

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: «**ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СВІТІ ТА
В УКРАЇНІ**»

Здобувач вищої освіти другого
(магістерського) рівня:
Власов Владислав Олександрович,
Науковий керівник:
Федорчук С.В. к.б.н.
Рецензент: Колосова О.В.
наук.співроб.
Рекомендовано до захисту на
засіданні кафедри (протокол № 7
від 4.12.2023 р.)
Завідувач кафедри:
Шинкарук О.А., д.фіз.вих.,
професор

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1.....	7
СТАНОВЛЕННЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ.....	7
1.1. Історичні аспекти розвитку кіберспорту у світі.....	7
1.2. Популяризація та визнання кіберспорту в Україні	14
1.3. Характеристика кіберспорту як виду змагальної діяльності.....	19
1.4. Кіберспорт у системі освіти	29
Висновки до розділу 1	36
РОЗДІЛ 2.....	40
МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	40
2.1. Методи дослідження	40
2.1.1. Теоретичний аналіз і узагальнення наукової та науково-методичної літератури.....	40
2.1.2. Метод експертних оцінок.....	40
2.1.3. Опитування	41
2.1.4. Методи математичної статистики	41
2.2. Організація дослідження	42
РОЗДІЛ 3.....	43
АНАЛІЗ ОСНОВНИХ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ У СТУДЕНТСЬКОМУ СПОРТІ.....	43
3.1. Аналіз пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту у студентській спільноті	43
3.2. Дослідження ролі і місця кіберспорту у студентському спорті.....	49
3.3. Аналіз найбільш популярних кіберспортивних дисциплін серед студентської молоді	55
Висновки до розділу 3	58
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	63

ВСТУП

Актуальність. Кіберспорт – це прибуткова індустрія розваг, яка нещодавно почала зацікавлювати науковців. У Чемпіонаті світу з гри League of Legends 2020 середня кількість глядачів за хвилину становила 23,4 мільйона [14]. Ця індустрія виросла за межі відеоігор, оскільки має унікальну екосистему, яка порівнює професійний спорт, не поступаючись медіатехнологіям. Разом із розвитком кіберспорту як індустрії він нещодавно привернув увагу науковців. Дослідження кіберспорту перебувають у стані становлення [6] та є актуальним напрямком наукового пошуку.

Кіберспорт є складним явищем, і дослідження, що обертаються навколо нього, є синтезом багатьох дисциплін. Дослідження кіберспорту проводяться принаймні в семи різних академічних галузях: медіадослідження, інформатика, бізнес, спортивні науки, соціологія, право та когнітивна наука [18]. Крім того, деякі вчені відмічають схожість і відмінності між кіберспортом і традиційними видами спорту [30], тоді як інші досліджують його з точки зору міжвузівської перспективи [53], перспективи азартних ігор [38] або перспективи споживчої поведінки [26]. Через цю складність не існує єдиного визначення кіберспорту. Деякі вчені розглядають кіберспорт як розширення традиційних видів спорту [46], тоді як інші розглядають його як культуру та індустрію [20].

У міру того, як кіберспорт набирає популярності, а в деяких випадках перевершує за кількістю глядачів традиційні види спорту, вони створюють можливості для вивчення людей і систем у масовому масштабі [10].

Дослідження кіберспорту стикаються з трьома взаємопов'язаними проблемами. По-перше, різні перспективи вивчення кіберспорту не дають єдиного наукового поля. По-друге, відсутність єдиного визначення кіберспорту заважає накопиченню наукових знань. По-третє, огляд

досліджень кіберспорту часто використовує якісний підхід і може отримати користь від використання іншого підходу для узагальнення результатів.

Вчені з України та інших країн вивчають проблематику кіберспорту з різних перспектив, включаючи економіку, спорт, когнітивну науку, інформатику, право, медіа-дослідження та соціологію [47]. В аспекті економіки, праці Н. Лохман, О. Карнащук, О. Корнілової розглядають перспективи комерційного успіху кіберспорту, а А. Пей розглядає можливості перетворення кіберспорту в мільярдну індустрію. З точки зору когнітивної науки, Т. Чанг, С. Сам, М. Чан, Е. Лай, Н. Ченг вивчають вплив проблемного геймінгу на розвиток кіберспорту, а П. Грей, Дж. Вуонг, Д. Зава, Т. МакХейл аналізують виробіток гормонів під час кіберспортивних змагань. К. Холлман та Т. Гіел розглядають спортивні аспекти електронних ігор, такі як фізична активність, відпочинок, елементи змагань та організаційні особливості. З точки зору інформатики, Г. Нагел вивчає методи аналізу фізіологічних даних, зібраних під час гри. С. Лоу-Кем, С. Рейссі, М. Кайтої та Дж. Пей розробляють алгоритм машинного навчання для виявлення неочікуваних стратегій гри на основі поведінки професійних гравців, а Дж. Кім, Б. Кіген, С. Парк, А. Ох досліджують підходи із змішаними методами для аналізу командної роботи гравців. Деякі дослідницькі теми можуть привертати академічну увагу лише з певної дисципліни, тоді як інші можуть становити інтерес для кількох дисциплін [55]. Таким чином, це дослідження допоможе скласти детальну картографію досліджень кіберспорту.

Враховуючи недостаню кількість теоретичних та емпіричних досліджень, ми маємо на меті вивчити тенденції розвитку кіберспорту та запропонувати погляд на ефективність кіберспорту, який об'єднує спортивну науку та (цифрову) ігрову науку. Вона додає розуміння структури кіберспортивних результатів, а також сучасних методів тренування кіберспортсменів і визначає найважливіші компоненти в репрезентативних

кіберспортивних дисциплінах і жанрах. Розвиток кіберспорту у студентському середовищі при цьому має значні перспективи, з чим пов'язано вибір теми нашого дослідження.

Мета дослідження – дослідити основні тенденції розвитку кіберспорту у студентській спільноті.

Відповідно до мети дослідження в роботі було вирішено такі **завдання**:

1. Вивчити науково-методичну літературу з проблеми розвитку та становлення кіберспорту як окремої спортивної дисципліни в світі та в Україні.

2. Визначити та проаналізувати пріоритетні напрямки розвитку кіберспорту у студентській спільноті.

3. Розробити опитувальник для дослідження ролі і місця кіберспорту у студентському спорті.

4. Провести опитування здобувачів вищої освіти та проаналізувати найбільш популярні кіберспортивні дисципліни серед студентської молоді як відображення тенденцій розвитку.

Об'єкт дослідження – кіберспорт як напрямок розвитку студентського спорту.

Предмет дослідження – вплив кіберспорту на студентську спортивну спільноту.

Методи дослідження. У роботі були використані загальнонаукові теоретичні методи дослідження, а саме аналіз, синтез, систематизація й узагальнення даних науково-методичної й спеціальної літератури. З метою визначення пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту у студентській спільноті застосовувався метод експертного оцінювання. Для визначення найбільш популярних кіберспортивних дисциплін серед студентської молоді застосовувався метод опитування. Методи статистичного аналізу використовувалися для обробки результатів дослідження.

Наукова новизна дослідження полягає у тому, що воно розширює наукові данні стосовно поширення окремих кіберспортивних дисциплін серед студентської спільноти. Визначення пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту дозволить підвищити рівень залученості студентської молоді до змагань різного рівня та здійснювати перспективне планування.

Практичне значення полягає в можливості впровадження одержаних результатів в процес теоретичної підготовки майбутніх фахівців із кіберспорту та кіберспортсменів.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота викладена на 68 сторінках тексту складається з вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (57 джерел, з них 8 іноземних). Робота містить 11 рисунків, 2 таблиці.

РОЗДІЛ 1

СТАНОВЛЕННЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ

КІБЕРСПОРТУ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ

1.1. Історичні аспекти розвитку кіберспорту у світі

Поява комп'ютерних ігор, подібно до інших видів діяльності, супроводжується виявленням властивостей змагальності, перемог, поразок та стрімкою орієнтацією на досягнення вищих результатів, творчих і матеріальних цілей [6]. Поява сучасного кіберспорту визначалася доступністю та поширенням комп'ютерів у 70-х роках ХХ століття, що спричинило активний розвиток індустрії комп'ютерних ігор.

Активне залучення громадськості до комп'ютерних ігор сприяло формуванню мережі міжособистісних відносин між гравцями, що призвело до організації змагань, участі в них, формування команд, тренувань, поїздок на турніри та інших видів взаємодії. Таким чином, була створена система змагань. Слід зазначити, що першою документованою формою організованої змагальної діяльності в галузі комп'ютерних ігор є "Inter galactic spacewar olympics," яке відбулося у 1972 році в Каліфорнії на базі лабораторії з досліджень штучного інтелекту Стенфордського університету [27].

У 80-х роках ХХ століття, коли доступність комп'ютерів була невеликою, студентська молодь стала основним шаром населення, що визначав його потреби в комп'ютерних технологіях як засобі розваги та для участі в змаганнях. Подальший розвиток та інтеграція комп'ютерних технологій привели до створення ігрової індустрії, яка розробляла техніку та програмне забезпечення для розваг. Збільшення кількості гравців та поширення інтернету та локальних мереж стали ключовими чинниками

розвитку кіберспорту, забезпечуючи можливість проведення дистанційних змагань [42].

Необхідність визначення переможця в іграх зумовила створення системи об'єктивно-метричного визначення результатів, що відзначається відмінністю від більшості сучасних кіберспортивних дисциплін, де визначення переможця здійснюється шляхом інтеракції двох або більше гравців. У цьому контексті інтернет і локальні мережі відіграли ключову роль у подальшому розвитку кіберспорту, ліквідуючи географічні обмеження для змагань між гравцями з різних частин світу.

Починаючи з 1993 року, спостерігається інтенсивний процес розробки та впровадження ігор, які підтримують мережеві з'єднання та гру в локальних мережах. Зростання кількості домашніх персональних комп'ютерів не тільки в Сполучених Штатах, але і в Європі активно сприяє формуванню спільноти прихильників, зацікавлених у спортивних аспектах ігор [20]. Використання Інтернету користувачами відкриває можливість для координації між гравцями та командами, що призводить до проведення спільних тренувань і організації майбутніх змагань.

Ця особливість пояснює активний розвиток та функціонування кіберспорту без наявності міжнародних правових організацій та структур. Можливість проведення змагань дистанційно через Інтернет призводить до збільшення як кількості чемпіонатів, так і їхніх масштабів. Це призводить до підвищення рівня підготовки спортсменів та залучає увагу спонсорів та глядачів.

Термін «електронний спорт» або «кіберспорт» з'явився наприкінці дев'яностих. Одним із перших надійних джерел, які використовують термін «кіберспорт», є прес-реліз 1999 року про запуск Асоціації онлайн-геймерів (OGA), у якому тодішній проповідник Eurogamer Мет Беттінгтон порівняв кіберспорт із традиційними видами спорту. Приблизно в той час спортивну дискусію також розпалила невдала спроба організації Чемпіонату

Великобританії з професійних комп'ютерних ігор (UKPCGC) 1999 року визнати змагальні ігри офіційним видом спорту Англійською спортивною радою [13].

Поява кіберспорту як бізнес-чинника в молодіжній культурі досить часто описується як повсюдне культурне явище світового значення. Однак реальність показує дві різні ігрові культури, розділені східною та західною системами цінностей. У Сполучених Штатах і Європі історія конкурентних ігор зазвичай пов'язана з випуском мережевих ігор-стрілялок від першої особи, зокрема гри «Doom», випущеної в 1993 році, і наступної гри «Quake» 1996 року від id software [3]. У той час команди онлайн-гравців, які також називаються «Кланами», почали змагатися в онлайн-турнірах.

До 1997 року сформувалося кілька професійних і напівпрофесійних ліг онлайн-ігор, особливо помітна все ще впливова «Професійна ліга кіберспортсменів», бізнес-концепція якої була змодельована за моделлю основних професійних спортивних ліг у Сполучених Штатах [6].

Серед перших турнірів CPL, проведених перед живою аудиторією, був «The Foremost Roundup of Advanced Gamers», також відомий як «The Frag» у 1997 році [8]. У філософії CPL професійні комп'ютерні ігри вважалися новим видом спорту для глядачів. У 1999 році компанія з розробки ігор Valve випустила гру «Counter-Strike» як а модифікація свого шутера від першої особи «Half-Life». Гра швидко замінила Quake за популярністю в конкурентних іграх і з тих пір залишається центральним елементом західних кіберспортивних подій.

Східна культура кіберспорту почалася в Кореї. У середині дев'яностих корейські політики дерегулювали передові телекомунікаційні програми, що призвело до швидкого зростання корейської широкопasmової інфраструктури. Цю інфраструктуру потрібно було наповнити контентом, який в основному надавався через цифрове телебачення та онлайн-ігри. Проте, на відміну від Сполучених Штатів і Європи, корейці віддали перевагу

«масовим багатокористувацьким онлайн-рольовим іграм» (MMORPG), таким як «Lineage», випущеній у 1998 році корейською компанією з розробки ігор NCSoft, і «стратегічним іграм у реальному часі» [27].

З кінця 90-х на корейському ринку ігор домінувала багатокористувацька стратегія в реальному часі «StarCraft», випущена в 1998 році каліфорнійською компанією Blizzard Entertainment як наступник назви «WarCraft» 1994 року. Ця гра особливо добре підходить для змагань. Велика широкосмугова інфраструктура в Кореї також сприяла створенню телевізійних станцій, які могли зосередитися на трансляції подій комп'ютерних ігор. Поєднання цих елементів призвело до ігрової культури, в якій окремі гравці StarCraft можуть отримати культовий статус, подібний до професійних спортсменів, які змагаються у великих спортивних лігах. Незважаючи на те, що зростає кількість глобальних кіберспортивних заходів, таких як World Cyber Games, які намагаються об'єднати західну та східну культуру кіберспорту, дві бізнес-екосистеми залишаються значною мірою розділеними та, здається, розвиваються майже незалежно. Це, однак, схоже на ситуацію в традиційних видах спорту, де різні культури віддають перевагу різним спортивним дисциплінам [11].

Історія розвитку кіберспорту є дещо коротшою у порівнянні з іншими видами спорту, але вже зараз кількість глядачів перевищує кількість глядачів багатьох популярних видів спорту, таких як баскетбол чи теніс. У грудні 1993 року компанія IDSoftware, яка вже встигла стати популярною, випустила гру під назвою Doom. Перша гра, яка дозволила гравцям боротися один з одним. Кількість гравців тоді становила всього 4. Вони могли боротися проти монстрів чи один одного [20].

У 1994 році компанія Blizzard Entertainment випустила гру під назвою WarCraft, а через рік однойменну гру з порядковим 8 номером 2. Власне ця гра і стала витоком ще одного жанру кіберспорту Real Time Strategy (стратегії в реальному часі). 1996 року вийшла гра Quake. Саме з виходом

цієї гри прийнято пов'язувати початок кіберспорту. Було проведено перший турнір. На той час мало хто розумів значення цієї події, тому в турнірі брало участь лише 30 осіб. Але вже наступний турнір зібрав 650 людей. Такий успіх стимулює розробників випустити роком пізніше гру Quake 2 [7].

Тоді неможливо було визначити найкраще: чемпіонати, якщо й проводилися, то дрібні, з комп'ютерних клубів, і без якогось спонсорства, а за рахунок внесків самих гравців. Саме в той момент у клубах стали зароджуватися предки сучасних команд - клани, що мають місце і в наші дні [13].

Через низьку швидкість інтернет з'єднання гри з живим противником були доступні лише в комп'ютерних клубах. Проривом у кіберспорті можна вважати 1997, коли Анжел Муньос створив першу професійну організацію, що займалася організацією професійних турнірів - The Cyberathlete Professional League (CPL). У тому ж році з'явився Quake 2, який швидко витіснив свого попередника [13]. У 1998 році вийшло відразу кілька ігор, які роблять нові кроки на шляху популяризації кіберспорту. Компанія Blizzard випустила гру Starcraft. За грою Quake знову пройшов турнір, який запам'ятався призовим фондом. Переможець, Денис Трешфонг, отримав від 9 організаторів гоночну машину ферарі. Наприкінці цього року вийшла гра Half-life на движку Quake від невідомої тоді ще фірми Valve [18].

Влітку 1999 року з гри Half-life з'явився Counter-strike, який досі не втрачає своєї популярності. Гра дуже швидко поширювалася персональними комп'ютерами, так як значно відрізнялася від більшості своїх конкурентів, замість незрозумілих монстрів по екрану бігали нормальні люди з такою ж нормальною зброєю. Яскравою подією став вихід патчу 1.6 для цієї гри, після якого гра стала справді легендою у кіберспорті [25].

У листопаді 1999 року вийшов Unreal Tournament, перший у своєму роді проект, зроблений виключно для режиму гри, розрахованого на багато користувачів. Гра була найкращим шутером того часу, що відрізнялася

чудовою графікою та фізикою гри, а також великою різноманітністю зброї. Але вже в грудні вийшов новий реліз Quake 3 Arena, у якому ракети літали швидше, а рівні були коридорними. У такій грі рівень індивідуальної майстерності гравця виходив першому плані [45].

Наступна знаменна подія у розвитку кіберспорту відбулася тоді ж, у 2001 році. Саме тоді в плани Samsung Electronics, що стрімко розвивається, увійшло проведення першого глобального чемпіонату з комп'ютерних ігор, World Cyber Games. Для цього було створено окрему організацію з однойменною назвою, а Samsung виступила всесвітнім партнером. Загальний призовий фонд склав небувалу на той час суму – \$600 тис. Переможцю в кожній з дисциплін діставалося \$20 тис. (\$40 тис. у Counter-Strike), срібному медалісту – \$10 тис. (\$20 тис. у Counter-Strike), а \$5 тис. (\$10 тис. у Counter-Strike) супроводжували бронзу. Особливістю заходу стала система, згідно з якою на фінальну частину змагання, до Сеулу, потрапляли чемпіони національних відбіркових, які проводили місцеві представництва Samsung у всьому світі. Причому допускалися туди лише громадяни країни, де вони проводилися. Таким чином, на фінал потрапило понад 400 найкращих геймерів із 389 тисяч охочих, які брали участь у національних турнірах 33 держав [26].

World Cyber Games міцно закріпили за собою звання комп'ютерних Олімпійських ігор, з року в рік демонструючи більш видовищні та вражаючі турніри [43].

Під керівництвом кількох кіберспортивних організацій у 2016 році була створена Всесвітня асоціація кіберспорту (WESA). Ця ініціатива стартувала як відкрита та інклюзивна організація, призначена для подальшої професіоналізації кіберспорту через впровадження елементів представництва гравців, уніфікованих правил та часток доходів для команд. WESA прагне встановити сталі графіки для вболівальників, гравців, організаторів та мовників, створивши платформу для обговорення всіх сторін цієї галузі.

Важливим аспектом стало стремлення багатьох міжнародних гравців до ефективної співпраці з метою сприяння розвитку кіберспортивної екосистеми [29].

За останні роки кіберспорт зріс експоненціально (Scholz, 2019; Taylor, 2012) і привернув інтерес з боку різних неендемічних учасників. Крім таких компаній, як Amazon, які купують платформу для трансляції в прямому ефірі Twitch, і медіа-компаній, таких як Modern Times Group, які купують ESL і Dreamhack, спостерігається сплеск спортивних організацій, які приєднуються до кіберспорту. Кіберспорт розвивався протягом тривалого часу, переважно ізольовано, але за останні роки це суттєво змінилося. Наприкінці 2019 року понад 400 спортивних команд у всьому світі повідомили, що кіберспорт є частиною їхньої спортивної організації. Стратегії різняться: від таких команд, як FC Schalke 04, які мають команду League of Legends (LoL) на найвищому рівні, до Eintracht Frankfurt, яка підтримує кіберспорт на більш масовому та місцевому рівнях [35].

Нещодавно, у серпні 2020 року, Rhein-Neckar Löwen оголосила про свою команду ERN ROAR і запросила місцевих гравців League of Legends. У той же час VfB Stuttgart заклав свою кіберспортивну команду через кризу Covid-19. Ці два приклади показують складність створення успішної кіберспортивної команди. Covid-19 підвищив ризик поточної спортивної бізнес-моделі та посилив її слабкість. Отже, є певна привабливість для ризику в кіберспорті, особливо тому, що він виглядає стійким до цієї кризи, принаймні, більш стійким, ніж традиційні види спорту. Крім того, багатьом традиційним видам спорту важко охопити молоде покоління, а кіберспорт, здається, є більш успішним. З точки зору бізнесу, інвестувати в кіберспорт має стратегічний сенс [37].

У 2018 році Міжнародний олімпійський комітет організував Esports Forum у Лозанні, а у 2021 році розробив концепт Olympic Virtual Series. Це був перший пілотний проект МОК у кіберспорті.

У жовтні 2023 року президент МОК Томас Бах заявив, що МОК хоче створити перші в історії Олімпійські ігри з кіберспорту. Для реалізації цього від доручив створити спеціальну комісію з кіберспорту. За словами Баха, у світі в комп'ютерні ігри грають три мільярди людей, а понад 500 мільйонів із них цікавляться кіберспортом. Бах також зазначив, що ґрунтуючись на досвіді Olympic Virtual Series, МОК запустив Олімпійський тиждень кіберспорту в Сінгапурі на початку цього року. За його словами, вони побачили доказ того, що такий комплексний підхід працює і вдалося успішно об'єднати олімпійську та кіберспортивну спільноти.

Серед проектів інших держав слід згадати, що Саудівська Аравія у найближчі вісім років планує інвестувати 38 млрд. доларів у кіберспорт. Країна до 2030 року має намір стати осередком нової дисципліни.

1.2. Популяризація та визнання кіберспорту в Україні

Розвиток кіберспортивної індустрії в Україні почався наприкінці 1990-х на початку 2000-х років, коли відбувалися невеликі турніри у комп'ютерних клубах, де гравці змагалися один з одним. Протягом цього періоду кіберспорт в Україні представляв собою дрібні події на локальному рівні [5].

Починаючи з 2010 року, кіберспорт в Україні визначився як самостійна галузь як на національному, так і на міжнародному рівнях. Згідно з проведеним дослідженням, ключовою точкою розвитку кіберспорту в Україні можна вважати перемогу вітчизняної команди Natus Vincere на першому міжнародному турнірі. Це подія визначила початок широкомасштабного визнання та інтересу до кіберспорту в нашій країні. З того часу галузь постійно розвивалася, завдяки чому в Україні виробився стабільний і значущий кіберспортивний ландшафт.

Незважаючи на те, що кіберспортивна галузь в Україні на сучасний момент перебуває на етапі свого становлення, вона насичена значною

фінансовою підтримкою від інвесторів і, за прогнозами аналітиків, має великі фінансові перспективи [11].

У 2018 році в Україні була заснована Федерація кіберспорту, яка подала документи до Міністерства молоді та спорту для офіційного визнання кіберспорту як виду спорту. Рішення про це було прийнято більшістю членів комісії 7 вересня 2020 року, про що повідомила Федерація кіберспорту України [42]. Починаючи з вересня 2020 року, кіберспорт отримав офіційний статус спорту в Україні. Це відкриває можливості для отримання спортивними атлетами та клубами державної підтримки, дозволяє федерації проводити офіційні змагання, сприяє присвоєнню спортсменам спортивних розрядів, а також створенню відповідних кіберспортивних відділень в школах та університетах [18].

Аналіз офіційних даних, зібраних зі статистичних порталів, свідчить, що українські кіберспортсмени вже досягли визначального 14-го місця серед провідних представників кіберспорту, а Україна сама посідає 9-те місце в рейтингу топ-10 країн світового кіберспорту.

У 2021 році Федерація кіберспорту України (UESF) отримала національний статус у країні та відкрила можливість формування національної збірної команди. Цей статус дозволяє UESF проводити офіційні всеукраїнські чемпіонати, присуджувати спортсменам розряди та звання, а також створювати тренувальні бази для розвитку кіберспорту в країні. Процес формування збірної передбачав заповнення гравцями анкет, проведення внутрішніх змагань, відбір найкращих гравців та їх подальшу тренування. Кінцевим етапом процесу формування команди був турнір, в ході якого новостворені команди змагались проти вже існуючих українських клубів. Результати турніру слугували критерієм для відбору учасників збірної, яка має представляти Україну в таких дисциплінах, як CS:GO, Dota 2, Tekken 7 та eFootball PES 2021 [19].

25 серпня 2021 року був оголошений остаточний склад національної кіберспортивної команди України. Створення такої команди є важливим кроком, оскільки це відкриває нові можливості для організації всеукраїнських турнірів і сприяє підняттю рівня кваліфікації гравців. Утворення національної команди також створює сприятливий мікроклімат для спортсменів, оскільки вони тепер можуть грати разом, уникаючи різниці в культурних особливостях та віці, яка є типовою для команд із різних країн. Створення кіберспортивної збірної стає важливим фактором для формування позитивного іміджу України на міжнародній арені [4].

Відповідно до рішення МОК про створення перших в історії Олімпійських ігор з кіберспорту, 30 жовтня 2023 року рішення про створення спеціальної комісії з кіберспорту ухвалено Виконавчим комітетом Національного олімпійського комітету України. Головою Комісії призначено Дениса Давидова, а його заступником – Віталія Лаврова. Також до складу Комісії входить 12 представників спортивної громадськості. Протягом місяця було заплановано провести установче засідання Комісії та внести на розгляд Виконкому НОК України проєкт Положення про Комісію.

В Україні функціонують федерації з окремих напрямків кіберспорту: Українська професійна кіберспортивна асоціація (UPEA), Українська асоціація електронного футболу, Федерація електронного баскетболу, Федерація кіберфутболу України.

Україна відома не лише видатними гравцями, а і достойно представлена на ринку розробників ігор. На сучасний момент Україна налічує значну кількість розробників відеоігор та компаній, що активно працюють над різноманітними проєктами [12]. У таблиці 1 представлено перелік та характеристику кращих відеоігор, які були розроблені в Україні.

Таблиця 1.1

Кращі відеоігри, розроблені в Україні

Назва гри	Характеристика
S.T.A.L.K.E.R.	Серія комп'ютерних ігор у жанрі шутер від першої особи з елементами RPG і survival horror, розроблена та випущена українською компанією GSC Game World. Головною особливістю серії є відкритий світ, аномалії та мутанти в зоні відчуження. Гравець виступає в ролі найманого мисливця за артефактами, досліджуючи зону та розв'язуючи загадки подій в ній. Гра відзначається динамічними змінами погодних умов і часу доби, що сприяє реалізму іммерсивного геймплею.
Cossacks	Серія історичних стратегічних ігор, розроблених та випущених компанією GSC Game World. Гравці управляють різними націями у XVII-XVIII століттях, конфліктуючи за території та ресурси. Гра пропонує різноманітні режими, включаючи кампанії, одиночні ігри та масові багатокористувацькі битви. Історична точність, графіка та геймплей роблять серію "Cossacks" популярною серед гравців і критиків.
Warface	Онлайн-шутер, розроблений київським відділенням Crytek - Crytek Kyiv. Гравці обирають один із чотирьох класів, беручи участь в командних режимах гри та битвами на виживання. Можливості налаштування персонажів, різноманітність режимів гри та система нагород роблять "Warface" популярним серед фанатів онлайн-шутерів.
Metro	Серія ігор "Метро" – це постапокаліптичні шутери від третьої особи з елементами виживання, розроблені 4A Games. Засновані на романах Дмитра Глуховського, ігри "Метро" розгортаються у світі після ядерної війни, де виживші люди проживають у московському метрополітені. Гравець досліджує станції метро, взаємодіє з мутантами та іншими небезпеками, створюючи неповторний іммерсивний досвід.
Collapse	Шутер від третьої особи із слешер-елементами, розповідає історію вцілілого лорда в

	постапокаліптичному Києві. Гра, яка виникла після подій "Першої агресії", хоч і не досягла величезного успіху, привертає увагу гравців своєю дорогоцінною та вражаючою атмосферою
Sherlock Holmes	Серія ігор "Sherlock Holmes" – це пригодницькі ігри від Frogwares, де гравець перетворюється в Шерлока Холмса, розв'язуючи різноманітні детективні загадки. Повороти сюжету, ретельно пророблені місця злочину та докладні дослідження створюють вражаючий геймплей для шанувальників детективних ігор.

Отже, Україна виявляє великий потенціал у виробництві відеоігор, які не лише збагачують галузь розваг у країні, але й відображають унікальні аспекти української культури та історії. Ці ігри служать не лише інструментом розваг, але й засобом популяризації українського внеску в світ відеоігрової індустрії [29].

Однак із зростанням популярності кіберспорту в Україні виникли також і труднощі. Серед них важливо відзначити використання читів та інших недозволених програм під час змагань, що порушує принципи чесності та справедливості в грі [40]. Паралельно з цим виникли труднощі у привласненні достатньої кількості спонсорської та інвестиційної підтримки для розвитку кіберспорту в Україні [33]. У зв'язку з цим необхідно створити сприятливі умови для розвитку кіберспорту в Україні та його виходу на міжнародний рівень. Серед ключових заходів можна виділити:

1. Підтримка від держави та місцевих органів влади: забезпечення підтримки професійних команд та гравців, сприяння їхньому розвитку.

2. Створення інфраструктури та технічної бази: розробка необхідної інфраструктури та технічних засобів для проведення кіберспортивних турнірів.

3. Розвиток медійної галузі: створення умов для ефективною трансляції кіберспортивних змагань, що сприяє популяризації цієї галузі.

4. Контроль за чесністю та порядком: впровадження заходів для забезпечення чесності та порядку на кіберспортивних змаганнях.

Всі ці заходи мають потенціал позитивного впливу на розвиток кіберспорту в Україні, сприяючи збільшенню економічних, соціальних та медійних переваг для країни. Розвиток кіберспорту може стати ключовим фактором для вдосконалення інноваційних технологій, підвищення економічного потенціалу країни та підвищення якості життя громадян.

1.3. Характеристика кіберспорту як виду змагальної діяльності

Лише кілька десятиліть тому сфери спорту та ігор були чітко відокремлені. Навіть гра в понг у 1970-х роках не викликала суттєвих сумнівів у наших загальноприйнятих уявленнях про спорт. Проте за останні кілька десятиліть ситуація радикально змінилася, і електронні форми спорту, або кіберспорт, насправді ставлять під сумнів традиційні визначення "офлайн" спорту. З концептуальної та філософської точок зору існують вагомі підстави для розгляду кіберспорту як нового варіанту спорту [57]. Суперечливі критерії визначення спорту пов'язані з типом організації та управління, що в основному є комерційним у випадку кіберспорту, і припущенням, що спортивні навички повинні мати "фізичний" характер [54].

Здається, немає граматичного консенсусу щодо загальної термінології електронного спорту. Загальноприйняті терміни: кіберспорт, e-sport або електронний спорт, а професійного учасника або спортсмена називають професійним геймером, кіберспортсменом. Разом із різномірною термінологією з'явилися різні визначення з моменту першої появи терміну esport у 1999 році [51]. Існує характерна відмінність між визначеннями, пов'язаними з грою, і визначеннями, пов'язаними зі спортом. Визначення, пов'язані з іграми, підкреслюють певний ступінь організації та конкурентоспроможності цифрових, онлайн-ових, віртуальних, комп'ютерних

або відеоігор [52]. Визначення, пов'язані зі спортом, стосуються типових характеристик, які зазвичай пов'язані зі спортивними змаганнями, як-от фізичні та розумові здібності, що застосовуються в цифровому середовищі або за допомогою інформаційних та комунікаційних технологій [54]. Хоча жодне з цих визначень не є взаємовиключним, вони мають певні спільні риси.

Таким чином, кіберспорт можна описати як конкурентоспроможну та організовану комп'ютерну та відеоігру, у якій дві або більше сторін (індивідууми чи команди) протистоять одна одній у регламентованих та збалансованих умовах. Щоб перевершити суперника, потрібні стратегічні, тактичні, фізичні та розумові навички.

Важливо підкреслити, що кіберспорт може не вписуватися в категорію традиційних видів спорту, оскільки «думати, що таке нове явище, як кіберспорт, можна описати в термінах старого, означає зовсім неправильно його розуміти» [57]. Кіберспорт виник із цифрового явища та переплітається з глобалізацією. Основою кіберспорту є ідея, що кожен може грати з усіма в усьому світі. Традиційний спорт, однак, у своїй основі полягає у фізичній та локальній взаємодії. Ця основна відмінність фундаментально вплинула на еволюцію кіберспорту: кіберспорт народжується цифровим і народжується глобальним [25]. Тому одним із визначень кіберспорту є наступне: «Кіберспорт – це культурне явище, подібність якого бере свій початок у спорті, ЗМІ, розвагах і культурі, але виникло в оцифрованому середовищі. Таким чином, ми вийшли за межі традиційних видів спорту, ЗМІ, розваг і культури» [2].

Незважаючи на суперечливу позицію щодо аналізу кіберспорту як традиційного виду спорту, дослідники вважають, що поточна ситуація та глобальна популярність кіберспорту вимагають ретельної (етичної) оцінки. Ця оцінка повинна охоплювати не лише саму соціальну практику (внутрішні цінності спорту та поведінку гравців), але й його організаційний аспект.

Домінуючий підхід до розгляду сучасного кіберспорту переважно фокусується на рівні фізичної активності [9] і ризику формування залежності [16]. Цей підхід затемнює перспективу внутрішніх цінностей самого кіберспорту і можливостей проведення диференціації, заснованої на цих цінностях та впливу цих ігор на гравців та суспільство. З удосконаленням технологій, пов'язаних із віртуальною реальністю та загальною доступністю обчислень, межі між фізичним та віртуальним світом стають все менш очевидними. Ми передбачаємо, що в майбутньому кіберспорт може бути розвинений таким чином, щоб відповідати навіть найконсервативнішим визначенням спорту. Отже, одним із актуальних питань дослідження є розгляд властивих цінностей кіберспорту та його відповідності Олімпійському руху.

Кіберспорт (електронний спорт) – індивідуальний та/або командний вид спорту з регламентованими правилами, заснований на взаємодії спортсмена з повністю або частково штучним простором (відеогра, мобільна гра, віртуальна та/або доповнена реальність тощо), його об'єктами та елементами, та через використання інноваційних та/або цифрових технологій і технічних засобів, у якому досягнення, майстерність, підготовленість виявляються та уніфіковано порівнюються з кожною версією. У змаганнях з комп'ютерних ігор у віртуальному просторі гра виступає як взаємодія об'єктів управління, забезпечуючи рівні умови змагань спортсмена із спортсменом або команди з командою [18].

Паралельно із трьома основними цінностями олімпізму (досконалість, повага та дружба), Міжнародний олімпійський комітет (МОК) акцентує увагу на результативності та товаристві. Наявність спільного набору цінностей у спорті має важливе значення, оскільки це дозволяє спортивним організаціям, атлетам та іншим зацікавленим сторонам оцінювати зміни, що впливають із динамічної природи спорту. Розвиток спорту відбувається в часі, з введенням нових правил, використанням новітніх технологій та формуванням нових

спортивних сценаріїв, що виникають з складних соціально-культурних взаємодій [17]. Дослідник Дайер (2015, 2020), наприклад, ідентифікує 11 окремих цінностей, які слід враховувати при впровадженні нових технологій у спорт, включаючи аспекти здоров'я, природності, справедливості, безпеки та привабливості для глядачів. Більшість з визначених цінностей також може бути застосована до кіберспорту. За словами президента МОК Томаса Баха, віртуальні види спорту справді можуть сприяти поширенню олімпійських цінностей.

Разом з цим, нова Олімпійська віртуальна серія включає змагання з віртуального бейсболу, велоспорту, веслування, вітрильного спорту та автоперегонів. Всі ці види кіберспорту сильно нагадують свої фізичні аналоги. Для віртуального велосипедного заходу МОК співпрацює з Zwift, платформою, яка дозволяє велосипедистам пересуватися у віртуальному просторі, катаючись на домашньому тренажері [57].

Основними якостями спорту вважаються фізичність і розташування. Проте обидва відкриті для інтерпретацій. Крім того, фізичність не є дихотомічною рисою, скоріше це безперервний вимір, який охоплює майже всі людські зусилля. Від шахів до регбі. Тим не менш, між шахами та регбі існує відчутна та інтуїтивно зрозуміла різниця. У той час як шахи не потребують жодної моторики, щоб досягти успіху, регбі вимагає. Дійсно, майстри шахів можуть навіть обійтися без фізичної дошки та фігур; граючи в гру повністю в їхній свідомості. Отже, з точки зору «моторної компетентності» кіберспорт і регбі тісніше пов'язані один з одним, ніж кіберспорт і шахи [51]. Лі Сан Хьок, Лі Йон Хо та Патрік Ліндберг, троє найкращих кіберспортсменів на даний момент, демонструють складні та точні моторні рухи під час виступу. Дійсно, вони покладаються як на свої моторні навички, так і на свої стратегічні та тактичні знання, щоб перемогти своїх супротивників.

Група дослідників спортивної науки, які цікавляться наслідками конкурентних відеоігор, відносять кіберспорт до традиційних видів спорту. Більшість публікацій зі спортивної науки мають на меті визначити порядок денний – використовуючи стандарти традиційних видів спорту, вони оцінюють потенціал кіберспорту для того, щоб вважатися спортом. Ранні дискусії навколо кіберспорту визначили характеристики, за якими змагальні комп'ютерні ігри можна вважати спортом, а саме те, як занурення та інтерактивність комп'ютерних ігор можуть імітувати та вимагати кваліфікованої фізичної підготовки. У міру того, як тривала робота по поєднанню кіберспорту з традиційними видами спорту ця дискусія продовжується в спортивній науці [39, 44]. Відповідно до дослідження Холлманна та Гіля (2018), пропонуються наступні критерії класифікації кіберспорту як спорту: фізична активність, відпочинок, змагальні елементи, організаційна структура та соціальне сприйняття кіберспорту. Емпіричні дослідження у галузі кіберспорту в рамках спортивної науки переважно є тематичними дослідженнями, які використовують якісні методи.

Кіберспорт можна класифікувати за різними жанрами, такими як масові онлайн-багатокористувацькі арени (МОБА), шутери від першої особи (FPS), стратегії в реальному часі (RTS) і спортивні симулятори тощо. Кожен з цих жанрів має свої унікальні цифрові ігри з різною механікою та правилами змагань, які вимагають від гравців освоєння. Для досягнення та утримання високого рівня продуктивності, гравцям необхідно постійно тренуватися та вдосконалювати свої навички та здібності [31].

Область кіберспорту зазвичай поділяється на дев'ять типів ігор: (1) шутери від першої особи (FPS) і шутери від третьої особи (TPS) (наприклад, Counter-Strike, CrossFire, Call of Duty, Overwatch, Destiny, Fortnite, Space Junkies VR і Tom Clancy's Rainbow Six Siege), (2) стратегії в реальному часі (RTS) (наприклад, StarCraft і Warcraft), (3) багатокористувацькі онлайн-ігри на бойовій арені (МОБА) (наприклад, Defense of the Ancients (DOTA)),

League of Legends, EVE Online, Heroes of the Storm і Smite), (4) ігри-симулятори спорту (наприклад, серія FIFA, NBA 2K і Echo Arena VR), (5) ігри-пісочниці (наприклад, Minecraft), (6) багатокористувацькі онлайн-рольові ігри (MMORPG; наприклад, World of Warcraft і Tibia), (7) бойові ігри (наприклад, Super Smash Bro, Street Fighter і Mortal Kombat), (8) гоночні ігри (наприклад, iRacing), і (9) карткові ігри (наприклад, Hearthstone). Кіберспорт передбачає участь у змагальних відеоіграх або електронних видах спорту з інноваційними елементами, такими як персоналізація, співпраця, емоції, технології та поєднання формального та неформального контекстів [28].

У сфері тренувань та підвищення продуктивності існує певна різниця між професійним спортом та професійним кіберспортом. Хоча підготовка професійних спортсменів базується на добре досліджених наукових принципах, кіберспортивна підготовка ще не отримала визнання в області спортивних наук [16]. За винятком деяких досліджень, присвячених підвищенню навичок та продуктивності в кіберспорті, дослідження в цьому напрямку є обмеженими.

У різних галузях кіберспорт розглядається як змагальна гра, комп'ютерний вид спорту або інтерактивне видовище, з різним ступенем акценту на фізичних аспектах, комп'ютерному посередництві, інституційній інфраструктурі та глядацтві [2]. Дефініція кіберспорту стає об'єктом нетривіальної дискусії, перебуваючи у центрі досліджень вчених. Прихильники цього визначення кіберспорту не розглядають популярність телевізійних трансляцій та рівень інституційної інфраструктури, що оточує ігрову подію, як фактори, що визначають класифікацію гри як кіберспорту [15].

Змагання можуть проводитись як між аматорами та професіоналами, в домашніх умовах між друзями, так і на стадіоні між командами світового рівня [24]. Наприклад, Чжан, Ву та Лі (2007) визначають кіберспорт як "спорт розуму між людьми, які володіють високотехнологічним програмним

та апаратним забезпеченням, та спортивним обладнанням...". Нещодавні дослідження, такі як ті, проведені Хамаріаном (2016), описують кіберспорт як "форму спорту, в якій основні аспекти спорту покращуються електронними системами; внесок гравців та команд у результати кіберспортивної системи здійснюється через людино-комп'ютерні інтерфейси". У цих визначеннях спілкування всередині команди чи між конкуруючими командами можливе чи покращене завдяки посередницьким технологіям.

Інші тлумачення спорту враховують роль технологій, замість акценту на схожості із традиційними видами спорту. Наприклад, одне з найбільш цитованих визначень спорту, запропоноване Вагнером (2006), розглядає кіберспорт як "сферу спортивної діяльності, у якій люди розвивають і тренують фізичні здібності за допомогою інформаційних і комунікаційних технологій". Визначення Вагнера (2006) визнає кіберспорт як відповідний вид спорту для змагань у комп'ютерних іграх, але його загальне визначення спорту включає в себе концепцію змагальних ігор.

У роботі "Про наукову значимість спорту", Вагнер (2006) визначає спорт як діяльність, яка забезпечує розвиток та тренування фізичних здібностей. Тут менше уваги приділяється фізичному русі, характерному для традиційних видів спорту, а більше акцентується на культурному значенні та формальній підтримці спортивної діяльності. Ця точка зору на спорт отримує підтримку від розвитку керівництва в спортивному середовищі та професійної інфраструктури, яка охоплює турніри, ліги, уболівальників, команди, власників команд, контракти гравців, спонсорів тощо [28].

Подібно до цього, системи призов та виплат в "професіоналізованому контексті" встановлюють паралелі між традиційними видами спорту та кіберспортом. Це порівняння зроблено не лише на основі фізичної активності, але і з урахуванням культурних аспектів, характерних для світу фізичних видів спорту та розваг [41].

Стосовно процесу підготовки кіберспортсменів окремо виділяють технічну підготовку. Під *технічною підготовкою* слід розуміти ступінь освоєння спортсменом системи рухів (техніки виду спорту), що відповідає особливостям цієї спортивної дисципліни та спрямованої на досягнення високих спортивних результатів [49]. Основним завданням технічної підготовки кіберспортсмена є навчання його основ техніки змагальної діяльності або дій, службовців засобами тренування, а також удосконалення обраних для предмета змагання форм спортивної діяльності [52]. У ході технічної підготовки кіберспортсменів необхідно добитися від спортсмена, щоб його техніка відповідала таким вимогам.

- результативність техніки обумовлюється її ефективністю, стабільністю, варіативністю, економічністю, мінімальною тактичною інформативністю суперника;

- ефективність техніки визначається її відповідністю розв'язуванню завданням та високим кінцевим результатам, відповідністю до рівня фізичної, технічної, психічної підготовленості;

- стабільність техніки пов'язана з її стійкістю до перешкод, незалежністю від умов, функціонального стану спортсмена.

Сучасна тренувальна і особливо змагальна діяльність кіберспортсменів характеризуються великою кількістю факторів, що збивають. До них відносяться активна протидія суперників, прогресуюча втома, незвична манера суддівства, незвичне місце змагань, обладнання, недоброзичлива поведінка вболівальників та ін. Здатність спортсмена до виконання ефективних прийомів і дій у складних умовах є основним показником стабільності і багато в чому визначає рівень [57].

- варіативність техніки визначається здатністю спортсмена до оперативної корекції рухових дій залежно та умовами змагальної боротьби.

Досвід показує, що прагнення спортсменів зберегти часові, динамічні та просторові характеристики рухів у будь-яких умовах змагальної боротьби

до успіху не наводить. Наприклад, у циклічних видах спорту прагнення зберегти стабільні характеристики рухів остаточної дистанції призводить до значного зниження швидкості. Водночас компенсаторні зміни спортивної техніки, спричинені прогресуючою втомою, дозволяють спортсменам зберегти або навіть дещо збільшити швидкість на фініші [23].

Ще більше значення має різноманітність техніки в різних видах спорту, де ситуації постійно змінюються, існує обмежений час для виконання рухів, активна конкуренція з опонентами та інші аспекти (наприклад, кіберспорт, єдиноборства, ігри, вітрильний спорт і інше) [31].

Економічність техніки характеризується раціональним використанням енергії під час виконання прийомів та рухів, розумним використанням часу та простору. Умови рівні, оптимальним є вибір рухів, які супроводжуються мінімальними витратами енергії та найменшою напругою психічних можливостей спортсмена. У спортивних іграх, єдиноборствах, складно-координаційних видах спорту важливим показником економічності є здатність спортсменів виконувати ефективні дії за невеликої амплітуди та мінімального часу, необхідного для виконання [41]. Засобами технічної підготовки є загальнопідготовчі, спеціально підготовчі та змагальні вправи. Технічна підготовка кіберспортсмена є процесом управління формуванням знань, рухових умінь і рухових навичок. На ефективність спортивно-технічної підготовки впливають рівень попередньої підготовленості, індивідуальні особливості, характеристики обраного виду спорту, загальна структура тренувального циклу та інші фактори.

Змагальна діяльність в кіберспорті значно відрізняється від гри задоволенням. Там, де любителі грають для розваги, де змагання не передбачає жорсткої боротьби, ситуація завжди контрольована, і результат гри не має серйозних наслідків для противника, у турнірах гра набуває іншого характеру. Навіть у випадку перемоги учасники розглядають такі партії не як розвагу, а як важку працю. Кіберспортсмени грають не заради

задоволення, а заради перемоги, зосереджуючи свою гру лише на одному – на досягненні успіху.

Змагальна діяльність в кіберспорті також значно залежить від виду дисципліни [17]. Кіберспортивні дисципліни представляють собою конкретні комп'ютерні ігри змагальної спрямованості, що можуть бути класифіковані за жанровою приналежністю ігор. Наприклад, FPS (шутер від першої особи) імітує бій між командами або гравцями, де учасник управляє ігровим персонажем і спостерігає за боєм через його очі. Залежно від конкретної дисципліни встановлюються різні умови для досягнення перемоги. Ці змагальні дії визначаються механічними аспектами (точність стрільби) та обмеженою кількістю стратегій та тактик, обумовлених геймплеєм.

Щодо RTS (стратегія в реальному часі), це симуляція розвитку армій та битви між ними, де учасник контролює армію та її базу. Основне завдання – розгромити армію супротивника. Змагальна діяльність в RTS визначається концептуальним підходом та стратегічним баченням гравця, яке враховує глобальну стратегію [16].

МОВА (розрахована на багато користувачів онлайнна бойова арена) представляє собою віртуальний поєдинок команд, зазвичай по п'ять осіб у кожній. Кожен гравець управляє одним персонажем, якого він розвиває та удосконалює протягом гри, з метою здобуття переваги над героями противника. Основним завданням команди та окремих гравців є прорив до ворожої бази та її знищення. Це вимагає активної командної взаємодії та гри на конкретних позиціях, де гравці можуть вигравати гру, враховуючи свої ресурси.

Файтінг, у свою чергу, є симуляцією рукопашного поєдинку двох бійців, де гравець керує діями персонажа, спостерігаючи за ним "зі сторони". Основне завдання гравця полягає в тому, щоб здобути максимальну кількість перемог у серії трьох поєдинків. Змагання у файтінгу спрямовані на

комбінаційну гру, включаючи натискання клавіш маніпулятора в певному порядку.

Симулятори є іншою категорією, представляючи собою симуляції управління різною технікою, від гоночних автомобілів до танків і бойових кораблів. Ці симулятори можуть бути авто-, авіа-, танковими тощо, і умови досягнення перемоги визначаються конкретною дисципліною. Особливістю симуляторів є використання ігрового оточення для отримання конкурентної переваги [9].

Спортивні ігри, нарешті, є симуляторами різних ігрових видів спорту, таких як футбол, баскетбол, хокей тощо. Умови для досягнення перемоги аналогічні умовам у реальних спортивних іграх, і змагальна діяльність в них відображає особливості відповідного виду спорту в реальному житті.

Основою змагальної діяльності в кіберспорті є різноманітні турніри, що проводяться в різних дисциплінах. Тож, між змагальною діяльністю в традиційному спорті та кіберспорті не існує радикальної різниці.

1.4. Кіберспорт у системі освіти

Підготовка кіберспортсменів у закладах вищої освіти стає зростаючою тенденцією, оскільки кіберспорт отримує все більше офіційного визнання та статусу спортивної дисципліни. В багатьох навчальних закладах здійснюється підготовка фахівців з різних ІТ-спеціальностей, розширюючи тим самим сферу підготовки кіберспортсменів та збільшуючи популярність цієї ініціативи. Однак у цій новій галузі спорту існують численні проблеми, які впливають на якість підготовки кіберспортсменів та ставлять виклики перед студентами та освітніми установами [5]. Ці проблеми можуть включати в себе аспекти, які можуть ускладнювати поєднання навчання та кіберспорту.

Зі зростанням інтересу до кіберспорту та його визнання на широкому рівні можливість вирішення актуальних проблем збільшується, сприяючи створенню сприятливих умов для навчання кіберспортсменів у вищих навчальних закладах. Однак досягнення світового рівня в кіберспорті вимагає відповідних умов та спеціалізованої професійної підготовки. Введення відповідних курсів у так званих кіберспортивних академіях може бути одним із шляхів набуття необхідних навичок. Тим не менше, проблема фахової підготовки кіберспортсменів залишається актуальною і потребує глибокого дослідження в рамках спортивного права та міжгалузевого підходу [1].

Помітно, що розвиток кіберспорту в Україні зазнає значного позитивного зростання, але із цим пов'язані певні труднощі та виклики. Однією з ключових проблем є кадровий потенціал. Недостатність висококваліфікованих тренерів та фахівців із кіберспорту у навчальних закладах може обмежити якість підготовки студентів [3]. Іншими словами, розвиток відповідних фахових кадрів стає важливою складовою для забезпечення належного рівня підготовки у цій галузі.

Державна підтримка також визначається як один із ключових факторів для успішного розвитку кіберспорту в Україні. Заохочення з боку держави може включати фінансову допомогу, створення інфраструктури для кіберспортивних подій та розвиток програм навчання. На сьогоднішній день значущою є необхідність створення стандартів та регулювань у сфері кіберспорту для забезпечення якості та стабільності цієї галузі [8].

Наявність матеріально-технічної бази та цифрової інфраструктури також є важливою для успіху. Швидкий розвиток технологій у цій галузі вимагає постійного оновлення обладнання та забезпечення доступу до високошвидкісного Інтернету для тренувань та участі в онлайн-змаганнях.

Нарешті, ефективність організаційної структури, що включає в себе провідні кіберспортивні агентства та федерації, грає ключову роль у

впорядкуванні та розвитку кіберспорту. Взаємодія між університетами, фахівцями з індустрії та організаціями може сприяти покращенню якості освіти та підготовки кіберспортсменів [13].

Отже, хоча кіберспорт в Україні позначається значним прогресом, проте вирішення вищезазначених питань може допомогти у подоланні труднощів та сприяти подальшому зростанню цієї інноваційної галузі.

Аналізуючи світову практику, слід зазначити, що кількість академічних програм у галузі кіберспорту вищої освіти по всьому світу стрімко зростає. Перша програма з кіберспорту була запропонована у 2004 році Дунайським університетом Кремс у Австрії під назвою "Магістр наук у галузі кіберспорту та змагальних комп'ютерних ігор". У 2007 році Технічний університет Чуннам в Південній Кореї запропонував дворічну програму "Кіберспорт", що фокусується на виступах у кіберспорті та кастингу. Аналогічно, в 2016 році Ahlman College у Фінляндії впровадив однорічну програму "Esport-linja", орієнтовану на спортивні змагання [53].

У 2018 році Беккер-коледж у Сполучених Штатах, Стаффордширський університет у Великій Британії та Каяанський університет прикладних наук у Фінляндії стали першими вищими навчальними закладами у своїх країнах, що пропонують ступінь бакалавра з кіберспорту. Також, на рівні середньої школи, у квітні 2020 року ВЕА (2020) уклала партнерство з освітньою компанією Pearson для надання першої в світі освітньої ради з бізнес-технологій (ВТЕС) кваліфікації з кіберспорту, що емулюється на рівні середньої професійної освіти в Нідерландах [55].

Додатково, центри, такі як Центр медицини кіберспорту Нью-Йоркського технологічного інституту (2021), Центр прикладних досліджень кіберспорту Гаррісбурзького університету науки і технологій (2020) у Сполучених Штатах, Науково-дослідна лабораторія Lero Esports Університету Лімерика (2019) в Ірландії та Дослідницький центр кіберспортивного права Аугсбурзького університету (2021) в Німеччині,

сприяють емпіричним дослідженням кіберспорту. Крім того, Esports Research Network (2021) сприяє співпраці в галузі кіберспорту з науковцями по всьому світу. Нові платформи для поширення досліджень кіберспорту включають International Journal of Esports (2021), Annals of Esports Research (2021) і International Journal of eSports Research [53].

У роботі **Jenny S. et.al.** (2021) проведено емпіричне дослідження щодо систематизації наявності і змісту навчальних академічних кіберспортивних програм вищої освіти. На думку авторів, наявність повного списку глобальних програм кіберспорту створить кращі умови потенційного вибору студентів та академічних адміністраторів в галузі вищої освіти [53].

Професіоналізація в галузі кіберспорту нерозривно пов'язана з можливістю отримання фахової освіти. Важливо відзначити, що на сучасному етапі активно розвивається неформальна освіта в сфері кіберспорту. Кіберспортивні організації та федерації виступають ініціаторами створення приватних шкіл та академій, спрямованих на розвиток як особистих ігрових навичок, так і вивчення аспектів створення ігор та організації змагань [48].

Такі освітні ініціативи надають гравцям можливість отримати практичні знання та вдосконалити свою майстерність в кіберспорті. Вони охоплюють не лише ігрові аспекти, але й вивчення технічної та стратегічної складових цієї галузі. Учні таких шкіл можуть отримати не тільки освіту в галузі геймінгу, але і навчатися створювати власні ігри, розробляти стратегії та брати участь в організації кіберспортивних подій. Такий підхід сприяє поглибленню знань та навичок учасників кіберспорту, що сприяє їхньому професійному розвитку. Зростання кількості неформальних освітніх можливостей свідчить про зростання визнання важливості підготовки в цій сфері та активного інтересу до кар'єрних можливостей в кіберспорті [56].

Поширеною неточністю є припущення, що навчальні програми у сфері кіберспорту спрямовані виключно на професійну підготовку гравців для

участі у змаганнях. Однак більшість існуючих програм насправді орієнтовані на навчання та підготовку майбутньої робочої сили, яка здатна підтримувати як професійні, так і аматорські змагання в галузі кіберспорту [55]. Навчальні програми з кіберспорту можуть виявлятися різними в різних навчальних закладах, але їхня основна мета полягає в готуванні студентів до роботи на різноманітних посадах у сфері кіберспорту та відповідних галузях. Серед професій, пов'язаних з кіберспортом, виділяють професій тренера кіберспортсмена, коментатора, геймдизайнера, стрімера, судді, менеджера, психолога тощо [50].

На сьогодні існує значна різноманітність академічних програм з кіберспорту у світі. Кожна програма має унікальні особливості, які визначаються характером навчання у конкретному навчальному закладі та факультеті, який впроваджує цю програму. Розташування цих програм охоплює різні академічні факультети, такі як бізнес, спортивний менеджмент, медіадослідження, кінезіологія та фізичне виховання, інформатика тощо. Структура навчальних планів кожної програми різниться за кількістю курсів, присвячених кіберспорту, загальною кількістю кредитів, необхідних для здобуття ступеня в галузі кіберспорту чи пов'язаного з ним контенту. Вимоги до експортного навчання, такі як стажування чи польовий досвід, також можуть відрізнятися, разом з факультативами та іншими факторами [13].

Заклади освіти формують власні навчальні програми з кіберспорту відповідно до вимог закладу, таких як загальна кількість кредитів для здобуття ступеня, вимоги до кредитів загальної освіти, акредитаційні стандарти та вимоги до завершення стажування чи певних курсів. Деякі інституції можуть залучати допоміжних викладачів, які мають індустріальний досвід у сфері кіберспорту, для викладання конкретних курсів. Важливо відзначити, що наразі не існує формальної акредитації в галузі кіберспортивної освіти, тож програми не обмежені конкретними

вимогами до компетенцій, за винятком загальних стандартів акредитації вищої освіти та внутрішніх вимог інститутів [53].

На діаграмі 1.1 представлені країни, де розташовані заклади вищої освіти, що пропонують програми академічного кіберспорту

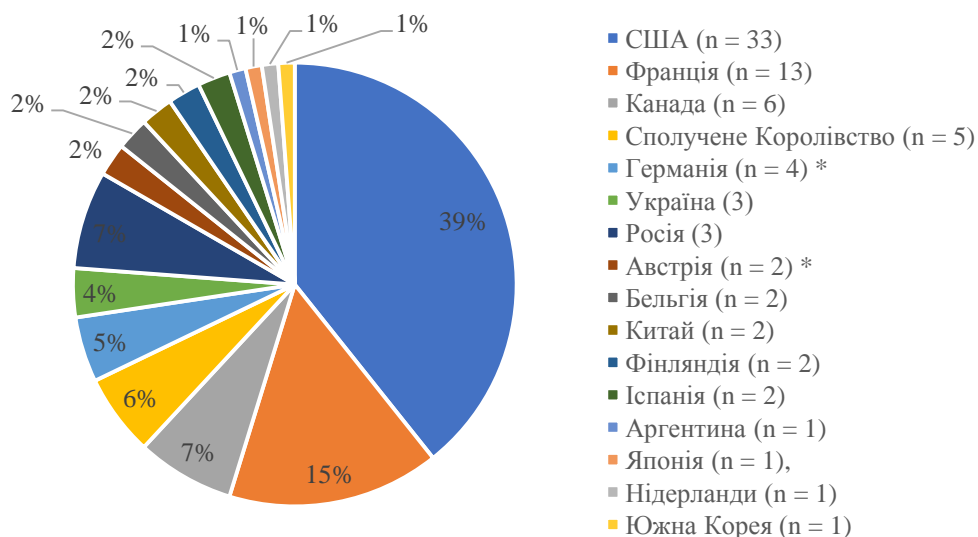


Рис. 1.1. Кількість академічних програм з кіберспорту, що пропонують різні країни

Академічні програми з кіберспорту пропонуються на різних рівнях навчання, що включають ступені бакалавра, магістра, технічні ступені/дипломи, сертифікати та неповнолітні бакалаврати. Крім того, існують окремі курси, відомі як модулі, які не включені до структурованих програм кіберспорту, не призводять до присудження ступенів чи сертифікатів, але забезпечують спеціалізовану навчання у певних аспектах цієї галузі.

У цьому контексті термін "ступінь бакалавра" вказує на тривалу освітню програму тривалістю три або чотири роки, яка фокусується на конкретній сфері, такій як кіберспорт. "Ступінь магістра" визначається як вищий рівень післядипломної освіти, який може бути здобутий після

отримання бакалавра та є виявом глибоких знань у визначеній галузі, такій як кіберспорт [21].

Технічні ступені/дипломи вказують на програми, які не вимагають чотирьох років навчання, але, зазвичай, передбачають два роки на рівні бакалаврату. Це короткострокові програми, які надають конкретні навички та знання у сфері кіберспорту.

Сертифікати, використовуючи загальний термін, описують програми, які надають повну кваліфікацію в кіберспорті, але не призводять до присудження ступенів. Ці програми можуть відрізнятися за розміром і довжиною, але вони повністю фокусуються на вивченні та видають сертифікат по завершенню.

Молодші бакалаврати визначаються як рівень навчання, що не призводить до отримання ступеня, але комбінується з іншою формою навчання для отримання ступеня бакалавра. Це розглядається як менш пріоритетна область дослідження [50].

Індивідуальні курси, відомі також як "модулі", визначають конкретні класи, які не приводять до присудження ступенів чи сертифікатів, але складають частину більшої програми навчання, надаючи специфічну область уваги.

Особливості навчання кіберспортсменів у вищих навчальних закладах можуть різнитися в залежності від конкретного університету чи коледжу, але ключові аспекти включають наступне:

1. Наявність спеціалізованих програм. Деякі навчальні заклади пропонують спеціалізовані програми з кіберспорту чи електронного спорту, які охоплюють такі предмети, як стратегії гри, командна співпраця, фізична та психологічна підготовка, аналіз гри, маркетинг та управління в галузі кіберспорту.

2. Організація тренування та практична підготовка. Університети можуть мати спеціальні тренувальні центри чи лабораторії для

кіберспортсменів, де студенти можуть вдосконалювати свої навички та грати в команді з іншими гравцями, надаючи можливість для практичної підготовки та взаємодії зі співробітниками та тренерами.

3. Наявність фахівці та тренерів. Заклади вищої освіти можуть мати професійних тренерів та фахівців у галузі кіберспорту, які допомагатимуть студентам вдосконалювати свої навички, надаючи поради щодо стратегій гри, аналізу відеозаписів матчів та розвитку командної співпраці.

4. Академічна підтримка. Разом із кіберспортивною підготовкою студенти отримують академічну освіту, вивчаючи предмети, такі як комп'ютерні науки, інформаційні технології, маркетинг, психологія тощо.

5. Змагальна діяльність. Деякі університети формують власні кіберспортивні команди, які беруть участь у студентських турнірах та змаганнях, надаючи студентам можливість отримати практичний досвід та продемонструвати свої навички на змагальному рівні.

6. Командна робота. Кіберспорт акцентується на командній роботі та лідерстві. Університети можуть сприяти розвитку цих навичок через співпрацю в команді, участь у тренінгах та лідерство в групі.

Важливо зауважити, що особливості підготовки кіберспортсменів в закладах вищої освіти можуть піддаватися змінам у часі, оскільки кіберспорт стрімко розвивається та змінюється. Тим не менш, у загальному контексті, основна мета полягає у злитті кіберспортивних навичок з академічною освітою, забезпечуючи студентам можливість отримати як професійну, так і освітню підготовку.

Висновки до розділу 1

Узагальнюючи історичні аспекти розвитку кіберспорту у світі від його початку до сучасності, можна визначити кілька ключових етапів, що визначали його еволюцію. Перші спроби організації змагань в комп'ютерних

іграх з'явилися в 1970-1980-х роках, коли формувалася феномен кіберспорту. У цей період відзначалась активна участь студентів та ентузіастів, змагання проводились у формі турнірів та чемпіонатів.

З поширенням особистих комп'ютерів та зростанням ігрової індустрії в 1990-2000-х роках кіберспорт став доступнішим для широкої аудиторії. Розвиток Інтернету відкрив нові можливості для віртуальних змагань, дозволяючи гравцям з різних країн змагатися між собою. У цей період також виникли перші професійні команди та спонсорські угоди.

З 2010-х років кіберспорт визнаною формою розваг та спорту на міжнародному рівні. Структуровані ліги, професійні турніри та великі призові фонди стали стандартом для кіберспортивного середовища. Організаційна інфраструктура та підтримка спонсорів значно зросли, а кіберспортсмени стали публічними фігурами з мільйонними фанатськими базами.

Сучасний кіберспорт визначається широким спектром дисциплін, високим рівнем професіоналізму та широкою глобальною аудиторією. Сучасний кіберспорт характеризується розмаїттям дисциплін та високим рівнем професіоналізму. Змагання відбуваються в різних жанрах, привертаючи увагу глобальної аудиторії. Розвиток кіберспорту продовжується, залучаючи нові технології, підходи до тренувань та способи організації змагань.

Разом з цим популяризація та визнання кіберспорту в Україні є активним і динамічним процесом, який отримав широкий розголос у національному та міжнародному полі. Завдяки вражаючим досягненням українських кіберспортсменів та команд, країна стала визнаною силою у світовому кіберспорті. Українські команди, такі як Natus Vincere (Na'Vi), здобувають велику славу та успіхи у різних дисциплінах. Крім того, існують активні кіберспортивні організації які сприяють розвитку галузі та організують заходи на міжнародному рівні. Українські турніри та події

також здобувають популярність, залучаючи тисячі глядачів і підтримуючи інтерес до кіберспорту серед української молоді. Незважаючи на позитивний розвиток галузі, важливо продовжувати зміцнювати інфраструктуру, підтримувати кваліфікаційні програми та сприяти взаємодії між урядовими органами, освітніми установами та кіберспортивними організаціями для стабільного та різностороннього розвитку кіберспорту в Україні.

Розвиток освітніх напрямків в галузі кіберспорту в Україні та у світі відзначається значущими змінами, які відображають зростаючий інтерес до цієї ділянки діяльності та попиту на фахівців різного профілю. Спостерігається поява спеціалізованих програм та курсів у вищих навчальних закладах, а також створення тренувальних центрів та академій кіберспорту.

В Україні спостерігається підвищення інтересу абітурієнтів до отримання освіти в галузі кіберспорту. Дослідження стратегій гри, аналіз психологічної та фізичної підготовки, а також вивчення аспектів управління в кіберспорті здобувають популярність серед студентів. З'являються спеціалізовані програми та курси, спрямовані на забезпечення студентів необхідними знаннями для успішної кар'єри в цій сфері.

Надзвичайно важливим є підготовка як кіберспортсменів, так і фахівців у супутніх галузях, таких як тренерська робота, аналітика, менеджмент та маркетинг в кіберспорті. Отримання вищої освіти в цій області розкриває нові перспективи для розвитку та вдосконалення кваліфікації учасників кіберспортивної індустрії.

Однак для стабільного розвитку освіти в галузі кіберспорту необхідно забезпечити високі стандарти освітніх програм, налагодити партнерства з індустрією та забезпечити студентам доступ до сучасних технологій та обладнання. Також важливо враховувати динаміку розвитку галузі та адаптувати освітні програми відповідно до змін у кіберспортивному середовищі.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Методи дослідження

Для вирішення завдань дослідження використовували наступні методи:

- теоретичний аналіз і узагальнення наукової та науково-методичної літератури;
- метод експертного оцінювання;
- метод опитування;
- методи математичної статистики.

2.1.1 Теоретичний аналіз і узагальнення 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 даного методу визначено основні етапи розвитку кіберспорту в Україні та світі, його місця і ролі сучасному суспільстві, визначено характерні особливості кіберспорту як спортивної діяльності, проблеми його розвитку і становлення, проаналізовано сучасний стан та тенденції розвитку кіберспорту в сфері освіти.

2.1.2 Метод експертних оцінок

Метод експертних оцінок використовувався для оцінки та аналізу пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту у студентській спільноті. Для вирішення цього завдання було залучено 10 експертів, у якості яких виступили члени Федерації кіберспорту України, Федерації кібербаскетболу

України та Федерації кіберфутболу України. З метою визначення узгодженості думок експертів щодо критеріїв оцінки рівня популярності кіберспорту серед студентської молоді та оцінки майбутніх тенденцій розвитку розраховувався коефіцієнт конкордації W та перевірялась його статистична значущість на рівні значущості $\alpha=0,05$.

2.1.3 Опитування

В опитуванні взяли участь 152 студента, що здобувають вищу освіту за різними спеціалізаціями. Метою опитування було визначення популярності кіберспорту серед студентської молоді, їхнього ставлення до кіберспорту як окремого соціального явища, а також залученості здобувачів вищої освіти до змагальної діяльності. Для здійснення опитування було розроблено спеціальну анкету із набором питань, створено на її основі GoogleForm та поширено через засоби комунікації. Такий підхід дозволив залучити достатню кількість респондентів для отримання науково обґрунтованих результатів дослідження. Анкета включала демографічну і основну частину.

2.1.4 Методи математичної статистики

Для обробки результатів опитування та експертного оцінювання використовували загальноприйняті методи математичної статистики. Розраховували середні значення та похибку середнього, відповідність закону нормального розподілу за окремими відповідями респондентів визначали за критерієм Колмагорова-Смірнова.

Для визначення узгодженості думок експертів використовували розрахунок коефіцієнту конкордації Кендела:

$$W = \frac{12 \cdot S}{k^2 \cdot (i^3 - i)}$$

де k – кількість експертів; i – кількість об'єктів експертизи.

Коефіцієнт конкордації Кенделла змінюється від 0 до 1, причому чим

ближче значення коефіцієнта до 1, тим більша ступінь узгодженості думок експертів.

Далі виконали перевірку статистичної значущості отримання коефіцієнта конкордації Кендела з використанням χ^2 -критерію Пірсона.

Розрахункове значення χ^2 -критерію Пірсона визначили за формулою:

$$\chi_p^2 = \frac{12 \cdot \Delta'_k}{k \cdot i(i-1)}$$

де k – кількість експертів; i – кількість об'єктів експертизи.

Експериментальні дані оброблялися з використанням табличного редактора MS Excel та програми STATISTICA.

2.2. Організація дослідження

Дослідження здійснювалося в три етапи:

Метою *першого етапу* (вересень 2022 – листопад 2022) було вивчення, аналіз, узагальнення та систематизація даних наукової, науково-методичної та спеціальної літератури, в яких висвітлюються питання розвитку та становлення кіберспорту у суспільстві. Вивчено періодизацію розвитку кіберспорту, особливості його розвитку в Україні та представлення у сфері освіти, досліджено особливості кіберспорту як виду змагальної діяльності.

На *другому етапі* (листопад 2022 – січень 2023) проведено опитування експертів та контингенту студентської молоді для визначення основних тенденцій розвитку кіберспорту серед студентів вищих навчальних закладів.

На *третьому етапі* (лютий 2023 – травень 2023) здійснювався статистичний аналіз отриманих даних та формувались висновки.

На *четвертому етапі* (червень 2023 – жовтень 2023) відбувалось оформлення магістерської роботи згідно встановленим вимогам.

РОЗДІЛ 3

АНАЛІЗ ОСНОВНИХ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ У СТУДЕНТСЬКОМУ СПОРТІ

3.1. Аналіз пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту у студентській спільноті

Процедура проведення експертного оцінювання для визначення пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту у студентській спільноті включала декілька ключових етапів. По-перше, були визначені критерії та завдання, які відображали важливі аспекти стану та розвитку цієї сфери серед студентів. Список цих критеріїв створювався з урахуванням різноманітних аспектів кіберспорту, що могли впливати на його розвиток. Опитування експертів було організовано у дистанційному форматі за допомогою інструментів GoogleForm (рис. 3.1).

Експертне опитування

Шановні експерти! Пропонуємо Вам відповісти на питання з метою оцінки сучасного стану та пріоритетних напрямків розвитку кіберспорту у студентській спільноті. Ваша думка дуже важлива для нас. Дякуємо за участь у дослідженні!

Совместный доступ отсутствует

***Обязательный вопрос**

Які, на вашу думку, є найбільш критичні аспекти в розвитку кіберспортивної діяльності серед студентської спільноти?

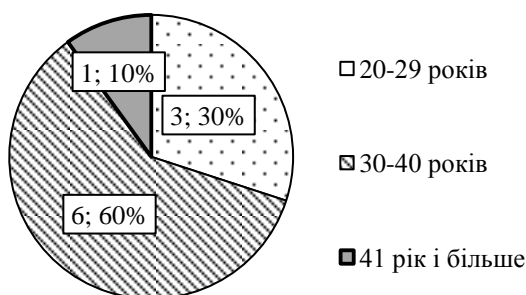
- Недостатність інфраструктури та обладнання для проведення турнірів
- Необхідність підвищення рівня інформованості студентів щодо можливостей у кіберспорті
- Відсутність ефективної системи підготовки та розвитку кіберспортивних команд

Рис. 3.1. Анкета для опитування експертів у сфері кіберспорту
(скріншот розробленої GoogleForm)

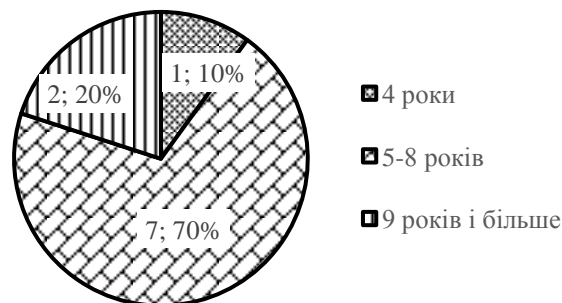
Для проведення експертного оцінювання були обрані 10 експертів, які є дійсними членами Федерації кіберспорту України, Федерації кібербаскетболу України та Федерації кіберфутболу України та є провідними фахівцями в галузі. Їхні думки та експертні оцінки вважались важливими для отримання репрезентативного відображення різних поглядів на проблему.

На наступному етапі кожен експерт оцінював важливість кожного критерію за процедурою вибору одно або декількох варіантів відповідей, а деякі питання за 5-бальною шкалою. Ці оцінки використовувалися для формування кінцевих результатів та аналізу узгодженості думок експертів. Оцінки збирали та обробляли таким чином, щоб отримати об'єктивну картину важливості кожного критерію.

Перша частина опитувальника містила загальні питання щодо віку (рис. 3.1), та стажу професійної діяльності в сфері кіберспорту (рис. 3.2). Вік більшої кількості запрошених експертів, а саме 60%, був від 30 до 40 років, 30% – від 20 до 29 років та лише 1 експерт (10%) був старший 40 років. Стаж роботи експертів становив від 3 до 12 років, при цьому 7 (70%) експертів мали стаж від 5 до 8 років, 2 експерти (20%) – більше 9 років і 1 експерт (10%) – 4 роки. Отже, експерти мали достатньо значний досвід роботи у сфері кіберспорту.



3.2. Розподіл експертів за віком



3.3. Розподіл експертів за стажем роботи у сфері кіберспорту

Експертам було запропоновано відповісти на 16 запитань, серед яких частина стосувалась оцінки сучасного стану, а інша частина – перспектив розвитку кіберспорту серед студентської спільноти.

На питання щодо найбільш критичного аспекту, що стримує розвиток активності студентської спільноти у кіберспортивної діяльності 30% експертів назвали недостатній розвиток інфраструктури та відсутність обладнання для проведення турнірів, 20% вважають, що існує необхідність підвищення рівня інформованості студентів щодо можливостей розвитку у кіберспорті, 40% експертів назвали відсутність ефективної системи підготовки та розвитку кіберспортивних команд.

В одному із питань експертів просили оцінити рівень підтримки у вищих навчальних закладах розвитку кіберспорту серед студентів. 30% експертів схилились до думки, що окремі заклади вищої освіти України загалом підтримують кіберспортивну діяльність серед студентів із активним сприянням та виділенням фінансування. Вони також окремо відзначили наявність освітніх програм за кіберспортивним напрямком. Наявність формальної підтримки без суттєвого організаційного та фінансового внеску у більшості навчальних закладів відмітили 30% експертів, а 40% зазначили, що підтримка розвитку кіберспорту у закладах вищої освіти практично відсутня.

Оцінюючи види кіберспортивних дисциплін, що є найбільш популярними серед студентів за результатами їх участі у студентських турнірах різного рівня встановлено певне переважання жанрів екшн (40%) і МОБА (30%) у порівнянні з іншими жанрами: спортивні симулятори – 10%, стратегії – 10%.

Серед найбільш перспективних можливостей для інтеграції кіберспорту з академічною освітою експерти особливо відзначили важливість розвитку наукових досліджень (50%), організацію тематичних конференцій та заходів (30%) та створення курсів та освітніх програм з кіберспорту в університетах.

Експерти також оцінили проблематику розвитку студентського кіберспорту, а саме недостатню взаємодію між університетами та кіберспортивними федераціями (40%), відсутність стандартів та регуляції для студентських кіберспортивних ліг (30%) та недостатній рівень фінансування (30%). Серед можливих способів підвищення ефективності взаємодії між університетами та кіберспортивними федераціями для сприяння розвитку студентського кіберспорту експерти віддали перевагу створенню спеціальних комітетів для координації зусиль між університетами та федераціями (60%), організації регулярних зустрічей та форумів для обміну ідеями та планування спільних ініціатив (20%) та запровадження інтерактивних онлайн-платформ для спільного обговорення і вирішення питань (20%).

На питання стосовно можливостей залучення представників бізнесу до фінансової підтримки студентського кіберспорту експерти зазначили, що цей процес може допомогти забезпечити стабільні умови функціонування за умови сприяння створенню партнерських угод між університетами та бізнес компаніями (40%), організації кіберспортивних заходів з великою участю бізнесу та рекламними можливостями (40%) та створення спеціальних фондів для фінансування студентських кіберспортивних проєктів.

Серед можливих шляхів встановлення стандартів та регуляції для студентських кіберспортивних ліг для забезпечення консистентності та розвитку галузі експерти назвали розробку єдиних правил для студентських кіберспортивних змагань, створення незалежних органів для арбітражу та контролю за виконанням стандартів та запровадження обов'язкової сертифікації для учасників та організаторів ліг.

На питання щодо організації обміну досвідом та кращими практиками між університетами та федераціями для подолання викликів у сфері студентського кіберспорту експерти відзначили як найбільш ефективний створення платформи для онлайн-семінарів та вебінарів (50%), організацію

студентських конференцій та тренінгів (40%) та створення об'єднання університетів для поширення кращих практик (10%).

На питання стосовно можливостей побудови ефективного механізму співпраці між університетами, кіберспортивними федераціями та бізнесом для розвитку студентського кіберспорту та забезпечення його сталого успіху 40% експертів назвали розробку інноваційних проектів з підтримки студентського кіберспорту за участі бізнесу, 30% – створення спільних комітетів для розробки стратегій та проектів, 30% – залучення бізнес-експертів до рад управління кіберспортивними федераціями.

Експерти вважають, що для успішного розвитку студентського кіберспорту ключовою є фінансова підтримка від університету (40%) та організація тренувань та підготовка тренерського складу (40%), а також сприяння участі в студентських та міжнародних змаганнях (20%).

На питання щодо найбільш корисних для студентів освітніх програм та курсів, пов'язаних із сферою кіберспорту експерти відзначили бізнес та маркетинг в індустрії кіберспорту (30%), розробка відеоігор (20%), спортивна підготовка кіберспортсменів (20%) та тренерів (20%), психологія спорту (10%)

Серед можливостей для співпраці між університетами та федераціями кіберспорту експерти вважають найбільш перспективними спільні освітні програми та проекти (50%), розвиток інфраструктури для тренувань та змагань (30%) та організацію спільних кіберспортивних заходів (20%)

На основі узагальнення відповідей експертів на поставлені запитання визначено пріоритетні напрямки розвитку студентського кіберспорту та запропоновано для оцінки експертам на другому етапі. Експерти висловлювали свою думку методом ранжування об'єктів у порядку значущості – найбільш важливому компоненту давали 1 ранг, найменш важливому – останній.

Шляхом експертної оцінки, згідно узгодженої думки експертів ($W=0,779$; $\chi^2=56,026$; $p<0,05$) визначено, що найбільш вагомими напрямками розвитку студентського кіберспорту є поява нових розробка механізмів організаційної та фінансової підтримки студентського кіберспорту у закладах освіти, розвиток наукових досліджень на базі університетів та налагодження взаємодії між університетами та кіберспортивними федераціями шляхом створення спеціальних комітетів (табл. 3.1).

Таблиця 3.1.

Пріоритетні напрямки розвитку студентського кіберспорту

№	Напрямок	Середній ранг	Сума рангів	Місце у рейтингу
1	Створення ефективної системи підготовки та розвитку кіберспортивних команд у закладах освіти	4	40	4
2	Розробка механізмів організаційної та фінансової підтримки студентського кіберспорту у закладах освіти	2	20	1
3	Розвиток наукових досліджень на базі університетів	2,1	21	2
4	Налагодження взаємодії між університетами та кіберспортивними федераціями, створення спеціальних комітетів	3,2	32	3
5	Сприяння створенню партнерських угод між університетами та бізнес компаніями з метою фінансової підтримки розвитку студентського кіберспорту	4,9	49	5
6	Розробка єдиних правил для студентських кіберспортивних змагань	6,9	69	7
7	Створення платформи для онлайн-семінарів та вебінарів для обміну досвідом та кращими практиками між університетами та федераціями	6,1	61	6

8	Створення спеціальних освітніх програми та дотичних наукових проєктів	7,8	78	8
---	---	-----	----	---

Отже, опитування експертів дозволило визначити та проаналізувати сучасний стан та пріоритетні напрямки розвитку кіберспорту у студентській спільноті. Ступінь узгодженості думок експертів дозволяє використовувати дані результати для аналізу перспектив та прогнозування майбутніх напрямків розвитку кіберспорту у студентському спортивному русі.

3.2. Дослідження ролі і місця кіберспорту у студентському спорті

Опитування студентів проводилось із використанням розробленого автором опитувальника щодо відношення студентів до кіберспорту та окремих аспектів його розвитку у студентському середовищі. Опитування було проведено у дистанційному форматі за допомогою інструментів GoogleForm (рис. 3.4).

Опитування студентів

Шановні студенти!
Пропонуємо Вам відповісти на декілька запитань стосовно різних аспектів розвитку кіберспорту у студентському середовищі. Опитування є анонімним, ми будемо використовувати отриману інформацію лише в узагальненому вигляді. Щиро дякуємо за участь у опитуванні!

Совместный доступ отсутствует

Як у Вашому навчальному закладі підтримують розвиток студентського кіберспорту?

- Залучають до участі у студентських змаганнях
- Самостійно організують турніри та змагання
- У нашому навчальному закладі є освітня програма, пов'язана з кіберспортом

Рис. 3.4. Анкета для опитування експертів у сфері кіберспорту (скріншот розробленої GoogleForm)

В опитуванні взяли участь 152 студенти закладів вищої освіти м. Києва, що здобувають вищу освіту за різними спеціалізаціями. Основний контингент студентів, що взяли участь у анонімному опитуванні, належав до вікової категорії 21-23 роки (рис. 3.5), 77% опитуваних були чоловічої статі, 23% – жіночої.

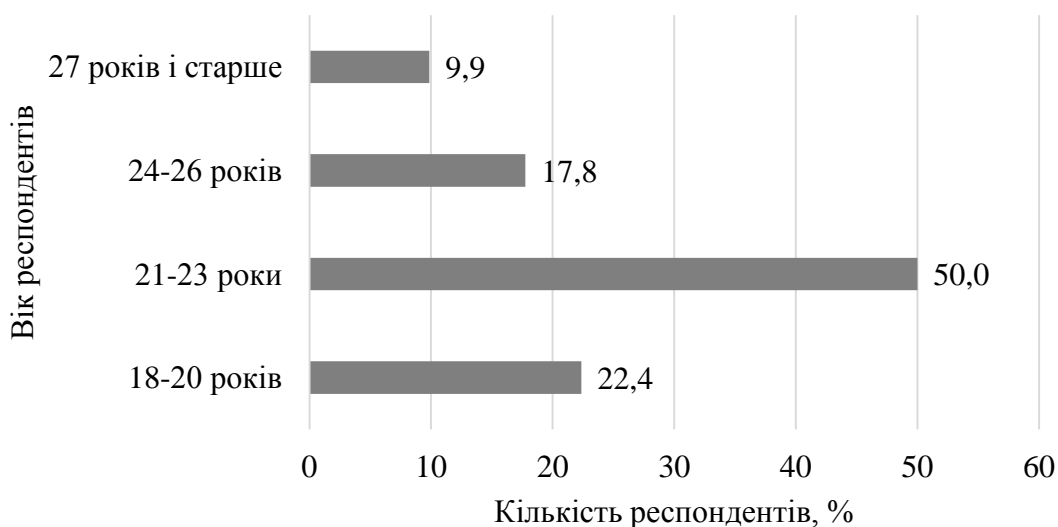


Рис. 3.5. Розподіл респондентів за віком (n=152)

На запитання щодо періодичності занять іграми більшість респондентів відповіли, що займаються щодня (36,8%) або декілька разів на тиждень (51,3%), що свідчить про те, що основний контингент – це активні гравці, які приділяють значну увагу ігровій практиці. 11,8% респондентів відповіли, що грають в ігри рідко, без будь-якої періодичності (рис. 3.6).

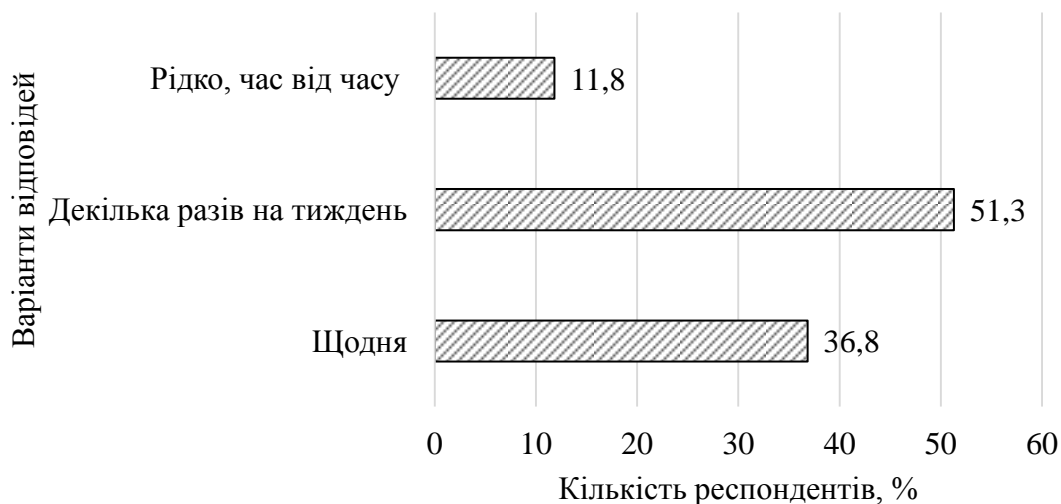


Рис. 3.6. Розподіл респондентів за частотою занять іграми (n=152)

Серед опитуваних студентів найбільш популярними виявились дисципліни DOTA 2 (37,5%) та Counter-Strike: Global Offensive (29,6%). League of Legends віддали перевагу 19,1% респондентів, Fortnite – 8,6%, Overwatch – 5,3% (рис. 3.7).

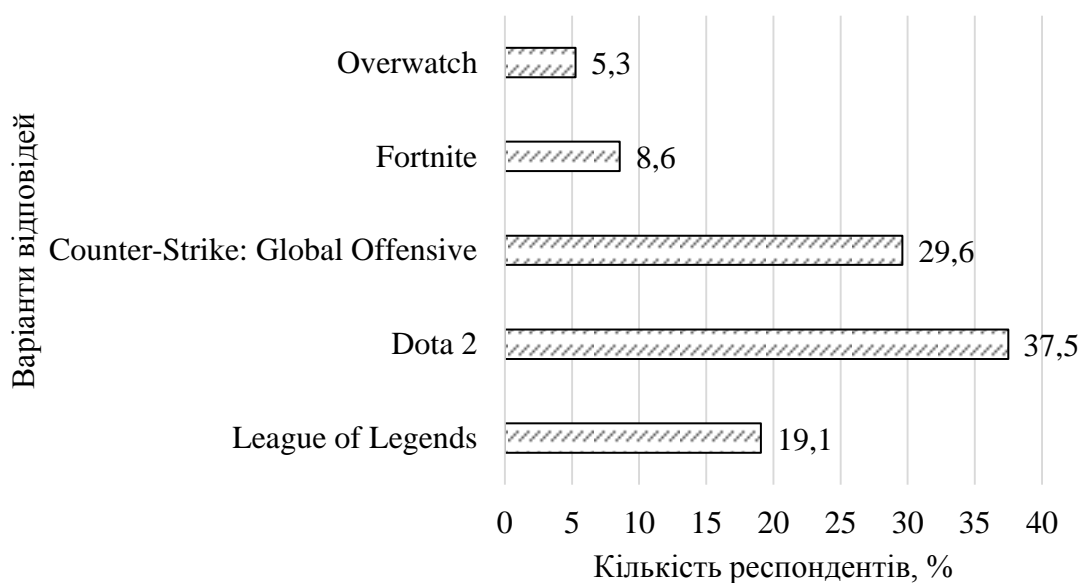


Рис. 3.7. Розподіл респондентів за перевагами у кіберспортивних дисциплінах (n=152)

Серед джерел, яким студенти віддають перевагу для отримання інформації в сфері кіберспорту, обрали інтернет-портали (48,7%), соціальні мережі (36,2%), онлайн трансляції (15,1%).

На запитання щодо участі у турнірах і змаганнях з кіберспорту 83,6% учасників відповіли, що хоча б 1 раз брали участь змаганнях різного рівня, однак лише 29,6% брали участь у студентських турнірах або у складі команд з навчального закладу. Студенти зазначили у своїх відповідях, що в переважній більшості навчальних закладів не приділяється увага розвитку кіберспорту, або студенти не володіли інформацією стосовно такої роботи (55,3%). При цьому 28,3 відсотка респондентів відповіли, що адміністрація навчального закладу активно залучає студентів до участі у студентських змаганнях, а 16,4% відповіли, що навчальний заклад сам виступає бере участь в організації студентських турнірів (рис. 3.8).



Рис. 3.8. Розподіл відповідей респондентів щодо підтримки розвитку студентського кіберспорту у навчальному закладі, в якому вони здобувають освіту (n=152)

На питання стосовно ролі кіберспорту в студентському житті 34,9% респондентів відповіли, що вважають його важливою складовою студентського спорту на сучасному етапі, 44,7% вважають, що кіберспорт відіграє більш

розважальну роль, яка не має прямого відношення до студентського життя, 20,4% респондентів відповіли, що кіберспорт сприяє кращій комунікації серед студентів як в межах одного закладу, так і між різними закладами. Так, на питання щодо впливу кіберспорту на вибір друзів чи соціальний круг 62,5% відповіли, що захоплення іграми не впливає на вибір кола спілкування, а 37,5% відповіли, що знаходять друзів серед однодумців в сфері ігор.

На питання щодо активності респондентів у взаємодії з іншими студентами з метою створення команди для участі у спільних тренуваннях 30,3% відповіли, що самостійно шукають партнерів по команді для участі у турнірах, 16,4% відмічають участь викладачів та адміністрації навчального закладу у сприянні створення команд, 53,3% зазначили, що серед студентів їх навчального закладу важко налагодити комунікацію, тому доводиться шукати гравців просто в мережі або на спеціальних платформах.

Разом з цим 22,4% респондентів оцінюють розвиток кіберспорту в їх університетському середовищі як активний 22,4%, помірний – 34,5% та слабкий – 42,8% (рис. 3.9).

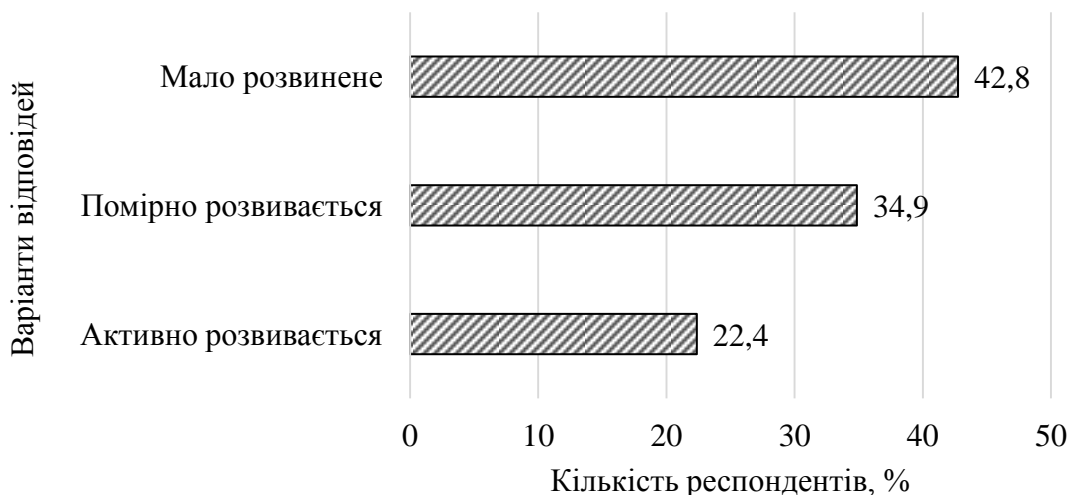


Рис. 3.9. Розподіл відповідей респондентів щодо розвитку студентського кіберспорту у навчальному закладі, в якому вони здобувають освіти (n=152)

На питання щодо факторів, що найбільш впливають на привабливість кіберспорту для студентів основна кількість відповідей зосередилась навколо можливостей отримання грошових винагород від участі у турнірах (50%). Також важливе значення для студентів має соціальне визнання та популярність серед однолітків, можливості для соціальної комунікації (36,8%), а також отримання стипендій та грантів (13,2%) (рис. 3.10).

Разом з тим 30,9% респондентів зазначили, що мають підтримку від родини та друзів, 42,8% - що підтримка є лише від друзів, а 26,3% заявили про відсутність підтримки з боку близьких людей. 30% опитуваних також відзначили, що стикались із негативним ставленням до їх занять іграми.

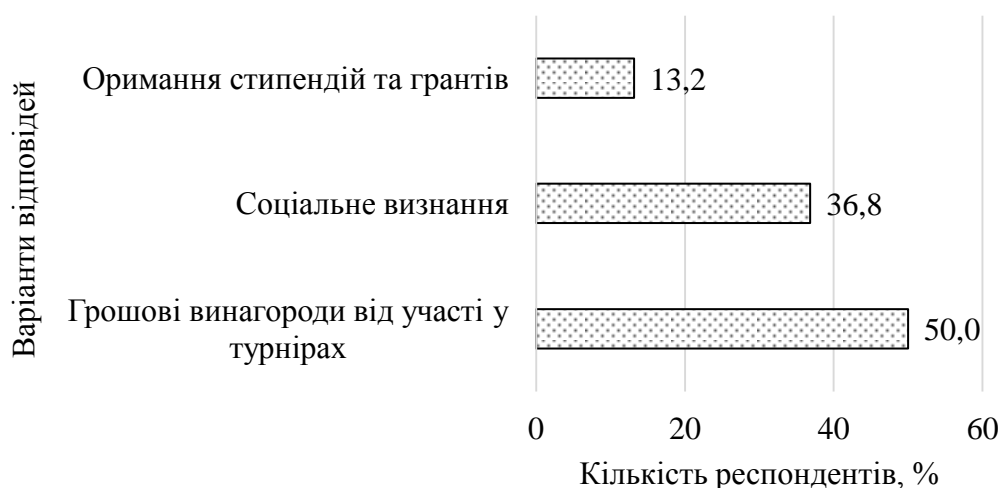


Рис. 3.10. Розподіл відповідей респондентів щодо факторів, що найбільш впливають на привабливість занять кіберспортом (n=152)

На питання щодо впливу занять кіберспортом на академічну успішність 51,3% респондентів відповіли, що не відчують жодного впливу на власну успішність, 26,3% відзначили, що відчують негативний вплив через надмірне приділення часу іграм, 22,4% респондентів відмітили позитивний вплив занять кіберспортом на свою успішність. При цьому 22,4% респондентів мають чіткий графік навчання і ігрової практики, 29,6% відповіли, що є лише приблизний розподіл часу на різні види діяльності, однак без стабільного часу для кожного з них, 48% респондентів не мають

жодного графіку або системи планування стосовно ігор, а лише графік академічних занять.

На питання, чи вважаєте ви кіберспорт видом спорту 34,2% респондентів відповіли позитивно, 25% – негативно, 40,8% опитуваних вважають кіберспорт виключно видом розваг із змагальним компонентом.

Слід зазначити, що при розповсюдженні даного опитувальника було зазначено, що опитування проводиться серед активних гравців, хто має ігровий досвід. Таким чином, дослідження проводилось у цільовій аудиторії, які потенційно можуть бути залучені до студентських кіберспортивних змагань та інших заходів у цій сфері.

3.3. Аналіз найбільш популярних кіберспортивних дисциплін серед студентської молоді

В результаті детального аналізу проведеного анкетування визначено, що на сучасному етапі кіберспорт серед студентської молоді набуває великої популярності, і розгляд найбільш популярних кіберспортивних дисциплін є важливим для зрозуміння тенденцій подальшого розвитку та поширення кіберспорту серед студентів.

За результатами опитування найбільш популярною дисципліною виявилась Dota 2 жанру Multiplayer Online Battle Arena (МОВА). Віртуальні поєдинки включають у себе змагання команд, кожна з яких складається з п'яти учасників. Кожен гравець відповідає за керування своїм унікальним персонажем, якого він розвиває та удосконалює протягом гри з метою здобуття переваги над героями опонентів. Основною метою команди та окремих гравців є прорватися до ворожої бази та знищити її. Варто відзначити особливості цього ігрового процесу, які включають в себе активну спільну роботу команди та акцент на ігрових особливостях окремих учасників, які відзначаються корпоративною позицією. Зазначено, що гравці,

обираючи персонажів, здатних в одиночному порядку протистояти опонентам у разі наявності переваг у ресурсах.

На другому місці за популярністю серед студентської молоді опинилась гра Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) жанру First-Person Shooter (FPS). Ігровий сценарій у цій грі імітує ведення бойових дій між командами чи окремими гравцями, в якому учасник керує індивідуальним героєм, перебуваючи в ролі спостерігача за бойовим процесом через його очі. Визначення переможця визначається залежно від конкретних умов, які встановлені перед гравцями та командами в рамках конкретної дисципліни. Щодо особливостей змагальної діяльності в іграх жанру "шутер", слід відзначити їхню акцію на механічні аспекти виконання гравцями стрільби (влучність) та обмеженість стратегічних та тактичних варіантів, обумовлену ігровими механіками.

На третьому місці за популярністю стоїть гра League of Legends (LoL). У цій грі гравці утворюють команди по п'ять осіб, кожен з яких обирає героя, що володіє унікальними властивостями та навичками. Метою команди є просування по картах, подолання ворожих об'єктів та, в кінцевому підсумку, знищення бази суперника. Гра передбачає стратегічний підхід, де важливу роль відіграє розуміння взаємодії між різними типами чемпіонів, ефективне використання ресурсів та планування стратегій для досягнення мети. Взаємодія та комунікація між членами команди, а також індивідуальне володіння своїм персонажем, становлять важливі елементи успішної гри в League of Legends.

На четвертому місці за популярністю серед студентської молоді опинилась гра Fortnite жанру Battle Royale. Подібно до інших ігор в жанрі королівської битви, Fortnite: Battle Royale пропонує гравцям взяти участь в масовій битві на великій карті – поодиночі або групами від двох до чотирьох осіб, винищуючи або уникаючи персонажів інших гравців до тих пір, поки на карті не залишиться тільки один переможець.

На п'ятому місці за популярністю опинилась гра Overwatch: Жанр: First-Person Shooter (FPS). У Overwatch дві команди гравців по шість чоловік ведуть бій на складно влаштованій карті. Перед кожним боєм гравці вибирають собі персонажів-героїв – різні герої мають різні характеристики і навички, що роблять їх більш корисними для тієї чи іншої ролі в битві. Здібності різних персонажів доповнюють один одного, і гравці повинні працювати в злагодженій команді, щоб домогтися перемоги. У кожному матчі Overwatch гравці повинні виконати певні завдання, які залежать від обраної карти і нерідко обмежені за часом – наприклад, захопити і утримувати контрольні точки на полі бою, супроводити рухомий об'єкт до певного місця або, навпаки, не дати йому дістатися до мети.

Дані результати щодо поширеності ігор певних жанрів серед студентської молоді співпадають із оцінками експертів щодо переважання ігор в жанрі екшн і МОБА. Експерти вважають, що за умови належного рівня підтримки з боку навчальних закладів розвиток студентського кіберспорту має великі перспективи, включаючи його можливого включення до Універсіади.

Основними факторами, що сприятимуть розвитку студентського кіберспорту експерти вважають організаційну та фінансову підтримку закладів вищої освіти, створення спільних координаційних центрів, розширення можливості брати участь у змагальній діяльності як всередині закладів, так і змаганнях між навчальними закладами, включаючи Всеукраїнські студентські змагання. Серед важливих проблем, на яку вказали експерти, є підготовка фахівців у сфері кіберспорту, без залучення яких неможливий подальший розвиток у масштабах країни. Однак, у ряді випадків може виявитися недостатньою наявність кваліфікованих тренерів та фахівців у галузі кіберспорту, які здатні забезпечити студентам необхідну підтримку та високоякісне навчання. Це може створювати обмеження для студентів, які прагнуть отримати якісну кіберспортивну підготовку. Сам процес підготовки

до змагань з кіберспорту вимагає значних витрат часу та певного рівня концентрації. Студенти, які поєднують навчання з тренуваннями та участю в змаганнях, можуть зіткнутися із викликами, пов'язаними із забезпеченням балансу між академічними зусиллями, тренуваннями та особистим життям.

Також не у всіх вищих навчальних закладах може бути належна інфраструктура для підготовки кіберспортсменів, що може включати в себе недостатнє обладнання, відсутність спеціальних тренувальних центрів чи недостатні ресурси для проведення змагань та турнірів. Зокрема, деякі заклади можуть стикатися із скептицизмом стосовно визнання кіберспорту як повноцінної дисципліни, що заслуговує на відповідне місце у вищій освіті. Це негативно впливає на рівень підтримки та ресурсів, які доступні для студентів, які мають намір розвиватися в цій галузі.

Висновки до розділу 3

Проведене дослідження дозволило виявити пріоритетні напрямки розвитку студентського кіберспорту у закладах освіти України. Для вирішення цього завдання проведено опитування групи експертів та визначено, що основними заходами, що забезпечать даний розвиток є налагодження взаємодії між університетами і кіберспортивними федераціями, підвищення фінансової та організаційної підтримки з боку навчальних закладів, а також створення спеціалізованих наукових і тренувальних центрів при закладах освіти.

Опитування студентів закладів вищої освіти дозволило встановити, що Серед студентської спільноти кіберспорт здобув широкого поширення, значна частина опитуваних регулярно займається іграми та беруть участь у змаганнях. Опитування показало, що студентська спільнота загалом зацікавлена у більшому поширенні кіберспортивного руху, а також зазначає недостатню підтримку цього розвитку з боку навчальних закладів на

сучасному етапі. Найбільш популярними іграми серед студентської молоді виявились ігри в жанрів шутер Counter-Strike: Global Offensive та Overwatch, МОБА – DOTA 2 та League of Legends та королівська битва – Fortnite.

ВИСНОВКИ

Сучасний кіберспорт характеризується широким спектром дисциплін, високим рівнем професіоналізму та широкою глобальною аудиторією. Змагання відбуваються в різних жанрах, привертаючи увагу глобальної аудиторії. Розвиток кіберспорту продовжується, включаючи в себе впровадження нових технологій, підходів до тренувань та методів організації змагань.

Популяризація та визнання кіберспорту в Україні представляє собою активний та динамічний процес, що отримав широкий резонанс на національному та міжнародному рівнях. Завдяки вражаючим досягненням українських кіберспортсменів та команд, країна стала відомою у світовому кіберспорті. Також активно діють кіберспортивні організації, які сприяють розвитку галузі та організують події на міжнародному рівні. Українські турніри та події залучають тисячі глядачів і підтримують інтерес до кіберспорту серед української молоді.

Незважаючи на позитивний розвиток галузі, важливо продовжувати зміцнювати інфраструктуру, підтримувати кваліфікаційні програми та сприяти взаємодії між урядовими органами, освітніми установами та кіберспортивними організаціями для стабільного та різностороннього розвитку кіберспорту в Україні.

Розвиток освітніх напрямків у галузі кіберспорту в Україні та по всьому світу зазначає значущі зміни, що відображають зростаючий інтерес до цієї галузі та попит на фахівців різного профілю. Спостерігається виникнення спеціалізованих програм та курсів у вищих навчальних закладах, а також створення тренувальних центрів та академій кіберспорту.

В Україні зафіксовано підвищений інтерес абітурієнтів до отримання освіти в галузі кіберспорту. Дослідження стратегій гри, аналіз психологічної та фізичної підготовки, а також вивчення аспектів управління в кіберспорті

набувають популярності серед студентів. З'являються спеціалізовані програми та курси, спрямовані на надання студентам необхідних знань для успішної кар'єри в цій сфері.

Підготовка як кіберспортсменів, так і фахівців у супутніх галузях, таких як тренерська робота, аналітика, менеджмент та маркетинг в кіберспорті, має велике значення. Отримання вищої освіти в цій області відкриває нові перспективи для розвитку та вдосконалення кваліфікації учасників кіберспортивної індустрії.

Проте для стабільного розвитку освіти в галузі кіберспорту необхідно забезпечити високі стандарти освітніх програм, установити партнерства з індустрією та забезпечити студентам доступ до сучасних технологій та обладнання. Важливо також враховувати динаміку розвитку галузі та адаптувати освітні програми відповідно до змін у кіберспортивному середовищі.

Експерти зазначають, що найбільш пріоритетними напрямками розвитку студентського кіберспорту є наступні: розробка механізмів організаційної та фінансової підтримки студентського кіберспорту у закладах освіти; розвиток наукових досліджень на базі університетів; налагодження взаємодії між університетами та кіберспортивними федераціями, створення спеціальних комітетів; створення ефективної системи підготовки та розвитку кіберспортивних команд у закладах освіти; сприяння створенню партнерських угод між університетами та бізнес компаніями з метою фінансової підтримки розвитку студентського кіберспорту; створення платформи для онлайн-семінарів та вебінарів для обміну досвідом та кращими практиками між університетами та федераціями; розробка єдиних правил для студентських кіберспортивних змагань; створення спеціальних освітніх програми та дотичних наукових проєктів.

Дослідження, проведене серед студентів вищих навчальних закладів, встановило, що кіберспорт має широке розповсюдження в студентській

спільноті. Значна частина респондентів регулярно займається іграми та приймає участь у змаганнях. Вивчення вказало на загальний інтерес студентської громади до подальшого поширення кіберспортивного руху, однак було відзначено недостатню підтримку з боку навчальних закладів на сучасному етапі розвитку. Найбільш популярні серед студентської молоді виявилися ігри у жанрах шутерів, такі як Counter-Strike: Global Offensive та Overwatch, а також МОБА-ігри, такі як DOTA 2 та League of Legends, а також королівська битва – Fortnite.

Результати дослідження свідчать про значний інтерес студентської молоді до кіберспорту. Однак виникає питання щодо причин недостатньої підтримки цього руху з боку навчальних закладів на поточному етапі розвитку. Можливі причини включають недостатнє розуміння важливості та перспектив кіберспорту, відсутність адекватної інфраструктури для тренувань та змагань, а також відсутність спеціалізованих програм та курсів, спрямованих на розвиток кіберспортивних навичок.

Щодо перспектив розвитку, важливо розглядати впровадження в навчальні програми спеціалізованих курсів з кіберспорту, створення сприятливих умов для формування команд та підтримки студентських турнірів. Також важливим є підвищення обізнаності адміністрації вищих навчальних закладів про потенційні можливості та користь від розвитку кіберспортивного руху серед студентів. Забезпечення адекватної інфраструктури, яка включає в себе спеціалізовані кіберспортивні зали та обладнання, також може сприяти подальшому зростанню інтересу та розвитку кіберспорту в академічному середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева І. А., Алексєнко Я. В., & Бойченко Н. В. (2021). Особливості підготовки фахівців з комп'ютерного спорту «Кіберспорт». *Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та одноборств у закладах вищої освіти*, 1, 87-90.
2. Анохін Е. (2021). Система проведення змагань у кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (3), 3-7.
3. Бекар С. (2022). Кіберспорт у сучасному суспільстві. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (2), 64-70.
4. Бойко А. О., Кузьменко О. В., Койбічук В. В., & Кушнерьов О. С. (2021). Роль та місце українських кібергравців в світовому кіберспорті. *Вісник Хмельницького національного університету*, №4, 2021 (299).
5. Бойко А. О. (2022). Розвиток кіберспорту в Україні: сучасні реалії та тенденції майбутнього становлення : робота на здобуття кваліфікаційного ступеня магістра : спец. 017 - фізична культура і спорт / наук. кер. І. А. Бріжата. Суми : Сумський державний університет, 2022. 70 с.
6. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. *Теорія і методика підготовки спортсменів*. С. 11-14.
7. Булгаков М. (2019) Кіберспорт: історія та перспективи. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.). Київ : НУФВСУ. С. 270.
8. Вишневецька В. П., & Гордєєва М. В. (2023). Становлення і розвиток кіберспорту як виду спорту. *Вісник Прикарпатського університету. Фізична культура*. Випуск 41.
9. Вишневецька В.П., Гордєєва М.В., Бортнік М.С. (2023) Ефективність змагальної діяльності в кіберспорті та чинники, що на неї впливають. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Випуск 4 (163). С. 62-67.

10. Волобуєва А., Петрик О. (2018) Особливості висвітлення кіберспорту в електронних спортивних медіа. *Образ*. Вип. 2 (28). С. 69-77.
11. Гоблик В. В., & Чизмар І. І. (2021). Основа моделювання процесів розвитку кіберспорту. *Економічний простір*, (172), 7-12.
12. Горова К. О., Горовий Д. А., Кіпоренко О. В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2016. № 4 (2). С. 51-55.
13. Денисова Л., Бишевець Н., Шинкарук О. Основні поняття кіберспорту та тенденції його розвитку. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*: матеріали ІІ Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.). Київ : НУФВСУ, 2019. С. 275.
14. Дідик Б. (2020) Світові тенденції та перспективи розвитку кіберспорту в Україні. *Конкурентні стратегії розвитку України в умовах альтерглобалізму*, 63.
15. Дударь І. М., & Гах Р. В. (2020). Організація змагань з кіберспорту серед студентської молоді (на прикладі дисциплін Dota 2 та League of Legends).
16. Єременко Н. П. (2021) Сучасні проблеми рухової активності у кіберспорті. *Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року*. К., 287 с.
17. Зубков В. Я., Фурман В. В. (2016) Вплив емоційного інтелекту на ефективність гри у гравців DOTA 2. *Наукові здобутки студентів Інституту людини*, №1 (5).
18. Імас Є. (2020). Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (4), 13-17.

19. Імас Є., Петровська Т., & Ганага О. (2021). Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (1), 75-81.
20. Киричок Ж. М. Говтвяниця М. О. (2021) Кіберспорт: особливості становлення і розвитку в суспільстві. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації : матеріали I Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса, 25–26 берез. 2021 р. / Одес. нац. акад. харч. технологій. Навч.-наук. ін-т комп'ют. систем і технологій "Індустрія 4.0" ім. П. М. Платонова ; ред. С. В. Котлик ; орг. ком.: Б. В. Єгоров (голова) та ін. Одеса : ОНАХТ, С. 35–37.*
21. Кисельов В. (2021) Передумови розвитку студентського кіберспорту в Україні. *Цифрові технології в процесі підготовки спортсменів в умовах формального і неформального навчання : матеріали I міжнародної науково-практичної конференції : / відповід. ред. Д.В. Бермудес. Суми : СумДПУ імені А.С. Макаренка, С. 25–27.*
22. Конопля В. К., & Кравченко О. В. (2017). Аналіз якісної оцінки кіберспортивних навичок студентів засобами web-орієнтованої системи. *Штучний інтелект*, (2), 7-14.
23. Коробчинський М. В., Чирун Л. Б., Висоцька В. А., & Нич М. О. (2017). Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті. *Радіоелектроніка, інформатика, управління*, (3), 95-105.
24. Кудряшова Т.І., Лисенко Т.І., Морозова О.О. (2021) Місце та ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. Архів матеріалів міжнародних наукових конференцій.
25. Кузьменко, О. В., Койбічук, В. В., Яценко, В. В., & Гриценко, К. Г. (2021). Дослідження світових тенденцій розвитку кіберспорту за допомогою методів Data Mining.
26. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. (2018) Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник*

- Ужгородського національного університету*, Випуск 22, частина 2, С. 63-67.
27. Лендел І. І. Історичні аспекти розвитку та становлення кіберспорту: кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра: спец. 017 «Фізична культура і спорт», освітньою програмою «Кіберспорт (eSports)» / Іван Іванович Лендел. Київ: НУФВСУ, 2022. 71 с.
28. Лисенко Т., Морозова О. (2019) Ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту* : зб. наук. пр. Харків : ХДАФК, Вип. 3. С. 63-67.
29. Литвин І., & Вакулка С. (2021). Кіберспортивна індустрія: сутність, елементи екосистеми та особливості розвитку і залучення інвестицій в Україні та світі. *Молодий вчений*, (1 (89)), 167-173.
30. Морозова О. О. (2019) Місце кіберспорту в системі фізичної культури. *Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання та спорту в закладах освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції м. Кременчук, 25 квітня 2019 р.* С. 168–172.
31. Онопко В.О. (2015) Проблеми спортивної підготовки у кіберспорті. В.: *Мат. VIII Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Фізична культура, спорт та фізична реабілітація в сучасному суспільстві»*. С. 94–96.
32. Руденок М., & Малік Т. (2021). Основні вимоги до створення нового типу будівлі-кіберхабу, що є результатом розвитку кіберспорту. *Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування*, (61), 367-380.
33. Тадеошук Н. В., Яковенко О. О., & Пінчук В. М. Стан розвитку кіберспорту в Україні. *Редакційна колегія*, 181.
34. Толмачевська Ю.О. (2021) Правове регулювання сфери кіберспорту: загальні положення. *Lex Sportiva*. N 2. С. 27–31.3.

35. Федосов Д.В., Толмачевська Ю.О. (2022) Особливості оподаткування кіберспортивної діяльності в Україні. *Lex Sportiva*. No 1. С. 25-29.
36. Харчук О., Пальчук М. Передумови організації змагань з кіберспорту серед студентської молоді. С.135-137.
37. Чайка Є. В. (2018). Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. *Економічний вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут»*, (15).
38. Чайка Є. В., & Зозульов О. В. (2019). Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. *Економічний вісник Національного технічного університету України Київський політехнічний інститут*, (16), 318-326.
39. Чернявський К. В. Сахарова С. В. (2021) Кіберспорт як спортивне змагання. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації : матеріали I Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса, 25–26 берез. 2021 р. / Одес. нац. акад. харч. технологій. Навч.-наук. ін-т комп'ют. систем і технологій "Індустрія 4.0" ім. П. М. Платонова ; ред. С. В. Котлик ; орг. ком.: Б. В. Єгоров (голова) та ін. Одеса : ОНАХТ. С. 40–41.*
40. Чизмар, І. І. (2021). Методичний підхід до прогнозування та оцінки потенціалу розвитку кіберспорту. *Інвестиції: практика та досвід*, (18), 35-39.
41. Шинкарук О. (2022) Модель ігрової підготовленості гравців у кіберспорті. *Спортивний вісник Придніпров'я*. С. 158-168.
42. Шинкарук О., Анохін Е. (2021) Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт» / О. Шинкарук, Е. Анохін // *Молодь та олімпійський рух: збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року, [Електронний ресурс]. С. 49-50.*

43. Шинкарук О., Юхно Ю., Сергієнко К., Яковенко О. (2019) Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.)*. Київ : НУФВСУ, С. 272.
44. Шинкарук О. А., Анохін Е. В., Юхно Ю. О., & Сергієнко К. М. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. *Редакційна колегія*, 183.
45. Шинкарук О., Анохін Е., & Юхно Ю. (2020). Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху. *Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених*, 16, 114-5.
46. Шинкарук О., Бишевець Н., Сергієнко К., Строганов С., & Анохін Е. (2022). Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (1), 30-36.
47. Юхно Ю., Гончарова Н., & Плешакова О. (2023). Особливості популярності кіберспорту серед здобувачів вищої освіти залежно від статі. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова: зб. наук. праць. Вип. 1 (159)*. Київ : Видавництво НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2023. С. 151-154.
48. Andrews S. K., Michael T. B., Williams M. A., Lacher L. L., & Crawford C. M. (2021). Impact of eSports upon higher education from a faculty perspective: transformational pathways and opportunities. *In Handbook of Research on Pathways and Opportunities into the Business of Esports* (pp. 149-178).
49. Chernyavskaya, A. G. (2021). ESports: a Review of Foreign and Russian Media Resources. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 26(2), 325-330.
50. Dyer B. T. (2020). Cycle E-racing: Simulation or a new frontier in sports technology? *International Journal of Esports*, 1(1).

51. Ekdahl D. (2022). Both Physical and Virtual: On Immediacy in Esports. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4.
52. Hilvoorde I. V. (2022). eSports and digitalization of sports. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4, 1040468.
53. Jenny S., Gawrysiak J., & Besombes N. (2021). Esports.edu: An Inventory and Analysis of Global Higher Education Esports Academic Programming and Curricula. *International Journal of Esports*, 1(1).
54. Leis O., Raue C., Dreiskämper D., & Lautenbach F. (2021). To be or not to be (e) sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 51(2), 241-247.
55. Scott M. J., Summerley R., Besombes N., Connolly C., Gawrysiak J., Halevi T., ... & Williams J. P. (2021). Towards a Framework to Support the Design of Esports Curricula in Higher Education. In *Proceedings of the 26th ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education V. 2* (pp. 599-600).
56. Tsyhanovska N., Honcha, V., Danilyan V. & Piatysotska S. (2022). Cybersports education in Ukraine: current state and development prospects. *Slobozhanskyi Herald of Science and Sport*, 26(1), 9-13.
57. Yildiz Durak, H., Haktanir, A., & Saritepeci, M. (2023). Examining the Predictors of Video Game Addiction According to Expertise Levels of the Players: The Role of Time Spent on Video Gaming, Engagement, Positive Gaming Perception, Social Support and Relational Health Indices. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-26.