

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ
І СПОРТУ УКРАЇНИ**

**ІННОВАЦІЙНІ ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ
У ФІЗИЧНІЙ КУЛЬТУРІ, СПОРТІ, ФІЗИЧНІЙ
ТЕРАПІЇ ТА ЕРГОТЕРАПІЇ**

**Матеріали
II Всеукраїнської електронної науково-практичної
конференції з міжнародною участю**



18 квітня 2019 р.

Київ, Україна

1. Kane D., Spradley B. Recognizing ESports as a Sport [Електронний ресурс], The Sport Journal. 2017. Режим доступу до ресурсу: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/> (дата звернення: 13.03.2019).
2. Донченко Ю. В яких країнах признали киберспорт. Список [Електронний ресурс] . CYBBET. 2016. Режим доступу до ресурсу: <https://sng.cybbet.com/news/2972-В-яких-країнах-признали-киберспорт-Список> (дата звернення: 10.03.2019)
3. Tassi P. The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes [Електронний ресурс]. Forbes. 2013. Режим доступу до ресурсу: <https://forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes> (дата звернення: 07.03.2019)
4. Малюк С.О. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття . Питання культурології. 2016. №32; 111–27.
5. Namari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? Internet Research. 2017. №27 ; 211–32.
6. Van Hilvoorde I., Pot N. Embodiment and fundamental motor skills in eSports. Sport Ethics and Philosophy. 2016. №10; 14–27.
7. E-sports earnings [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://www.esportsearnings.com/games> (дата звернення: 11.03.2019)

МІЖНАРОДНИЙ ДОСВІД РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ

Шинкарук Оксана, Южно Юрій, Сергієнко Костянтин, Яковенко Олена
Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ

Вступ. Киберспорт - змагання в сфері комп'ютерних ігор, де моделюється ігровий простір, в якому гравці досягають певних цілей, виконують завдання і місії. Перші eSport-змагання відбулися на початку 70-х в Стенфордському університеті. Гра називалася «Міжгалактичні Космічні Війни», а геймплей найбільше нагадував аркадну стрілялку. Через роки почали проводити турніри за іграми - «восьмібітками» - Tetris, Pac-Man, Donkey Kong, ін. Найперша офіційна киберспортивна організація, що отримала назву «The Cyberathlete Professional League», з'явилася в 1997 році в США. Перший масштабний киберспортивний турнір відбувся в Азії, він називався World Cyber Games (WCG). Зараз у всьому світі є безліч киберспортивних організацій: Empire, Vega Squadron, Virtus.pro тощо. Найсильніші гравці беруть участь в найбільших турнірах в різних дисциплінах, серед яких: CS: GO, DOTA 2, World of Tanks, HearthStone [2, 3].

Мета роботи – дослідити та визначити перспективи використання сучасних інформаційних технологій в освітньому процесі з фізичної культури і спорту.

Методи дослідження: аналіз спеціальної літератури, даних Інтернет, узагальнення.

Результати дослідження та їх обговорення. Міжнародна федерація киберспорту (також Міжнародна федерація комп'ютерного спорту або Міжнародна федерація електронного спорту, англ. International eSports Federation, IeSF) - міжнародна спортивна організація, яка проводить чемпіонат світу з киберспорту (eSports World Championship). Вона об'єднує 48 національних федерацій різних країн і створена в 2008 році. Штаб-квартира знаходиться в Республіці Корея [2].

Киберспорт як вид спорту визнаний в КНР, Південній Кореї, США, Франції, Німеччині, Індії, Данії, Швеції та інших країнах. В Китаї і Швеції уроки киберспорту введено до шкільної програми. З 2005 року провідну позицію в киберспорті посідає КНР. Сьогодні у Франції визнали киберспорт на державному рівні. В Японії з'явилася киберспортивна школа. У Росії визнаний

видом спорту, в ЗВО здійснюється підготовка кадрів з кіберспорту. Китайські вузи впроваджують кіберспортівні спеціальності. Китайці зробили великий крок для того, щоб поставити кіберспорт в один ряд з традиційними видами спорту. Американські ЗВО вже з 2014 року пропонують гравцям стипендії та знижки на навчання, в Малайзії відкрилася академія по LoL, Dota 2 і CS: GO. Але зараз ЗВО готують не тільки гравців: відкриваються програми для менеджерів, організаторів турнірів, тренерів, суддів та психологів. Більше інших відзначилася Великобританія. Влітку університети Йорка і Лестера оголосили про співпрацю з ESL. У першому з 2018 року готуватимуть івент-менеджерів, а також, що куди важливіше, організувати стажування. Також вони зроблять акцент на підготовку аналітиків з математичним ухилом. Програми підготовки кадрів для кіберспорту тепер є і в вузах Лондона, Манчестера, Ковентрі і Данді. Крім Сполученого Королівства подібні курси з'явилися в університетах США та Китаю [3].

Величезний внесок у розвиток кіберспорту в СНД вклав український проект під назвою StarLadder. StarLadder - кіберспортивний багатофункціональний майданчик, заснований в лютому 2012 року. Турнірними дисциплінами є Counter-Strike: Global Offensive, Point Blank, Dota 2, League of Legends, World of Tanks. Турніри в цій лізі проводяться і сьогодні [4].

На сучасному етапі розвитку кіберспорту можна зазначити два напрямки його розвитку: *ігровий відеоконтент* - це новий вид ЗМІ (ігровий відеоконтент, такий як прямі трансляції і відео в запису, створив набагато ширшу аудиторію, ніж багато професійні спортивні івенти. Знання цієї аудиторії дозволяє вийти на масштабний переповнений ринок); *віртуальна реальність*.

Світовий ринок кіберспорту не припиняє розвиватися. Будучи зосередженим на ринках Азії, Європи і Північної Америки, він пропонує неймовірні можливості для видавців, брендів та інших представників індустрії. Найбільш успішні гравці укладають контракти з кіберспортивними організаціями і стають професійними геймерами. Графік тренувань у кіберспортсменів досить напружений - по 8-9 годин щодня. Вік кіберспортсменів, найчастіше, не перевищує 30 років, а пік кар'єри у більшості успішних прогеймерів настає до 25. Вік аудиторії, залученої до кіберспорту припадає у чоловіків від 18 до 24 років [3].

В аналітичній компанії Newzoo вважають, що у 2019 році глобальний ринок esports буде генерувати дохід у розмірі 1,1 млрд. дол. США, що на 26,7% більше, ніж у попередньому році. Інвестиції в кіберспорт зростають з кожним роком. Близько 82% від загального ринку (897,2 млн. Дол. США) буде походити від ендемічних та неендемічних інвестицій у бренди (права на медіа, рекламу та спонсорство). Наприклад, європейські інвестори, в числі яких президент футбольного клубу «Діжон» Олівер Делькур, недавно вклали в організацію Team Vitality € 2,5 млн. (рис.1) [1].

Глобальна аудиторія esports досягне 453.8 мільйонів цього року, що складається з 201.2 мільйонів eSports Enthusiasts та 252.6 мільйонів випадкових глядачів (рис. 2).

За своєю поточною траєкторією, Newzoo оцінює, що ринок eSports генеруватиме 1,8 млрд. доларів у 2022 році [1].

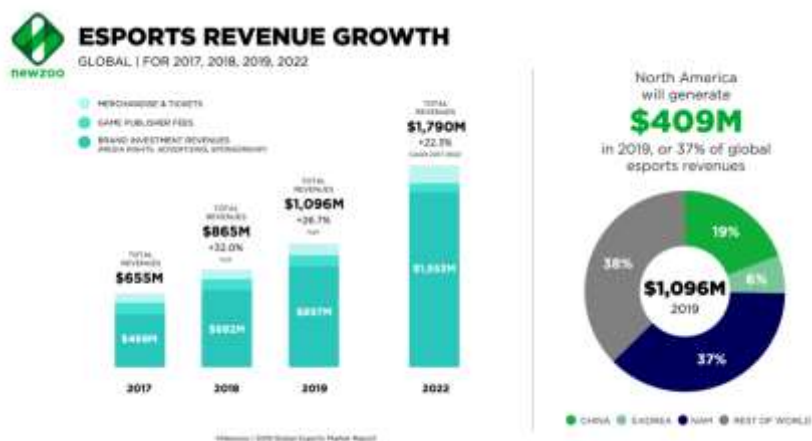


Рис. 1. Зростання доходів з кіберспорту [1]

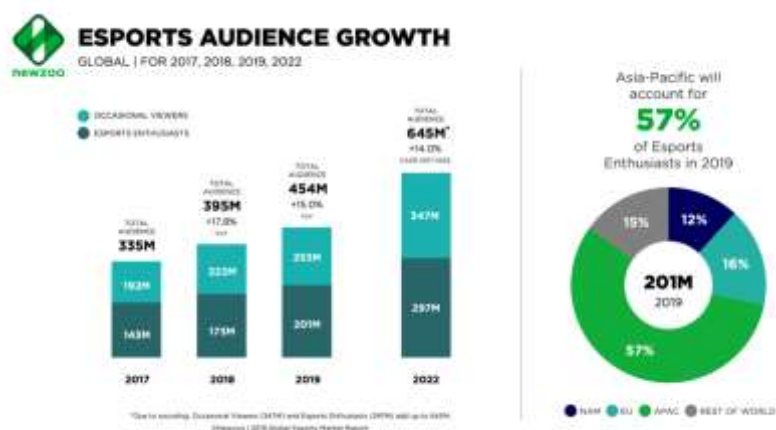


Рис. 2. Динаміка глядацької аудиторії [1]

Висновок. Проведений аналіз свідчить про тенденцію глобального розвитку кіберспорту як виду спорту із залученням великої кількості геймерів та глядацької аудиторії.

1. Newzoo Global Esports Market Report 2019 <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>
2. <https://www.ie-sf.org/>
3. <https://sport.ua/cyber>
4. <http://fcsu.com.ua/>

ЦИФРОВЕ МАЙБУТНЄ СПОРТУ

Юрченко Олександр, Родіоненко Михайло, Прокопенко Анастасія, Пінчук Валерій
Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ

Вступ. Сучасні інформаційні технології давно стали необхідною складовою життя осіб різного віку, що є основою трансформації видів їх діяльності. Сфера фізичної культури і спорту не залишилась осторонь стрімкого впровадження інформаційних технологій. Наразі сучасний спорт вищих досягнень не можливо представити без використання інформаційних технологій. Поступова інформатизація, від забезпечення супроводження спортивних змагань, набула масштабів створення дистанційних спортивних заходів.

Значний вплив інформаційних технологій на сферу фізичної культури і спорту сприяв появі такого поняття як кіберспорт (e-Sports), що являє собою ігрове змагання з використанням комп'ютерних технологій, де комп'ютер моделює віртуальний простір де відбувається змагання [2].

Постійне збільшення пошанувувачів кіберспорту сприяла набуттю ним статусу офіційного виду спорту у значній кількості країн, чисельність яких постійно збільшується.

Наразі Україна знаходиться на етапі становлення кіберспорту, наявні напрацювання науковців не охоплюють безліч питань пов'язаних із його функціонуванням, напрямами розвитку та супроводжуються розгалуженням думок щодо визнання кіберспорту як офіційного виду спорту в Україні.

Мета дослідження – проаналізувати межі подібності кіберспорту та спорту в класичному розумінні, окреслити перспективи розвитку кіберспорту в Україні.

Методи дослідження: аналіз науково-методичної літератури, систематизація.

Результати дослідження та їх обговорення.

Кіберспорт це новий вид спорту третього тисячоліття. У комп'ютерних іграх є все, щоб їх можна було вважати сучасним професійним спортом: змагальний аспект, професійні гравці, правила змагань, система чемпіонатів, серйозні призові фонди, спонсори [1]. Висока