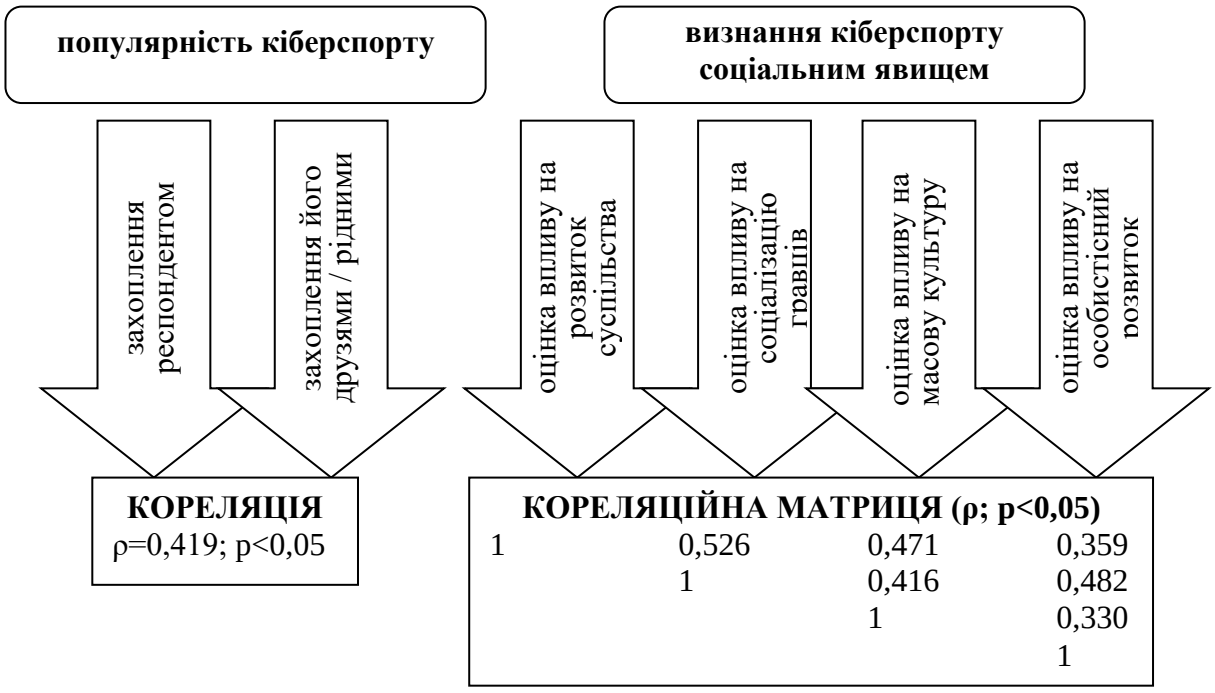

Рис. 3.15. Взаємозв’язок між досліджуваними показниками (n=165)

Разом з тим доведено наявність статистично значущих ($p<0,05$) зв’язків між оцінками респондентів сили впливу кіберспорту на окремі показники, що стосуються його визнання як самостійного соціального явища. Зокрема, оцінки студентів впливу кіберспорту на розвиток суспільства прямо й

статистично значуще корелюють з їхніми оцінками впливу кіберспорту на соціалізацію гравців (ρ=0,526), масову культуру (ρ=0,471) та особистісний розвиток (ρ=0,359). Отже можна стверджувати, що власне захоплення кіберспортом студенти поділяють з друзями й близькими, а, з іншого боку, визнання його впливу на окремі соціальні явища суспільства – тобто події й тенденції, що відбуваються в межах певних спільнот – транслюється й на визнання впливу кіберспорту на інші соціальні явища.

Крім того, розрахунки показали, що існує прямий помірний статистично значущий (ρ=0,452; p<0,05) між загальною оцінкою популярності кіберспортом серед студентів ЗВО й загальною оцінкою його визнання як самостійного соціального явища сучасного суспільства.

Для подальшої оцінки аналізу рівня популярності кіберспорту та рівня його визнання самостійним соціальним явищем із урахуванням мінімально і максимально можливих балів, які можна отримати за групи питань 1-2 та 3-6, запропоновано відповідні шкали (табл. 3.4).

Таблиця 3.4

Шкала оцінки рівня популярності кіберспорту та визнання його самостійним соціальним явищем серед здобувачів вищої освіти

Шкала оцінки кіберспорту			
Оцінка рівня популярності		Оцінка рівня визнання	
Інтервал, бали	Рівень	Інтервал, бали	Рівень
10-8	Високий	20-17	Рівень
7-6	Середній	16-12	Високий
5-4	Низький	11-8	Середній

На основі запропонованої шкали здійснено розподіл студентів ЗВО як за популярністю, так і за рівнем визнання його впливу респондентами (рис. 3.16).

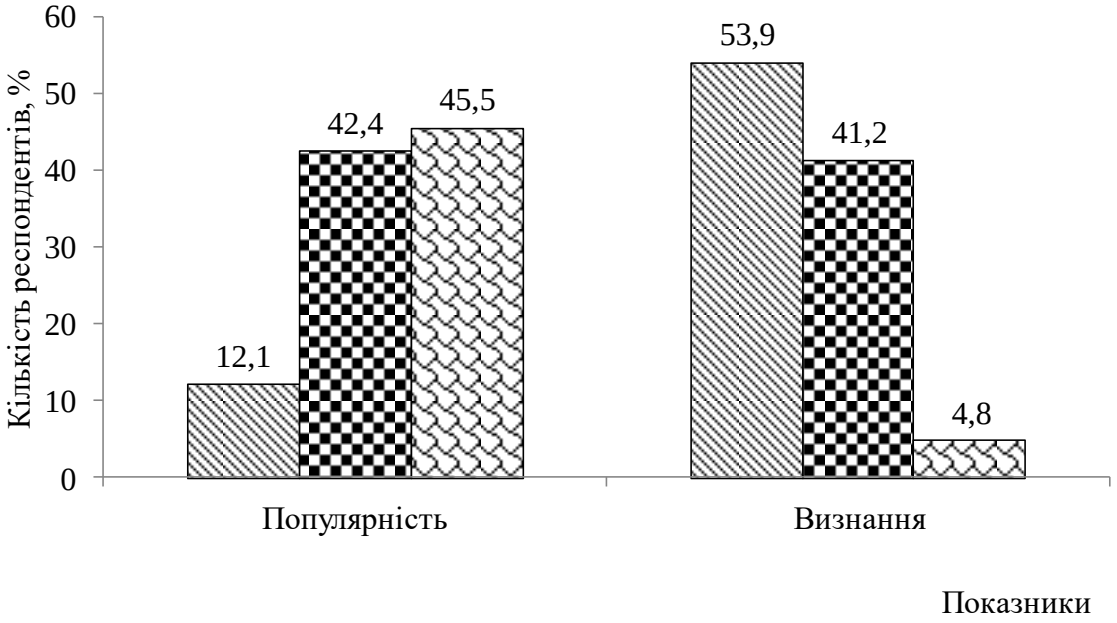

Рис. 3.16. Розподіл респондентів за рівнями популярності кіберспорту та його визнання як соціального явища (n=165)

▨ - високий; ▩ - середній; ▨ - низький

Як показало дослідження, серед здобувачів вищої освіти ЗВО в цілому нижчий рівень популярності кіберспорту порівняно з рівнем визнання його впливу на перебіг соціальних явищ. Так, серед опитаних лише 12,1 % мають високий рівень популярності даним видом спорту, натомість 53,9 % характеризуються високим рівнем визнання кіберспорту як самостійного соціального явища.

Отже, навіть у випадку відсутності особистої зацікавленості кіберспортивною діяльністю, студенти ЗВО погоджуються з тим, що кіберспорт вплинув на життєдіяльність населення, особливо молоді і підростаючого покоління, зумовив формування нових соціокультурних феноменів, а також спричинив вплив на традиційні види спорту, індустрію розваг, структуру дозвілля. При цьому вплив розповсюдився не лише на групи, але й на особистість кожної її члена.

Водночас, як ми й передбачали, дослідження дозволило підтвердити дані літературних джерел, згідно з кіберспорт є більше популярним серед студентів порівняно зі студентами (рис. 3.17).

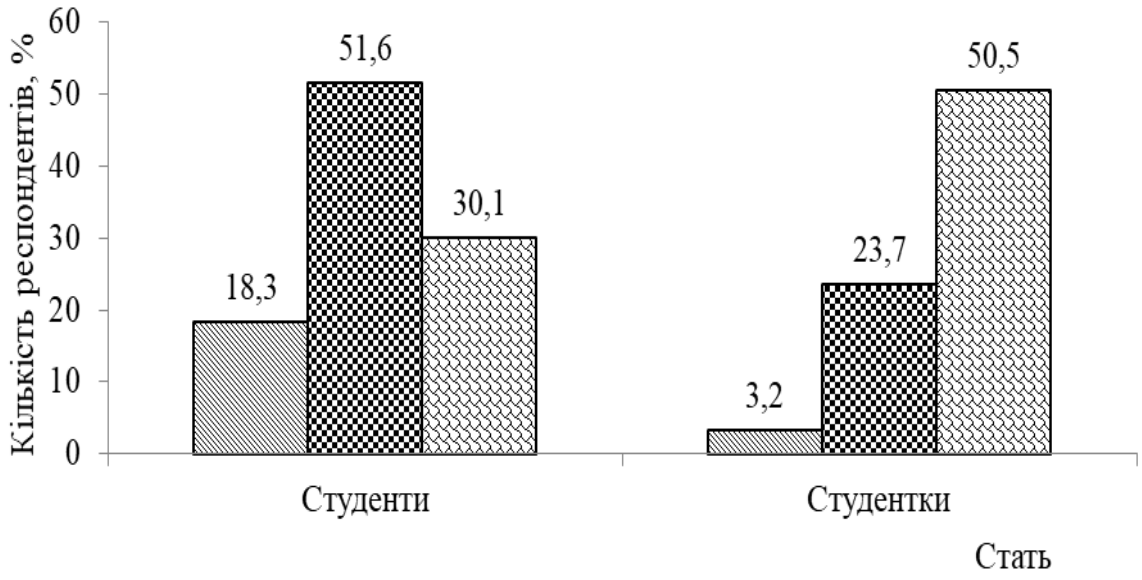

Рис. 3.17. Розподіл респондентів за рівнями популярності кіберспорту залежно від статі (n=165)

▧ - високий; ▩ - середній; ▨ - низький

Так, порівняно зі студентками, серед студентів на 20,4 % нижча часка характеризується низьким рівнем популярності кіберспорту. При цьому доведено, зазначені відмінності є статистично значущими (χ^2=20,25; df=1; p<0,05).

Крім того, попри дещо більшої частки серед студентів ЗВО технічного спрямування з високим і середнім рівнем популярності кіберспорту порівняно зі студентами ЗВО фізкультурного спрямування, не доведено статистично значущих відмінностей між ними (χ^2=0,51; df=1; p=0,474). Так само виявилося, що популярність кіберспорту не залежить віз спрямування ЗВО (рис. 3.18).

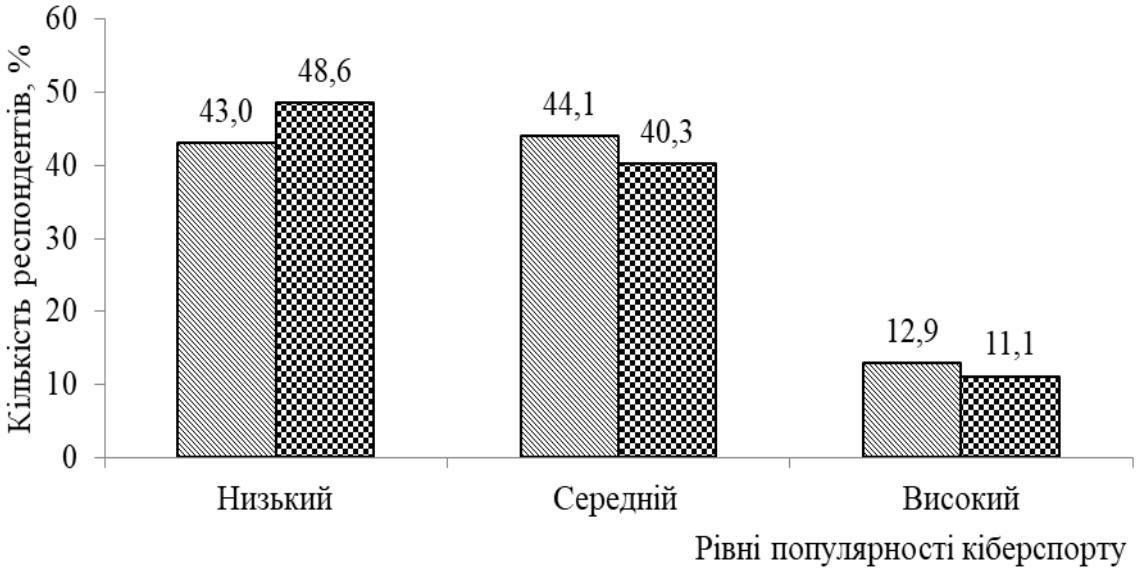

Рис. 3.18. Розподіл респондентів за рівнями популярності кіберспорту залежно від спрямування ЗВО (n=165)

▨ - технічне; ▩ - фізкультурне

Утім, як показали результати нашого дослідження, не залежно від статі серед респондентів переважає частка студентів із високим рівнем визнання кіберспорту як самостійного соціального явища (рис. 3.19).

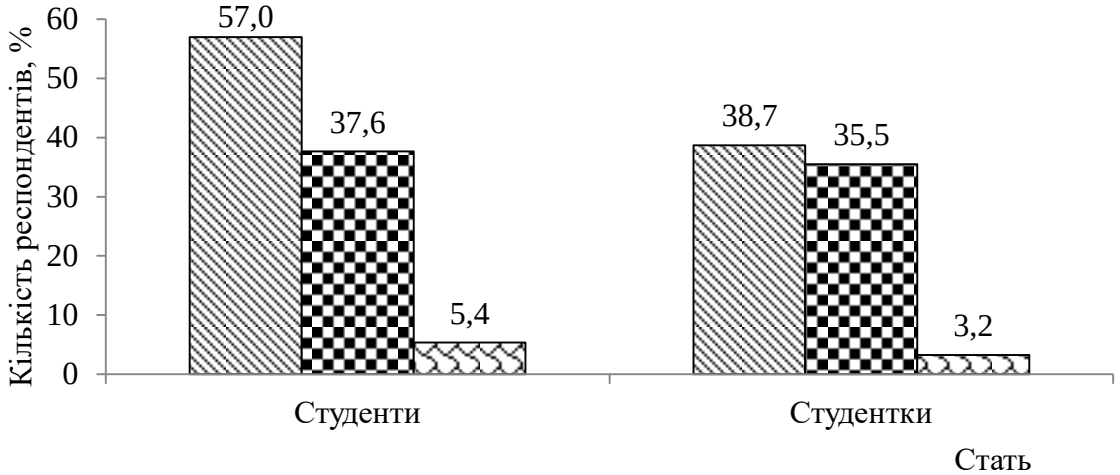

Рис. 3.18. Розподіл респондентів за рівнями визнання кіберспорту як самостійного соціального явища залежно від статі (n=165)

▨ - високий; ▢ - середній; ▨ - низький

Й хоча частка студентів із високим рівнем визнання впливу кіберспорту на 18,3 % переважає частку студенток, що також вирізняються

високим рівнем, статистична обробка вхідних даних показала, що ці частка статистично значуще не відрізняються (χ^2=0,80; df=1; p=0,372).

З'ясувалося, що серед студентів ЗВО технічного спрямування на 6,0 % більше тих, хто характеризується високим рівнем визнання кіберспорту як самостійного соціального явища за рахунок менших часток із середнім рівнем (усього на 3,7 %) та низьким рівнем (усього на 3,3 %).

Водночас не доведено статистично значущих відмінностей між частками студентів із високим рівнем визнання кіберспорту як самостійного соціального явища сучасного інформаційного суспільства залежно від напрямку ЗВО, в якому вони навчаються (χ^2=0,80; df=1; p=0,372) (рис. 3.19).

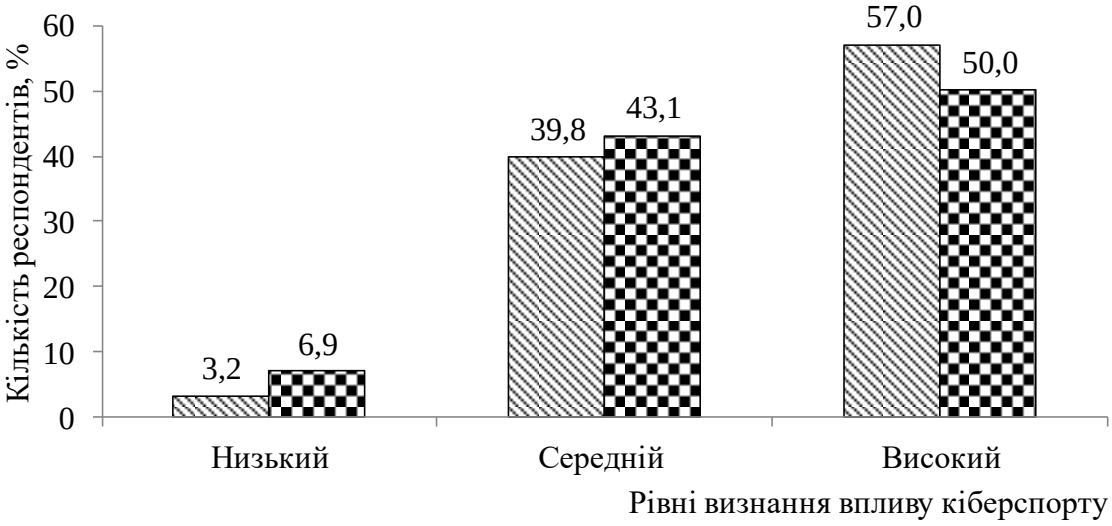

Рис. 3.19. Розподіл респондентів за рівнями визнання кіберспорту як самостійного соціального явища залежно від статі (n=165)

▨ - технічне; ▩ - фізкультурне

Таким чином, дослідження показало, що популярність кіберспорту в більшій мірі характерна для студентів порівняно зі студентками, але не залежить від напрямку їхнього навчання.

Не залежно від статі та спрямування ЗВО студенти вважають кіберспорт самостійним соціальним явищем сучасного інформаційного суспільства.

3.4. Динаміка популярності кіберспорту серед студентської молоді та тривалості їхніх занять кіберспортивною діяльністю

Порівнюючи отримані нами дані з даними наукових джерел, ми звернули увагу на опитування студентів 3-4 курсів, що навчалися в НУФВСУ. Опитування було організованим науково-педагогічними працівниками кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, і в ньому прийняло участь 292 студентів.

Зафіксовано тенденцію щодо збільшення часу, яку витрачають здобувачі вищої освіти на комп'ютерні розваги, в тому числі комп'ютерні ігри.

Розподіл студентів за відповідями, що було отримано в процесі дослідження, представлено на рисунку (рис. 3.20).

Рис. 3.20. Розподіл опитаних за зацікавленістю кіберспортом (скриншот результатів, отриманих Н.Г. Бишевець, 2021-2022 н.р.)

Порівнюючи результати, отримані нами й представлені в щорічному науковому звіті кафедри, ми зафіксували зниження частки студентів, які зовсім не займаються кіберспортивною діяльністю: їхня частка зменшилась на 19,2 % (з 53,1 до 33,9 %).

При цьому доведено, що частка студентів із відсутністю зацікавленості кіберспортом знизилась статистично значуще (χ^2=16,09; df=1; p<0,05). Такий

результат може свідчити про посилення привабливості та зміцнення позицій кіберспорту серед студентської молоді.

Отримані результати дозволяють висунути гіпотезу щодо подальшого зростання ролі й місця кіберспорту в молодіжних колах.

Водночас доведено, що в структурі дозвілля збільшується доля часу, який студенти витрачають на розваги (рис. 3.21).

Розрахунки дозволили встановити, що в обох випадках розподіли студентів за тривалістю застосування ІКТ із метою розваги відрізнялися від рівномірного: (χ^2=169,07; df=3; p<0,05) для розподілу студентів у 2021-2022 н.р. та (χ^2=63,57; df=3; p<0,05) для розподілу студентів у 2022-2023 н.р.

При цьому не залежно від навчального року більшість студентів використовують КТ з метою розваги до 2 годин на добу.

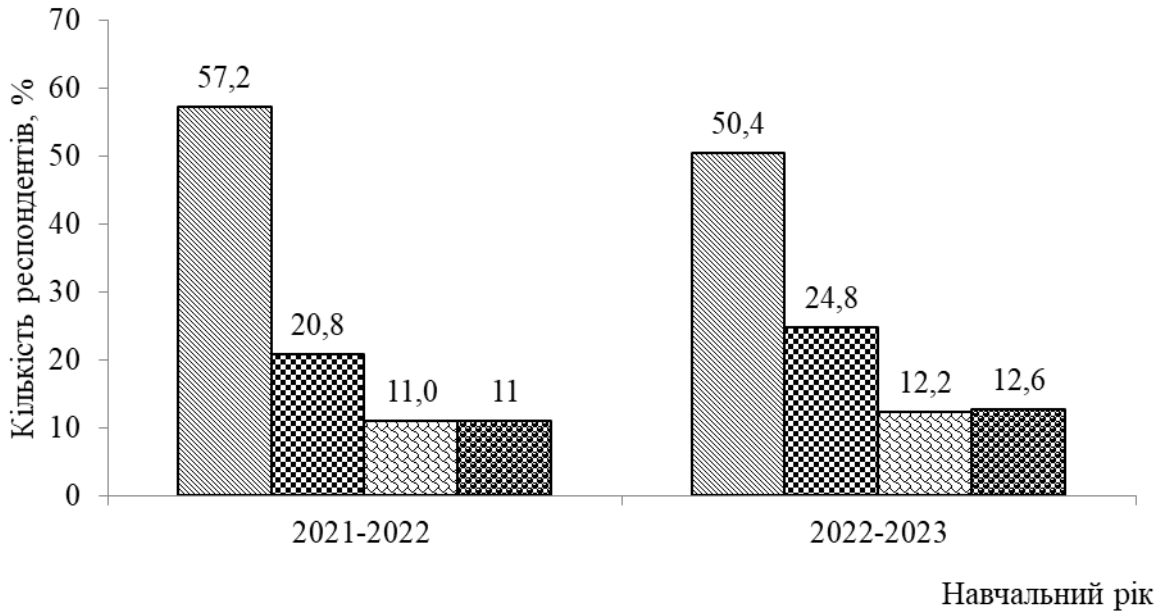

Рис. 3.21. Динаміка тривалості часу, що витрачають студенти на комп’ютерні розваги (n=165)

до 2 годин; 2-3 голдини; 3-4 години: понад 4 години

Частка студентів, що використовують ІКТ задля розваги до 2 годин зменшилась на 9,9 %.

Такі результаті опосередковано можуть свідчити, що популярність комп'ютерних ігор, а відтак і кіберспорту, серед студентської молоді продовжує зростати.

Висновки до розділу 3

У ході дослідження розроблено й обґрунтовано надійність опитувальника «Кіберспорт як самостійне соціальне явище».

Встановлено, що студенти ЗВО переважно оцінюють як безпрецедентний вплив кіберспорту на розвиток суспільства, масову культуру, соціалізацію та формування особистісних якостей гравця, що вказує на їхнє визнання кіберспорту самостійним соціальним явищем сучасного інформаційного суспільства.

Доведено, що серед студентів та їхніх друзів більше прихильників кіберспорту в порівнянні зі студентками. При цьому результати дослідження свідчать, що визнання значного впливу кіберспорту не залежить від статі.

Так само, не зафіксовано статистично значущих ($p>0,05$) відмінностей між рівнем популярності кіберспорту та рівнем його визнання самостійним соціальним явищем у студентів залежно від спрямування ЗВО, де вони здобувають освіту.

Установлено, що популярність комп'ютерних ігор, а, відтак, і кіберспорту, серед студентської молоді продовжує зростати. При цьому серед контингенту здобувачів вищої спостерігається тенденція до збільшення тривалості використання ІКТ освіти із метою розваги.

ВИСНОВКИ

Унаслідок аналізу даних наукової літератури, нами систематизовано головні теоретичні відомості з питань становлення й розвитку світового й українського кіберспорту. Встановлено, що в теперішній час кіберспорт продовжує стрімко розвиватися й поява майданчиків для онлайн-трансляцій комп'ютерних ігор у мережі Інтернет стала новим рушійним фактором розвитку кіберспорту. Прогнозовано темпи розвитку кіберспорту як у світі, так і в Україні продовжуватимуть посилюватися.

За даними літературних джерел, кіберспорт доцільно розглядати з двох точок зору: як професійний вид діяльності так і як частину індустрії розваг. Досліджуючи зміни форм субкультурних проявів під впливом кіберспорту, науковці констатують появу абсолютно нової концепції в сучасному контексті – ігрова культура. Вказуючи на те, що кожну субкультуру вирізняють певні характеристики, які притаманні виключно даній субкультурі, фахівці найбільш важливими називають словесні форми та ритуали. Відтак, розглядаючи геймерське співтовариство через теорію субкультур, фахівці доводять, що геймерам, по-перше, властива унікальна мова, яку можна трактувати як сленг, з використанням скорочень або термінів зі світу відеоігор, особливо з багатокористувацьких, а, по-друге, грати у відеоігри є певним ритуалом, характерним для цієї групи. Вказані аргументи дозволяють констатувати зародження, формування й розвиток молодіжної субкультури, згрупованій навколо відеоігор.

Під дією кіберспорту спостерігаються докорінні зміни в структурі дозвілля сучасної молоді, пов’язані із заняттям кіберспортом як у якості гравців, так і спостерігачів. Крім того, кіберспорт значно вплинув на комунікативну сферу, а також впливає на розвиток особистості, причому як фізичний, так і інтелектуальний. Й, насамкінець, дуже важливим соціальним наслідком розвитку кіберспорту стало відкриття широких можливостей до залучення осіб із обмеженими можливостями до активного життя, які можуть

приймати участь у відкритих турнірах на загальних умовах, в чому проявляється його значна соціальна цінність.

У ході дослідження розроблено й обґрунтовано надійність опитувальника «Кіберспорт як самостійне соціальне явище». На етапі розробки та формулюванні питань опитувальника до дослідження було залучено 7 експертів – провідних вчених НУФВСУ з питань підготовки фахівців із кіберспорту. За узгодженою думкою експертів ($W=0,818$; $p<0,05$), для оцінки рівня популярності кіберспорту серед студентської молоді найбільш вагомими виявилися критерії «Захоплення кіберспортом» та «Захоплення кіберспортом рідних / друзів». Разом з тим, експертна оцінка ($W=0,709$; $p<0,05$) показала, що для встановлення рівня визнання студентами ЗВО кіберспорту самостійним соціальним явищем найбільш вагомими слід вважати наступні критерії: «Визнання впливу кіберспорту на розвиток суспільства», «Визнання впливу кіберспорту на соціалізацію гравців», «Визнання впливу кіберспорту на масову культуру» та «Визнання впливу кіберспорту на особистісний розвиток гравців».

У ході дослідження, в якому прийняло участь 165 студентів ЗВО технічного й фізкультурного спрямування встановлено, що переважно вони оцінюють вплив кіберспорту на розвиток суспільства, масову культуру, соціалізацію та формування особистісних якостей гравця як безпрецедентний, що вказує на їхнє визнання кіберспорту самостійним соціальним явищем сучасного інформаційного суспільства. Установлено, що 34,5 % студентів захоплюються чи скоріше захоплюються кіберспортом. Дослідження показали, що статистично значуща ($p<0,05$) більшість студентів, частка яких склала 88,5 %, усвідомлює беззаперечний вплив кіберспорту на особистісний розвиток гравця, 82,5 % - на масову культуру, 75,8 % – на розвиток суспільства, 74,0 % - на соціальні відносини.

Доведено, що серед студентів та їхніх друзів більше прихильників кіберспорту в порівнянні зі студентками. При цьому результати дослідження свідчать, що визнання значного впливу кіберспорту статистично значуще

($p>0,05$) не залежить від статі. Так само, не зафіксовано статистично значущих ($p>0,05$) відмінностей між рівнем популярності кіберспорту та рівнем його визнання самостійним соціальним явищем у студентів залежно від спрямування ЗВО, де вони здобувають освіту.

Установлено, що популярність комп'ютерних ігор, а, відтак, і кіберспорту, серед студентської молоді продовжує зростати. При цьому серед контингенту здобувачів вищої освіти спостерігається тенденція до збільшення тривалості використання ІКТ із метою розваги: зафіксовано скорочення частки студентів, що використовують ІКТ задля розваги до 2 годин та збільшення частки тих, хто залишається за комп'ютером від 3 і більше годин на добу, що може вказувати на зростання популярності кіберспорту серед студентської молоді.

Здійснене дослідження не вичерпує всіх піднятих питань, а розвиток кіберспортивної науки потребує подальших теоретичних і експериментальних досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Анохін Е. Система проведення змагань в кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання. 2021;2.

2. Байковский ЮВ, Винокуров АС. Формирование киберспорта в спортивной индустрии. В: Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы. Материалы Междунар. научно-практич. конф.; 2019 Янв 11; Уфа. Уфа; 2019. 260-262.

3. Балай КА, Гуняга НО. Податкові вигоди від легалізації кіберспорту в Україні. Економічнй Нобелівський Вісник. 2018;11:11-15.

4. Бишевець Н, Сергієнко К, Голованова Н. Підготовка студентів закладів вищої освіти фізкультурного профілю до застосування методу експертних оцінок. Теорія і методика фізичної культури і спорту. 2018;1:29-35.

5. Бріскін Ю, Онопко В, Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2015;3:11-4.

6. Буянова АВ. Козилина В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития. Социально-политические науки. 2017;5:77-80.

7. Вишневский АВ. Философское осмысление понятия компьютерной игры. Вестник Омского университета. 2014;3:91-92.

8. Горова КО, Горовий ДА, Кіпоренко ОВ. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016;4(2):51-55.

9. Горшкова АА. Буров АГ. Киберспорт как социальное явление. В. Мат. наук.-практ. конференції з міжнародною участю «Актуальные проблемы, современные тенденции развития физической культуры и спорта с учетом реализации национальных проектов». 2020. 5 с.

10. Гураль ОН, Козинец ЕИ, Щербак АП. Развитие общественных отношений в компьютерном спорте. Наука и спорт: современные тенденции. 2020;3(8); DOI: 10.36028/2308-8826-2020-8-3-112-118.

11. Денисова ЛВ, Бишевець НГ, Шинкарук ОА. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. В: Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії. Материалы II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю; 2019 Квіт 18; Київ. Київ; 260-262.

12. Зверева В. Телевизионный спорт. Логос. 2006;3(54):63–75.

13. Жигарев ИМ. Анализ и прогнозирование исхода киберспортивной встречи по дисциплине Dota 2 на базе многофакторной регрессии на примере команды VIRTUS PRO. Бюллетень науки и практики / Bulletin of Science and Practice. 2019;5(10):19-24. DOI: 10.33619/2414-2948/47

14. Иванов ЮЮ, Евдокимова ТЮ. Киберспорт как вид спорта. Киберспорт это спорт. Студенческий вестник. Забайкальский государственный университет. 2021;9-1(154): 61-65.

15. Иванова НА, Артемов АВ, Волохонский ВЛ, Дубик СВ. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT). Вестник Санкт-Петербургскогоуниверситета. 2016;16(2):47-58.

16. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020;4:13-17; DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13-17.

17. Исмаилов АА. Киберспорт как социальное явление. Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019;7(1):40-42; DOI:10.24411/2500-1000-2019-11363; DOI.10.244n/2500-1000-2019-n363.

18. Ірхіна Ю. Організація дозвілля студентів у вищих навчальних закладах України як проблема 21 століття. Науковий вісник МНУ імені В.О. Сухомлинського. 2016;2(65):107-111.

19. Каразєй С. Тенденції та проблеми розвитку електронного бізнесу в Україні. Ефективна економіка. Івано-Франківськ. 2008. URL: http://vuz24.ru/nex/vuz-109097.php (дата звернення: 30.10.2020).

20. Квон ГМ, Вакс ВБ, Поздеева ОГ. Использование шкалы Лайкерта при исследовании мотивационных факторов обучающихся. Концепт. 2018;11:1-13.

21. Ковалева ГА, Янкевич ДС, Чайковская НЭ, Талан АС. Современные цифровые технологии в системе профессиональной подготовки специалистов для киберспорта. Вестник Мининского университета. 2021;9(2). 9 с. DOI: 10.26795/2307-1281-2021-9-2-9

22. Конопля ВК, Кравченко ОВ. Аналіз якісної оцінки кіберспортивних навичок студентів засобами web-орієнтованої системи. Штучний інтелект. 2017;2:7-14. Режим доступу: http://nbuv.-gov.ua/UJRN/II_2017_2_3

23. Константинов АМ, Усенко ИА. Развитие киберспорта как отражение процесса цифровизации современного общества. Advances in law studies. 2020;4(7); Режим доступу: https://riorpub.com/ru/nauka/article/-34593/view

24. Коробчинський МВ, Чирун ЛБ, Висоцька ВА, Нич МО. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті. Радіоелектроніка, інформатика, управління. 2017;3:95-105.

25. Корчемная НВ. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодёжи. Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017;4:211-214.

26. Кот ОВ, Антоненко ДС. Сутність, становлення та перспективи розвитку електронної комерції України в глобальному середовищі. Технологічний аудит й резерви виробництва. 201;2/6(22):30.

27. Крылов ВС, Бекирова ЭА, Крылов ДВ. Интуитивное и точное определение игровой механики. Информационно-компьютерные технологии в экономике, образовании и социальной сфере. 2019;2(24):15-28.

28. Кузина НВ, Кузина ЛБ. К вопросу о пользе и вреде киберспорта: игроки в «Dota 2» как представители контркультуры – судьбы и психологические особенности личности (скрининг 2017 г.). Психолог;2018;3:19-31.

29. Лазнева ІО, Цараненко ДІ. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. 2018:22(2): 63-67.

30. Миронов ИВ. Киберспорт как инструмент (ре)социализации. Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. 2018;2:62-67.

31. Онопко ВО. Проблеми спортивної підготовки у кіберспорті. В.: Мат. VIII Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Фізична культура, спорт та фізична реабілітація в сучасному суспільстві». 2015. С. 94−96.

32. Пальчук МБ, Кенсицька ІЛ. Трансформація сфери дозвілля студентської молоді в умовах сьогодення. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2021;2(130):95-97.

33. Пономаренко А. Актуальність розвитку кіберспорту в світі та Україні. В: Мат. ІІ Всеукраїнська електронна науково-практична конференція з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 18 квітня 2019 р. / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2019. С. 279-280.

34. Поплавский Н. Киберспорт стоит на пороге новой эры развития. URL: https://ain.ua/2017/10/30/novaja-era-kibersporta (дата звернення: 28.10.2018).

35. Смирнов ЕИ. Интеллектуальные игры как эффективный механизм интеграции формального и неформального образования. В: Мат. Международный форум «Евразийский образовательный диалог». ГОАУ ЯО ИРО, Ярославль, 2013. Часть 2, С. 241-244.

36. Смоляр АО. Становление бизнес-модели киберспортивной индустрии. Экономика. Бизнес. Финансы. 2017;10:24-27.

37. Тарасенко ВА. Киберспорт как новое социальное явление. Социальная политика и соціологія. 2018;4(17):130-138.

38. Храмов ДП. Киберспорт как современное социальное явление. Сб. избранных статей Международной научной конференции. 2021. С. 106-110.

39. Цараненко ДІ. Кіберспорт як нова сфера міжнародного бізнесу: інвестиційний аспект. Соціально-економічні, освітні та фахові проблеми молоді в умовах євроінтеграційних процесів: матеріали всеукр. інтернетконф. Запоріжжя, 2018. С. 114-116.

40. Чайка ЄВ. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. Економічний вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». 2018;15:443-52.

41. Шинкарук О. Концепция формирования системы подготовки, отбора спортсменов и их ориентации в процессе многолетнего совершенствования. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2012;12:144-148.

42. 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.

43. 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.

44. 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.

45. Agamiryan L. Дозвіллєві практики як фактор соціалізації міських та сільських підлітків. Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія «Соціологічні дослідження сучасного суспільства: методологія, теорія, методи». 2016;35:92-98.

46. Alexander M. Kadan, Le Li, Tsiango Chen. Modeling and analysis of features of team play strategies in esports applications. Modern Information Technologies and IT-Education. 2018;14 (2):397-407. DOI: 10.25559/SITITO.14.201802.397-407.

47. Cangeloso S. Xbox Onevs. PS4: Sonypullsaheadat E3. Geek.com. 2013. URL: https://www.geek.com/games/xbox-one-vs-ps4-the-battle-is-in-thecloud-1556032/2 (дата звернення: 20.10.2018).

48. Coates D, Parshakov P. Team vs. Individual Tournaments: Evidence from Prize Structure in eSports. Basic research program working papers . Series: Economics. 2016. WP BRP 138/EC. DOI: 10.13140/RG.2.1.1369.8163.

49. Cook D. PS4: 500GB retailboxrevealed. VG247. 2013. URL: https://www.vg247.com/2013/06/13/ps4-500gb-retail-box-revealed (дата звернення: 15.10.2018).

50. Cook D. PS4: it'shardtokeepeverythingon PSN free, saysSony. VG247. 2013. URL: https://www.vg247.com/2013/11/13/ps4-its-hard-to-keepeverything-on-psn-free-says-sony/ (дата звернення: 15.10.2018).

51. De Brock L, Hendricks W. and Koenker R. Pay and Performance The Impact of Salary Distribution on Firm-Level Outcomes in Baseball. Journal of Sports Economics, 2004;5(3):243–261.

52. Ewoldsen D, Eno C, Okdie B, Velez J, Guadagno R. Effectofplayingviolentvideogamescooperativelyorcompetitivelyonsubsequentcooperativebehavior. Cyberpsychology, BehaviorandSocialNetworks. 2012;15:277-280.

53. Financial Results Briefingf or Fiscal Year Ended March 2017. NintendoCo., Ltd. 2017. URL: https://www.nintendo.co.jp/ir/en/events/index.html (дата звернення: 15.10.2018).

54. Gilsdorf KF, Sukhatme VA. Testing Rosen's Sequential Elimination Tournament Model Incentives and Player Performance in Professional Tennis. Journal of Sports Economics. 2008;9(3):287–303.

55. Goldfarb A. NintendoWillSellWii U at a Loss. IGN Review. 2012. URL: https://www.ign.com/articles/2012/10/24/nintendo-will-sell-wii-u-at-a-loss (дата звернення: 11.10.2018).

56. Globalization and sport / Giulianotti R., Robertson R. [ets.] / ed. Giulianotti R., Robertson R. Malden : Blackwell Publishing, 2008. 144 p.

57. Hamari J, Sjöblom M. WhatiseSportsandwhydopeoplewatchit? 2017;27(2):6-9.

58. Hainey T, Connolly T, Stansfield M, Boyle E. The differences inmotivations of on line game players and of fline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. 2011;57(4):2197-2211.

59. Mareli Marko, Vukušić Dino. E-sports: Definition and social implications Received. EQOL Journal. 2019;11(2): 47-54; DOI: 10.31382/eqol.191206.

60. Newzoo Global Esports Market Report 2020 https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report//

61. Pfeifer C. Handicaps in job assignment: insiders, outsiders and gender. Journal of labor research, 2011;32(1):1-20.

62. Shaw J.D., Gupta N. Pay system characteristics and quit patterns of good, average, and poor performers. Personnel Psychology. 2007;60(4):903-928.

63. Shynkaruk O, Borysova O, Yakovenko E, Kostiukevych V, Yukhno Yu, Nagorna V, Mytko A. History of development of esports in Ukraine // Історія фізичної культури і спорту народів Європи: зб. тез доп. III Міжнар. наук. конгр. іст. фіз. культ.)/уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Індика. Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2019. С. 40.

64. Shynkaruk O, Denisova L, Yukhno Yu, Ya E. Computer games and their impact on the mental and physical development of the individual // зб. тез доп. III Міжнар. наук.-практ. Конф. «Фізична активність і якість життя людини» / уклад.: А.В.Цьось, С.Я. Індика. Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім.Лесі Українки. 2019. С.38-39.

65. Shynkaruk O, Shutova S, Serebriakov O, Nagorna V, Skorohod O. Competitive performance of elite athletes in modern ice hockey. Journal of Physical Education and Sport. 2020;20(1)76:511-516. DOI:10.7752/jpes.2020.s1076.

66. Shynkaruk O, Denisova L, Yukhno Yu, Imas Ye. Computer games and their impact on the mental and physical development of the individual. В: Мат. III Міжнар. наук.-практ. Конф. «Фізична активність і якість життя людини»: зб. тез доп. / уклад.: А.В.Цьось, С.Я.Індика. Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім.Лесі Українки. 2019. С.38-39.

67. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O., Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. Sport Mont, 2021;19(S2):69-74. doi: 10.26773/smj.210912.

68. https://www.championat.com/articles/1.html

.

ДОДАТКИ

Додаток А

АНКЕТА

«Критерії оцінки рівня популярності кіберспорту серед студентської молоді»

№ з/п	Критерії	Варіанти відповідей			
		5	4	3	2
1	Захоплення кіберспортом				
2	Захоплення кіберспортом рідних / друзів				
3	Тривалість використання ІКТ для розваги				
4	Систематичне ознайомлення з новинами кіберспорту				
5	Систематичний онлайн перегляд турнірів				
6	Залученість до ігрової культури				
7	Безпосередня участь у змаганнях				

Додаток Б

АНКЕТА

«Критерії оцінки рівня визнання кіберспорту самостійним соціальним явищем кіберспорту серед студентської молоді»

№ з/п	Критерії	Варіанти відповідей			
		5	4	3	2
1	Визнання впливу кіберспорту на розвиток суспільства				
2	Визнання впливу кіберспорту на соціалізацію гравців				
3	Визнання впливу кіберспорту на масову культуру				
4	Визнання впливу кіберспорту на особистісний розвиток гравців				
5	Визнання впливу кіберспорту на економічний потенціал країни				
6	Трансформація правових відносин під дією кіберспорту				
7	Визнання впливу кіберспорту на традиційні види спорту				

Додаток В

АНКЕТА

«Кіберспорт як самостійне соціальне явище»

№ з/п	Питання	Варіанти відповідей			
		Так	Скоріше так	Скоріше ні	Ні
1	Чи захоплюєтеся Ви кіберспортом?				
2	Чи захоплюються кіберспортом Ваші рідні / друзі?				
3	Чи, на Вашу думку, має кіберспорт суттєвий вплив на розвиток суспільства?				
4	Чи, на Вашу думку, сприяє кіберспорт соціалізації гравців?				
5	Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на масову культуру?				
6	Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?				
7	Скільки часу Ви проводите, використовуючи ІКТ для розваги?	До 2 годин	2-3 години	3-4 години	Понад 4 години