

DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2023.1(159).36

Юхно Ю.О.  
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент  
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ  
Бишевец Н.Г.  
кандидат педагогічних наук, доцент  
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ  
Гончарова Н.М.  
доктор наук з фізичного виховання і спорту, доцент  
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ  
Плешакова О.В.  
старший викладач  
Київський національний університет культури та мистецтва, м. Київ

## ОСОБЛИВОСТІ ПОПУЛЯРНІСТІ КІБЕРСПОРТУ СЕРЕД ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗАЛЕЖНО ВІД СТАТІ

Цифровізація всіх сторін життя торкнулась соціокультурної ситуації в галузі дозвілля, однією з форм якої стали комп'ютерні ігри. Утім наукова інформація щодо популярності кіберспорту серед студентської молоді закладів вищої освіти на тепер залишається обмеженою, що спонукало нас провести власне дослідження й перевірити дану гіпотезу. **Мета дослідження** полягала в дослідженні рівня популярності кіберспорту серед здобувачів вищої освіти України. **Контингент.** У дослідженні, яке здійснювалось з вересня по листопад 2022 року, прийняло участь 271 студент ЗВО України. **Результати дослідження.** Визначено, що 41,7 % студентів ЗВО захоплюються чи скоріше захоплюються кіберспортом. Доведено, що кіберспорт статистично значуще ( $p < 0,05$ ) більше приваблює або скоріше приваблює студентів, ніж студенток ( $p < 0,05$ ). Зафіксовано, що студенток, які зовсім не цікавляться кіберспортом на 20,0 % більше порівняно зі студентами. Виявлено, що серед студенток на 23,9 % більше вказали на відсутність серед рідних / друзів тих, що захоплюються кіберспортом. На 6,3 % більше студентів порівняно зі студентками витрачає на комп'ютерні розваги понад 4 години на добу ( $p > 0,05$ ). Не залежно від статі, статистично значуща ( $p < 0,05$ ) більшість респондентів повністю визнають суттєвий вплив кіберспорту на розвиток суспільства. **Висновок.** Кіберспорт користується популярністю серед студентської молоді. Кіберспорт приваблює більше студентів порівняно зі студентками. Значний вплив кіберспорту на розвиток суспільства студенти визнають не залежно від статі.

**Ключові слова:** кіберспорт, розвиток, вплив, суспільство, популярність.

**Yukhno Yu.O., Byshevets N.G., Goncharova N.M., Pleshakova O.V. Analysis of the popularity of cyber sports among higher education acquires.** Transformations of all aspects of life led to a change in the socio-cultural situation in the field of leisure, one of the forms of which became computer games. Along with the growing popularity of eSports in the world, the interest in eSports among student youth continues to grow. However, scientific information on the popularity of eSports among students of higher education institutions remains limited, which prompted us to conduct our own research and test this hypothesis. **The purpose** of the study was to investigate the level of popularity of e-sports among students of higher education in Ukraine. **Contingent.** 271 students of higher education institutions of Ukraine took part in the study, which was carried out from September to November 2022. **Research results.** It was determined that 41.7 % of students of higher education institutions are interested in, or rather are interested in, e-sports. It has been proven that e-sports is statistically significantly ( $p < 0.05$ ) more attractive to male students than to female students ( $p < 0.05$ ). It was recorded that there are 20.0% more female students who are not at all interested in eSports compared to male students, while among male students, there are 20.1 % more students who are very interested in eSports. It was found that among female students there are 23.9 % more students who are completely convinced that there are no eSports enthusiasts among their relatives/friends. Among male students, compared to female students, a 6.3 % higher share spends more than 4 hours a day on computer entertainment, but the recorded differences are not statistically significant ( $p > 0.05$ ). However, regardless of gender, a statistically significant ( $p < 0.05$ ) majority of respondents are absolutely convinced of the significant impact of eSports on the development of society. **Conclusion.** Cybersport is popular among student youth. Esports attracts more male students compared to female students. Students recognize the significant impact of eSports on the development of society regardless of gender.

**Keywords:** eSports, development, influence, society, popularity.

**Постановка проблеми.** Наслідками поглиблення інформатизації суспільства у бік його цифровізації став розвиток, поширення й популяризація комп'ютерних ігор, зародження й визнання кіберспорту [1, 5, 11, 12]. Новий імпульс розвитку кіберспорту надала технологічна можливість транслювати комп'ютерні ігри в мережі Інтернеті, що зумовило пришвидшений темп його розвитку від комп'ютерної розваги до професійного спорту зі своїми зірками й вболівальниками, де турніри перетворилися на видовища, що збирають біля екранів мільйони глядачів [6, 7, 10, 13].

За даними науково-методичних джерел, становлення й розвиток кіберспорту обумовили трансформацію сфери дозвілля студентської молоді, в якій значну частину часу стати займати комп'ютерні ігри й розваги та спілкування в соцмережах [3, 4, 9, 14]. Так, вивчаючи особливості організації дозвілля студентської молоді в умовах сьогодення М.Б.

Пальчук, І.Л. Кенсницька [8] встановили, що 52,0 % здобувачів вищої освіти грають у комп'ютерні ігри на протипагу фізичним вправам, якими під час дозвілля займаються лише 12,0 % студентів.

Утім, попри існуючу в суспільстві думку про масове захоплення молоді кіберспортом, вивчення наукової літератури з окреслених питань показало, що до тепер невідомо, наскільки популярним кіберспорт є серед здобувачів вищої освіти, в тому числі, залежно від статі. Тому, з нашої точки зору, важливим напрямком досліджень є встановлення рівня популярності кіберспорту серед студентської молоді закладів вищої освіти (ЗВО).

**Мета роботи** – дослідити рівень популярності кіберспорту серед здобувачів вищої освіти України залежно від статі.

**Методи дослідження:** аналіз науково-методичної літератури, анкетування, статистичний аналіз.

Під час організації дослідження було розроблено й поширено серед здобувачів вищої освіти анкету, розроблену засобами Google Form. Питання анкети стосувалися ставленням студентів до кіберспорту. На кожне із запропонованих питань студент обирав один із запропонованих варіантів відповідей.

Статистична обробка результатів дослідження здійснювалась за допомогою критерію узгодженості Пірсона  $\chi^2$ . Перевірялася гіпотеза, чи відповідає розподіл студентів за відповідями рівномірному закону розподілу. Статистична значущість критерію оцінювалась на рівні значущості  $\alpha=0,05$  ( $p<0,05$ ) та з урахуванням ступенів вільності  $df$ , що розраховуються за формулою  $df=n-1$ ,  $n$  – число усіх можливих варіантів відповідей (градацій). У окремих випадках, для зменшення числа градацій, відповіді студентів «Так» і «Скоріше так», а також «Скоріше ні» і «Ні» були об'єднаними, відтак обробка результатів опитування зводилася до аналізу таблиць спряженості.

Для оцінки кореляційного зв'язку між дихотомічними змінними використовувався V-критерій Крамера [2].

Емпіричні дані оброблялися з використанням програми STATISTICA 10.0.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** У дослідженні, яке здійснювалось з вересня по грудень 2022 року, прийняло участь 271 студентів ЗВО України, зокрема Національного університету фізичного виховання і спорту України, Національного Університету «Чернігівська політехніка» та Київського національного університету культури та мистецтв з яких 63,8 % ( $n = 173$ ) становили студенти, а решта – студентки.

У ході дослідження респонденти відповідали на питання, спрямовані на виявлення серед них рівня популярності кіберспорту й ставлення до нього. Аналіз результатів опитування дозволив встановити, що 41,9 % студентів ЗВО захоплюються чи скоріше захоплюються кіберспортом. При цьому доведено, що розподіл студентів за відповідями на питання «Чи захоплюєтеся Ви кіберспортом?» статистично значуще відрізнявся від рівномірного ( $\chi^2=13,118$ ;  $df=3$ ;  $p=0,004$ ). Зменшення числа градацій до двох дозволило встановити, що серед опитаних статистично значуще переважає частка тих, хто не захоплюється або не дуже захоплюється кіберспортом ( $\chi^2=7,472$ ;  $df=1$ ;  $p=0,0062$ ) (табл. 1).

Таблиця 1

**Розподіл здобувачів вищої освіти за ставленням до кіберспорту, (n = 271)**

Питання	Варіанти відповідей, % (n)				
	Так	Скоріше так	Скоріше ні	Ні	
Чи захоплюєтеся Ви кіберспортом?	15,9 (43)	25,8 (70)	30,3 (82)	28,0 (76)	
Чи захоплюються кіберспортом Ваші рідні / друзі?	5,9 (16)	24,4 (66)	43,2 (117)	26,6 (72)	
Чи, на Вашу думку, кіберспорт суттєво впливає на розвиток суспільства?	29,2 (79)	49,8 (135)	16,2 (44)	4,8 (13)	
Скільки часу на день Ви витрачаєте на комп'ютерні розваги ?	годин	> 4	3-4	2-3	< 2
	кількість студентів	122(33)	137(37)	25,1(68)	49,1(133)

Так само й серед друзів / рідних студентів: статистично значуща більшість з них не захоплюється або скоріше не захоплюється кіберспортом ( $\chi^2=42,247$ ;  $df=1$ ;  $p<0,05$ ).

Доведено, що здобувачі вищої освіти переважно впевнені у тому, що кіберспорт суттєвого впливає на розвиток суспільства ( $\chi^2=90,956$ ;  $df=1$ ;  $p<0,05$ ), на що вказало 79,0 % респондентів.

У ході дослідження зафіксовано, що серед опитаних більшість, що склала 49,1 %, займається комп'ютерними розвагами (у тому числі, кіберспортом) менше 2 годин на добу. Виявлено, що серед студентів статистично значуще більша частка студентів грає в комп'ютерні ігри до 3 год. на добу ( $\chi^2=63,325$ ;  $df=1$ ;  $p<0,05$ ).

У ході подальшого дослідження, як і й передбачали, з'ясувалося, що кіберспорт статистично значуще більше приваблює або скоріше приваблює студентів, ніж студенток ( $\chi^2=58,638$ ;  $df=1$ ;  $p<0,05$ ). Доведено наявність помітного кореляційного зв'язку між статтю й захопленням кіберспортом ( $K=0,465$ ;  $p<0,05$ ). Як бачимо з рисунка, студенток, які зовсім не цікавляться кіберспортом на 20,0 % більше порівняно зі студентами. При цьому серед студентів на 20,1 % більше однозначно підтвердило, що захоплюється кіберспортом (рис. 1).

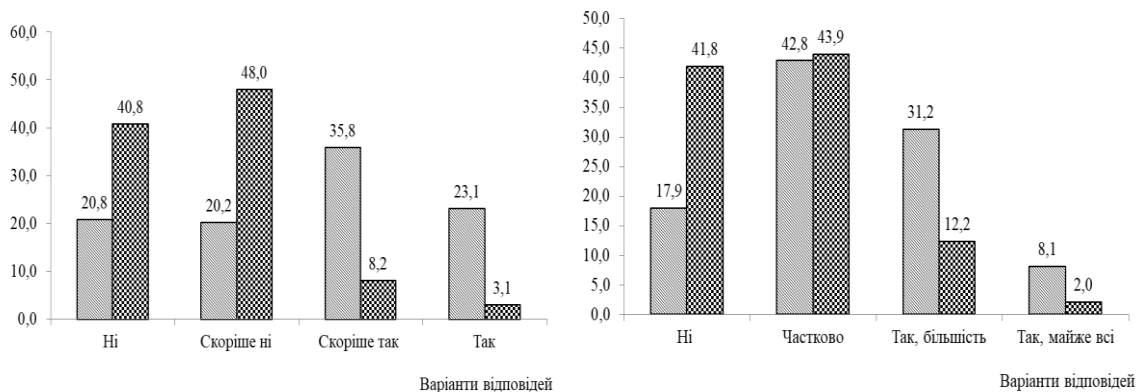


Рис. 1. Розподіл респондентів за популярністю кіберспорту (n=271)  
за захопленням кіберспортом  
за захопленням друзів кіберспортом  
■ - студенти, ■ - студентки

Зафіксовано, що на відміну від студентів, серед студенток на 23,9 % більше таких, що повністю переконані у відсутності серед друзів / рідних таких, що захоплюються кіберспортом ( $\chi^2=18,344$ ;  $df=1$ ;  $p<0,05$ ). А от серед студентів порівняно зі студентками на 6,1 % та 19,0 % більше вказало, що майже всі або багато з друзів / рідних захоплюються кіберспортом ( $\chi^2=18,559$ ;  $df=1$ ;  $p<0,05$ ). Виявлено середній кореляційний зв'язок між статтю й захопленням кіберспортом друзями ( $K=0,262$ ;  $p<0,05$ ). Дослідження показало, що частки здобувачів вищої освіти, що витрачають на комп'ютерні розваги понад 4 години на добу статистично значуще не відрізняються за статтю ( $\chi^2=2,313$ ;  $df=1$ ;  $p=0,129$ ). При цьому доведено, що частки студентів, що займаються комп'ютерними розвагами понад 3 години на добу статистично значуще не відрізняються за статтю також ( $\chi^2=3,326$ ;  $df=1$ ;  $p=0,069$ ). Крім того, доведено, що частка студентів, які проводять дозвілля зазначеним чином до 2 год. на день статистично значуще менша порівняно зі студентками ( $\chi^2=3,996$ ;  $df=1$ ;  $p=0,046$ ). Отриманий результат також свідчить, що студенти на противагу студенткам схильні більше часу проводити за комп'ютером із метою розваги. Виявлено, що незалежно від статі, студенти повністю або скоріше переконані в наявності значного впливу кіберспорту на розвиток суспільства ( $\chi^2=0,068$ ;  $df=1$ ;  $p=0,794$ ).

**Висновки.** 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. Популярність кіберспорту, особливо в молодіжному середовищі, спричинила зміну звичок проводити дозвілля й породила нові його форми. Дедалі більше часу студентська молодь проводить, займаючись кіберспортивною діяльністю.

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 та їхнього найближчого оточення навчанням, саморозвитком, спортом.

Проте можна стверджувати, що серед студентів статистично значуще ( $p<0,05$ ) кіберспорт користується більшою популярністю, ніж серед студенток. Водночас, на противагу студенткам, статистично значуще ( $p<0,05$ ) менша частка студентів грає в комп'ютерні ігри до 2 годин на добу.

Встановлено, що серед студентів ЗВО панує впевненість про значний вплив кіберспорту на розвиток суспільства, й поширення даного переконання не залежить від статі.

**Перспектива подальших досліджень** полягає в перевірці гіпотези, яка полягає в тому, що кіберспорт є більш популярним серед студентів технічних ЗВО порівняно зі здобувачами вищої освіти з фізичного виховання і спорту.

#### Література

1. Бишевец Н., Яковенко О., Юхно Ю. Особливості контингенту осіб, задіяного в кіберспортивній діяльності. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*, 2022. Вип. 3 (148). С. 30-33.
2. Денисова Л.В., Усиченко В.В., Бишевец Н.Г. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2012. № 1. С. 56-60.
3. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 2020. № 4. С. 13-17; DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13-17.
4. Імас Є., Петровська Т., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 2021 № 1. С. 75–81; DOI: 10.32652/tmfvs.2021.1.75–81.
5. Исмаилов А. А. Кіберспорт как социальное явление. *Международный журнал гуманитарных и естественных наук*, 2019. Вип. 7 (1). С. 40-42; DOI:10.24411/2500-1000-2019-11363.
6. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*, 2018. Вип. 22 (2). С. 63-67.
7. Миронов И. В. Кіберспорт как инструмент (ре)социализации. *Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология*, 2018. № 2. С. 62-67.
8. Пальчук М. Б., Кенцицька І. Л. Трансформація сфери дозвілля студентської молоді в умовах сьогодення. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*, 2021. Вип. 2 (130). С. 95-97.
9. Шинкарук О., Бишевец Н., Сергієнко К., Строганов С., Анохін Е. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. *Теорія та методика фізичного виховання*, 2022. № 1. С. 30-36; DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.

10. Hamari J., Sjöblom M. Whatise Sports and why do people watch it? *Internet research*, 2017. № 27 (2). P. 6-9; DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
11. Hailey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. The differences in motivations of on line game players and of fline game players: A combined analysis of three studies at higher education level, *Computers & Education*, 2011. № 57 (4). P. 2197-2211; DOI: 10.1016/j.compedu.2011.06.001.
12. Mareli M., Vukušić D. E-sports: Definition and social implications Received. *EQOL Journal*, 2019. № 11 (2). P. 47-54; DOI: 10.31382/eqol.191206.
13. Pfeifer C. Handicaps in job assignment: insiders, outsiders and gender. *Journal of labor research*, 2011. № 32 (1). P. 1-20.
14. 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). P. 69-74; DOI: 10.26773/smj.210912.

#### Reference

1. Byshevets N., Yakovenko O., Yukhno Yu. (2022). Osoblyvosti kontynhentu osib, zadiianoho v kibersportyvni diialnosti. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Dragomanova*, 3 (148), 30-33.
2. Denysova L.V., Usychenko V.V., Byshevets N.H. (2012). Analiz anketnykh danykh v sportyvno-pedahohichnykh doslidzhenniakh. *Pedahohika, psykholohiia ta medyko-biologichni problemy fizychnoho vykhovannia i sportu*, 1, 56-60.
3. Imas Ye. (2020). Kibersport yak sotsialno-sportyvne yavlyshche v umovakh suchasnoho rozvytku informatsiinoho suspilstva. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, 4, 13-17; DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13-17.
4. Imas Ye., Petrovska T., Hanaha O. (2021). Kibersport v Ukraini yak suchasnyi kulturnyi fenomen. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, 1, 75-81; DOI: 10.32652/tmfvs.2021.1.75-81.
5. Ismailov A. A. (2021). Cybersport as a social phenomenon. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 7(1), 40-42; DOI:10.24411/2500-1000-2019-11363.
6. Lazneva IO., Tsaranenko D. I. (2018). Kibersport ta yoho vplyv na zminu struktury svitovoho rynku kompiuternykh ihor. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu*, 22(2), 63-67.
7. Mironov I. V. (2018). Cybersports as a tool of (re)socialization. *Journal of Belarusian State University. Philosophy. Psychology*, 2, 62-67.
8. Palchuk M. B., Kensytska I. L. (2021). Transformatsiia sfery dozvillia studentskoi molodi v umovakh sohodennia. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Dragomanova*, 2 (130), 95-97.
9. Shynkaruk O., Byshevets N., Cerhiienko K., Strohanov S., Anokhin E. (2022). Analiz kontynhentu osib, yaki zaimaiutsia kibersportom. *Teoriia ta metodyka fizychnoho vykhovannia*, 1, 30-36; DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.
10. Hamari J., Sjöblom M. (2017). Whatise Sports and why do people watch it? *Internet research*, 27 (2), 6-9; DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
11. Hailey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. (2011). The differences in motivations of on line game players and of fline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. *Computers & Education*, 57 (4), 2197-2211; DOI: 10.1016/j.compedu.2011.06.001.
12. Mareli M., Vukušić D. (2019). E-sports: Definition and social implications Received. *EQOL Journal*, 11 (2), 47-54; DOI: 10.31382/eqol.191206
13. Pfeifer C. (2011). Handicaps in job assignment: insiders, outsiders and gender. *Journal of labor research*, 32 (1), 1-20.
14. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Y., Usychenko V., Yarmolenko M., & Stroganov S. (2021). Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*, 19 (S2), 69-74; DOI: 10.26773/smj.210912.