

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: «**ЕКОСИСТЕМА КІБЕРСПОРТУ**»

Здобувач вищої освіти  
другого (магістерського) рівня  
**Мельник Петро Петрович**  
Науковий керівник:  
Шинкарук О.А.  
д.фіз.вих., професор  
Рецензент: Шутова С.Є.  
к.фіз.вих., доцент  
Рекомендовано до захисту на  
засіданні кафедри  
(протокол № 7 від 4.12.2023 р.)  
Завідувач кафедри:  
Шинкарук О.А.  
д.фіз.вих., професор

---

Київ – 2023

## ЗМІСТ

	<b>ВСТУП</b>	4
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ СИСТЕМИ КІБЕРСПОРТУ</b>	<b>7</b>
	1.1 Визначення поняття кіберспорту та підходи до його трактування	7
	1.2 Роль екосистеми кіберспорту в сучасному світі	9
	1.3 Особливості індустрії кіберспорту	18
	Висновки до розділу 1	25
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	<b>26</b>
	2.1 Методи дослідження	26
	2.1.1 Аналіз спеціальної літератури та даних мережі Інтернет	26
	2.1.2 Опитування	26
	2.1.3 Метод експертної оцінки	27
	2.1.3 Методи математичної статистики	28
	2.2 Організація дослідження	28
<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>СТРУКТУРНИЙ АНАЛІЗ, УПРАВЛІНСЬКІ АСПЕКТИ ТА СУЧАСНІ ТРЕНДИ РОЗВИТКУ ЕКОСИСТЕМИ КІБЕРСПОРТУ</b>	<b>30</b>
	3.1 Структура екосистеми кіберспорту	30
	3.2 Визначення ролі основних елементів структури управління кіберспортом	32
	3.3 Особливості та чинники, що впливатимуть на розвиток екосистеми кіберспорту на сучасному етапі за результатами опитування	48
	Висновки до розділу 3	71
<b>РОЗДІЛ 4</b>	<b>АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ</b>	<b>72</b>

<b>ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	
<b>ВИСНОВКИ</b>	76
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	78
<b>ДОДАТКИ</b>	88

## ВСТУП

### **Актуальність.**

Протягом останніх декількох десятирічь відеоігри трансформувалися в значущий елемент культурного та соціального життя. Демографія геймерської аудиторії охоплює широкий спектр, починаючи від гравців-аматорів і до професійних гравців. Цифрові ігри стали джерелом натхнення для осіб різного віку, статі, етнічної приналежності та культурної ідентичності [9, 75].

З кінця 1990-х років спостерігається тенденція до професіоналізації одного з напрямів в ігровій індустрії — змагальних ігор, відомих як «кіберспорт». Хоча змагання з відеоігор проводились і до цього часу, саме цей період часто розглядається як початок ери сучасного кіберспорту, як приклад можна навести заснування Electronic Sports League (нині ESL) у 2000 році. Світова фінансова криза 2007–2009 років мала стримуючий вплив на розвиток кіберспорту. Приблизно з 2014 року індустрія кіберспорту демонструє швидке зростання, стимульоване еволюцією цифрового контенту та маркетингу впливу, трансформуючись у економічно значущий сектор та платформу для широких верств населення, хоча фокус все ще залишається на чоловічій аудиторії віком до 35 років [33, 76, 81].

Кіберспорт перевершує традиційне розуміння змагальності, не обмежуючись лише змаганнями заради них самих або з виключно економічною метою. Він вписується у більш широкий контекст ігрової індустрії, розважальних медіа, культурного та мистецького простору, освіти, комерції, а також сприяє підтримці диверсифікації та інклюзивності [27].

Кіберспорт стає важливим елементом у дослідженні цифрових та гібридних соціальних структур, а також у вивченні європейської ідентичності. Організації можуть використовувати кіберспорт як інструмент для розвитку корпоративного бренду, приваблення талантів та як стимул для

інновацій. Одночасно кіберспорт ставить перед суспільством та законодавцями певні виклики. Це включає стигматизацію жінок, нові цифрові ризики, що впливають на цілісність змагань, та домінуюче становище видавців, які володіють повними правами на кіберспортивні продукти — відмінність, яка не характерна для традиційного спорту [11, 17].

Кіберспорт також акцентує увагу на одній із ключових дилем цифровізації — стійкості довкілля. Законодавча влада повинна формувати політики, які забезпечать гармонійний розвиток кіберспорту, використовуючи його потенціал та мінімізуючи ризики та негативні аспекти. Далі, майбутнє кіберспорту буде визначатися діяльністю зацікавлених сторін у межах його багатогранних екосистем [17].

**Мета** – проаналізувати і систематизувати ключові компоненти екосистеми кіберспорту, та виявити основні чинники, що впливатимуть на розвиток кіберспорту на міжнародному рівні.

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

1. Опрацювати наукову літературу та дані мережі Інтернет для визначення концепції екосистеми кіберспорту, її структурних елементів та взаємодій між ними.

2. Провести аналіз основних складових екосистеми кіберспорту, включаючи гравців, команди, ліги, спонсорів, федерації та платформи, з метою виявлення їх ролі та впливу в контексті кіберспорту.

3. Проаналізувати особливості та динаміку розвитку екосистеми кіберспорту, виявити ключові чинники та зміни, що відбуваються на міжнародному рівні.

**Об’єкт** – система кіберспорту та її елементи.

**Предмет** – вплив елементів системи кіберспорту на розвиток електронного спорту в світі.

В роботі були використані такі **методи досліджень**:

- Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.

- Опитування.
- Метод експертних оцінок.
- Методи математичної статистики.

**Новизна** роботи полягала в тому, що вперше:

здійснено всебічний теоретичний аналіз екосистеми кіберспорту, детальне вивчення її структурних компонентів та взаємозв'язків, що розширює існуючі теоретичні рамки в цій області;

систематизовано складові екосистеми кіберспорту, яка включає гравців, команди, ліги, спонсорів, федерації та інші елементи, що створило цілісне розуміння цієї динамічної сфери;

на основі аналізу сучасних світових тенденцій розвитку кіберспорту виявлено ключові вектори його еволюції та змін, що відбуваються;

для забезпечення глибокого розуміння феномену кіберспорту використано мультідисциплінарний комплексний підхід, інтегруючи знання з різних сфер, таких як медіа, культура, бізнес, технології;

здійснено аналіз соціальних та законодавчих викликів, що пов'язані з кіберспортом, проблеми цифрової цілісності змагань та вплив видавців на кіберспортивні дисципліни.

**Практична значущість** полягала в тому, що отримані результати досліджень можуть бути використані в роботі Федерації кіберспорту України, були впроваджені в освітній процес кафедри кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ при вивченні дисциплін «Система підготовки та змагань в кіберспорті» для магістрів 1 курсу та «Кіберспорт» для бакалаврів 1-2 курсу зі спеціалізації кіберспорт. Результати досліджень були отримані та використані при проходженні науково-дослідної практики у вересні – жовтні 2023 р.

**Обсяг і структура роботи.** Кваліфікаційна робота містить вступ, 4 розділи, висновки, список використаних джерел (88 джерел, з них 58 іноземних). Роботу викладено на 101 сторінці тексту, містить 7 таблиць і 29 рисунків.

## РОЗДІЛ 1

### СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ СИСТЕМИ КІБЕРСПОРТУ

#### 1.1 Визначення поняття кіберспорту та підходи до його трактування

Кіберспорт являє собою автономний та гетерогенний результат процесу цифровізації. Це унікальне явище, з одного боку, підпорядковується законам цифрового простору, з іншого — вимагає детального аналізу окремих екосистем кіберспорту та їхніх траєкторій розвитку. Індивідуальний підхід кожного видавця до своєї екосистеми призводить до формування унікальної структури кожної з них. Кіберспорт є областю з високим потенціалом для подальших досліджень, яка виходить за межі традиційних рамок мислення [75].

Кіберспорт характеризується великою мірою гетерогенності та складності. Окрім цього, він проявляється швидким розвитком відносно нової кіберспортивної індустрії, яка поки не має встановлених галузевих стандартів. Це зумовлює, що будь-які сучасні спостереження та висновки можуть втратити актуальність протягом кількох років, хоча б частково. Ефективна стратегія розвитку кіберспорту вимагає неперервного, детального дослідження цього феномену для забезпечення його здорового розвитку [62].

Розглянемо визначення поняття кіберспорт. Для визначення терміну «кіберспорт» розглянемо підходи та ставлення до нього суспільства.

В роботах Шинкарук О, Анохіна Е. визначено спорт як соціальне явище, для якого характерна організована підготовка та змагальна діяльність відповідно до правил виду спорту, прояв фізичних та інтелектуальних здібностей, міжособистісні відносини між всіма учасниками процесу [19].

В літературних джерелах та в мережі Інтернет можна знайти різні визначення поняття «кіберспорт» (комп'ютерний спорт, е-спорт, електронний спорт (англ. cybersport, e-Sport, electronic sport) [43].

Кіберспорт визначають як конкурентну діяльність, де учасники змагаються у відеоіграх на комп'ютерах, консолях або мобільних пристроях. Зокрема, він включає в себе професійні змагання, командні матчі та індивідуальні ігри на різних рівнях.

В літературних джерелах фахівцями кіберспорт розглядається з різних точок зору. З точки зору досліджень кіберспорту як спорту Jenny, S., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016) розглядають його як справжній спорт, як форму змагальної діяльності, в якій гравці взаємодіють за допомогою комп'ютерних систем у віртуальному середовищі та який вимагає від гравців високого рівня координації, стратегічного мислення та командної взаємодії [56].

Wagner, M. G. (2006) розглядає кіберспорт як змагальну діяльність у відеоіграх, де учасники, які можуть бути індивідуальними гравцями або командами, змагаються на офіційних платформах та турнірах [85].

Namari Ju, Sjöblom M. визначають кіберспорт як командне або індивідуальне змагання на основі відеоігор [44].

Кіберспорт - вид змагальної діяльності та спеціальної практики підготовки до змагань на основі комп'ютерних та / або відеоігор, де гра надає середовище взаємодії об'єктів управління, забезпечуючи рівні умови змагань людини з людиною або команди з командою. Тобто кіберспорт це набір інтелектуальних дисциплін, змагання з яких проходять в віртуальному просторі [11, 38, 40].

Шинкарук О. визначає кіберспорт як діяльність, в якій гравець використовує як інтелектуальні (розумові), так і фізичні (реакція, локальна витривалість, орієнтація в просторі і часі, диференціація м'язових зусиль тощо) здібності [17].

Інші фахівці визначають кіберспорт як змагання в віртуальному просторі, де гра є взаємодія об'єктів управління, забезпечуючи рівні умови змагань людини з людиною або команди з командою; командні та індивідуальні змагання з комп'ютерних ігор; вид спорту, який представляє



собою змагання в віртуальному просторі, які моделюються комп'ютерними технологіям та інше [8, 21].

Taylor, T. L. визначає кіберспорт з позицій культури і характеризує його як соціокультурний феномен, в якому відеоігри стають середовищем для змагань та соціальної взаємодії, як частину сучасної поп-культури, де відеоігри та змагання набули великої популярності серед молоді [81]. Він досліджує кіберспорт як соціальне явище, де відеоігри стають середовищем для спілкування, об'єднання спільнот та культурної ідентичності [82].

Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010) використовують економічний підхід до трактування поняття кіберспорт, який вони розглядають як важливий економічний сектор відповідно до комерційного успіху кіберспортивних турнірів, спонсорських угод та трансляцій [58].

Seo, Y. (2016) в своїх роботах характеризує кіберспорт з позицій технологій та інновацій, який виник і розвивається завдяки технологічному прогресу в області комп'ютерних ігор та інтернет-технологій. Він демонструє можливості та популярність онлайн-змагань [78] В своїх статтях Seo, Y. (2013) розглядає кіберспорт і як професіональний спорт, де гравці отримують гонорари, а організації заробляють на рекламі, продажі мерчандайзу та правах на трансляцію [73].

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000) визначають кіберспорт як педагогічний інструмент, що сприяє розвитку когнітивних здібностей, стратегічного мислення та командної роботи [32].

Різноманітність підходів до трактування кіберспорту показують його багатогранність та значимість у сучасному світі, де він поєднує спорт, культуру, економіку та технології.

## **1.2 Роль екосистеми кіберспорту в сучасному світі**

Екосистема в інформаційній сфері означає взаємодію різних учасників та структур, які впливають на конкретну галузь або індустрію. У контексті

кіберспорту, така екосистема може включати гравців, команди, спонсорів, турнірні організації, глядачів, розробників ігор, стрімерів та інших учасників, які впливають на розвиток та функціонування кіберспорту.

Роль екосистеми кіберспорту в сучасному світі полягає в створенні можливостей для розвитку і популяризації цієї індустрії, підтримки гравців і команд, організації турнірів та подій, а також у взаємодії з іншими галузями, такими як технології, медіа та розваги. Кіберспорт стає все більш важливою частиною сучасної культури і розваг, і його екосистема грає ключову роль у цьому процесі [9, 13, 87].

Розглянемо роль екосистеми кіберспорту в сучасному світі в даному контексті.

Екосистема - це комплексна система взаємозв'язаних компонентів, що функціонують разом як одне ціле. У природному контексті екосистема включає в себе всі організми (фауну, флору тощо), які взаємодіють між собою і з їхнім оточенням у певному місці [17, 75].

Перенесене на сферу кіберспорту, поняття "екосистеми" відображає сукупність елементів, які разом створюють і підтримують існування та розвиток кіберспортивної галузі. Це може включати гравців, тренерів, команди, організаторів турнірів, спонсорів, фанатів, розробників ігор та багато інших [17, 26].

До основних елементів екосистеми кіберспорту можна віднести (рис.1.1):

- гравців та команди як ключові елементи екосистеми, які безпосередньо грають у відеоіграх, беруть участь в змаганнях;
- організаторів турнірів та ліг – елемент, завдяки якому здійснюється організація та управління змаганнями в кіберспорті;
- розробників ігор - компанії та індивідуальні розробники, які створюють відеоігри, які виступають як кіберспортивні дисципліни, за якими проводять змагання;

- спонсорів та рекламодавців- фірми, які фінансують кіберспортивні події, команди або гравців у обмін на рекламу або брендове партнерство.
- фанатів та спільноту, які беруть активну участь у всіх кіберспортивних заходах, підтримують команди та гравців, дивляться трансляції та взаємодіють у соціальних мережах;
- медіа та платформи стрімінгу, такі як Twitch або YouTube Gaming, де здійснюється трансляція турнірів, а також журналісти, блогери та аналітики, які створюють контент про кіберспорт;
- тренерів, аналітиків та підтримуючий персонал – професіональні працівники, які здійснюють підготовку команд та гравців чи допомагають їм, аналізують стратегії.



Рисунок 1.1 – Основні елементи екосистеми кіберспорту

Всі ці елементи формують взаємозалежну систему, де кожний компонент впливає на інші і разом вони сприяють зростанню та розвитку кіберспортивної галузі.

Становлення екосистеми кіберспорту охоплює декілька етапів [7, 14, 39].

Перший етап - 1970-1990 роки.

1972 рік відомий подією, коли відбувся перший публічний турнір з комп'ютерних ігор "Intergalactic Spacewar Olympics", проведений в Стенфордському університеті, де головний приз був річним підписом на журнал "Rolling Stone".

1980 рік - поява чемпіонатів з ігор, таких як «Space Invaders», що привернуло увагу великої аудиторії.

Другий етап - рання популярність кіберспорту (1990-2000 роки).

1997 рік - турнір «Red Annihilation» з ігри «Quake» зібрав понад 2 000 учасників, що стало найбільшою подією раннього кіберспорту.

У 2000 р. Корея заснувала «Korean e-Sports Association (KeSPA)» - організацію, що регулює кіберспортивні події в країні, завдяки широкому розповсюдженню ігор таких як «StarCraft».

Третій етап. Бурхливий розвиток кіберспорту та поява професійного кіберспорту (2000-2010 роки).

У 2002 р. в США заснована «Major League Gaming (MLG)», яка надала платформу для проведення професіональних змагань у різних іграх.

У 2009 р. Вийшов реліз ігри «League of Legends» від Riot Games, яка швидко стала однією з найпопулярніших ігор у кіберспорту.

Четвертий етап. Глобалізація та популяризація кіберспорту (2010-2020 роки):

У 2013 р. Проведено перший чемпіонат світу «The International (Dota 2)» з призовим фондом в \$2,8 мільйони, який привернув увагу спільноти та бізнес-індустрії.

У 2018 р. Overwatch League вводить геолоковані команди, імітуючи структуру традиційних спортивних ліг. Геолоковані команди в кіберспорті — це концепція, яка запозичена з традиційних видів спорту, де команди асоційовані з конкретним географічним місцем або регіоном. Це

відрізняється від традиційної моделі кіберспортивних команд, які часто складаються з гравців з різних країн і не мають прив'язки до конкретного місця.

В основі діяльності геолокованих команд у кіберспорті є чітка географічна прив'язка, наприклад, до міста або країни. Це сприяє формуванню локальної фан-бази та культурної ідентичності команди. Така модель дозволяє краще залучати місцевих прихильників та створювати більш тісну взаємодію з ними, подібно до фанатів традиційних спортивних команд [11, 40].

Геолоковані команди мають можливості залучати місцевий бізнес та спонсорів, зацікавлених у взаємодії з регіональною аудиторією. Команди беруть участь у місцевих змаганнях та подіях, що сприяє розвитку кіберспорту в конкретному регіоні. Введення геолокованих команд може вплинути на структуру та формат кіберспортивних ліг, надаючи їм більш традиційний спортивний вигляд.

Ця модель набирає популярності як спосіб поєднання глобальної привабливості кіберспорту з локальним фанатським базіруванням.

В результаті зростаючої популярності і монетизації, кіберспорт перетворився на глобальний феномен з початку як невеликих локальних змагань до масштабних світових чемпіонатів, що транслюються для мільйонів глядачів. З підвищенням інтересу з'явилися і нові можливості: поява стрімінгових платформ, спеціалізованих кіберспортивних арен, освітні програми для гравців тощо [28, 29, 55].

Екосистема кіберспорту в сучасному світі суттєво впливає на його розвиток. Це пов'язано зі спортивним інтересом до кіберспорту, економічним впливом, формування та розвитком культури, технологічним розвитком, міжнародним впливом на спільноту. Екосистема кіберспорту є складною та різноманітною, та її роль у сучасному світі зростає. Вона об'єднує мільйони людей у всьому світі, надає можливість виявити свій спортивний потенціал та розвивати ігрові навички [12, 17]

На екосистему впливають різні складові, але і сама екосистема впливає на сфери діяльності людини.

Кіберспорт набирає популярності і отримує визнання як вид спорту. Величезна аудиторія слідкує за турнірами, що сприяє розвитку спортивного духу. Кіберспорт став важливою галуззю для компаній, що інвестують у спонсорство та рекламу в цьому сегменті [6, 16].

Екосистема кіберспорту підтримує культуру гравців і фанатів, сприяючи розвитку спільнот та онлайн-спілкуванню. Кіберспорт стає популярною розважальною галуззю, що привертає інвесторів та спонсорів, що піднімає її статус у суспільстві. Кіберспорт виховує в гравцях такі цінності, як справедливість, спортивна чесність та толерантність.

Кіберспорт стимулює технологічний розвиток у сферах геймінгу, стрімінгу та віртуальної реальності. Змагання та турніри привертають увагу гравців та глядачів з різних країн, сприяючи міжнародному спілкуванню та культурному обміну [2, 4, 22].

Сьогодні кіберспорт стає частиною освітньої системи, де гравці можуть вивчати такі навички, як стратегічне мислення, співпраця та управління ресурсами. Змагання в кіберспорті стимулюють розвиток нових технологій у галузі обладнання, програмного забезпечення та трансляції [10, 29, 39, 79].

Загалом, екосистема кіберспорту має великий потенціал в сучасному світі і сприяє розвитку різних сфер, включаючи спорт, технології, культуру та освіту.

Кіберспорт є явищем з глобальним охопленням. За останні десятиліття він перетворився з локальних змагань у міжнародні події, які збирають мільйони глядачів з усього світу. Гравці з різних країн змагаються на рівних у міжнародних турнірах. Так, команди з Європи, Північної Америки, Азії та інших регіонів беруть участь у чемпіонатах світового рівня [1, 3, 58, 81].

Існує ряд міжнародних організацій, що регулюють кіберспорт. Так International Esports Federation (IESF) спрямована на популяризацію та розвиток кіберспорту як офіційного виду спорту [56].

Через проведення глобальних змагань кіберспорту існує великий потік міжкультурного обміну. Гравці, фанати та організатори обмінюються досвідом, стратегіями та культурними особливостями [55].

Завдяки міжнародним трансляціям і доступності контенту через платформи стрімінгу фанати відстежують та підтримують команди та гравців з інших країн [77].

Міжнародний характер кіберспорту сприяє формуванню глобальної спільноти, де гравці, фанати та інші учасники можуть взаємодіяти, обмінюватися досвідом та разом святкувати великі досягнення у світі електронного спорту.

Видавці ігор зазвичай мають власне інтелектуальне право на ігри, які вони розробляють і публікують. Це дає їм величезний контроль над тим, як ігри можуть бути використані в кіберспортивних змаганнях.

Вони регулюють, хто може проводити турніри, використовуючи їх ігри, і за яких умовами. Деякі видавці, такі як Riot Games (League of Legends) або Blizzard Entertainment (Overwatch, StarCraft), активно управляють професійними лігами і змаганнями [81].

Федерації слугують містком між видавцями ігор, гравцями, командами та фанатами. Вони розробляють стандартизацією правил і регулятивних вимог для змагань. Федерації є представницькими органами для гравців або команд, захищаючи їх інтереси перед видавцями і спонсорами. Вони популяризують кіберспорт, проводять масові заходи та готують перспективних гравців через академічні програми або підготовчі ліги [56, 75, 76].

Загалом, видавці ігор та федерації є важливими елементами екосистеми кіберспорту, кожен з яких відіграє свою унікальну роль у формуванні і розвитку індустрії. Поки видавці контролюють використання своїх ігор і можуть визначати стратегічний напрямок кіберспортивних змагань, федерації забезпечують стабільність, стандартизацію та підтримку учасників екосистеми.

Кіберспорт є молодого індустрією, що швидко розвивається, та неоднорідною в багатьох своїх аспектах.

Кіберспорт охоплює величезну кількість ігор з різних жанрів: від стратегій в реальному часі (наприклад, "StarCraft II") до командних шутерів (як "Counter-Strike: Global Offensive") та бойовиків (як "Street Fighter V").

Кіберспорт є глобальним явищем, і кожен регіон (Північна Америка, Європа, Азія тощо) має свою унікальну кіберспортивну культуру, стиль гри та організаційні структури. В залежності від країни або регіону, кіберспорт сприймається спільнотою як професійний спорт чи розвага [55, 82].

Джерела фінансування, спонсорства та прибуткові моделі значно відрізняються в різних іграх або регіонах.

Деякі ігри мають високо розвинуті професійні сцени, в той час як інші знаходяться тільки на етапі формування або домінуються аматорами.

Для кіберспорту характерна технологічна неоднорідність: обладнання для ігор, платформи стрімінгу, програмне забезпечення можуть варіюватися в залежності від ігри, турніру або регіону [86].

Ця неоднорідність робить кіберспорт відкритим для інновацій та адаптацій, але водночас може призводити до викликів у стандартизації, регулюванні та міжнародному співробітництві [81].

Кіберспорт, як молода індустрія, досі стикається з проблемою відсутності загальноприйнятих галузевих стандартів у багатьох своїх аспектах. Це може включати у себе все, від правил проведення змагань до контрактних угод між гравцями і командами.

Залежно від організатора турніру, правила можуть відрізнятися, навіть якщо гра одна й та ж. Це може створювати плутанину для гравців, команд та навіть для глядачів. Без стандартів контрактів гравці можуть опинитися в невідповідному положенні, з особливим ризиком для молодих та не досвідчених гравців. В інших видах спорту існують чіткі галузеві стандарти щодо здоров'я та безпеки спортсменів. В кіберспорті такі стандарти тільки



починають формуватися. Відсутність стандартів у цій області може призвести до виникнення недобросовісних організацій або агентів. [82]

Кіберспорт це відносно новий сектор розважальної індустрії, який відрізняється великою залежністю від інвестицій та зовнішнього фінансування. На початку свого існування кіберспорт функціонував завдяки спільноті гравців і ентузіастів, і не мав комерційного потенціалу. З розширенням популярності кіберспорту багато традиційних компаній, особливо з галузі ІТ та електроніки, почали інвестувати в команди, турніри і ліги. Прикладами таких компаній є Intel, Red Bull, Coca-Cola та інші [81, 84].

Багато професійних кіберспортивних команд і організацій наразі підтримуються через інвесторів, включаючи великих власників спортивних команд, бізнес-ангелів та великих корпоративних спонсорів. Особливе місце посідає формування призового фонду змагань, які часто формуються завдяки зовнішньому капіталу, зокрема через продаж внутрішньоігрових предметів або прямого спонсорства. Побудова спеціалізованих арен для кіберспорту, студій, тренувальних центрів також залежить від інвестицій [81, 85].

Із зростанням популярності кіберспорту зростає вартість медіа-прав на трансляцію матчів і турнірів, що привертає увагу великих медіа-компаній.

Однак варто зазначити, що залежність від зовнішнього капіталу також приносить певні ризики. Великі інвестиції можуть призвести до "інфляції" в галузі, коли вартість контрактів та рекламних угод надмірно зростає. Це може призвести до нестабільності, якщо інвестиції зменшаться або якщо реальний комерційний виходовий потенціал не відповідає очікуванням.

Цифрові платформи відіграють ключову роль в екосистемі кіберспорту, надаючи місце для гравців, організаторів турнірів, фанатів та брендів.

Найбільш популярними платформами для трансляції кіберспортивних подій і персональних стрімів гравців є Twitch, YouTube Gaming, що надає можливості для трансляції та архівування контенту. Facebook Gaming намагається конкурувати з Twitch та YouTube, пропонуючи власні можливості для кіберспортивного стрімінгу [45].

Окремо можна виділити платформи для організації турнірів. Це Faceit - платформа, що дозволяє гравцям брати участь в матчах та турнірах з різних ігор; ESL Play - платформа, де гравці можуть змагатися у різних іграх на різних рівнях майстерності [43].

Найбільш потужними платформами для аналітики та статистики визначають HLTV - сайт, присвячений Counter-Strike, що надає глибокий аналітичний контент, рейтинг команд та статистику гравців; Dotabuff - сервіс для Dota 2 зі статистикою матчів, рейтингом гравців та інші [56].

Також існують платформи для соціального взаємодії, зокрема Discord, який є популярним сервісом миттєвого обміну повідомленнями, що широко використовується в спільнотах кіберспорту для спілкування під час тренувань, матчів або просто обговорення подій [82].

Ці платформи формують важливу частину кіберспортивної індустрії, сприяючи її росту та дозволяючи різним учасникам ефективно спілкуватися та взаємодіяти.

Необхідно розрізняти кіберспорт та геймінг, вони представляють два різних аспекти цифрового геймінгу, і які відрізняються цільовою аудиторією, метою гри, складністю, правилами, форматами змагань та стандартами, соціальним аспектом.

В цілому, кіберспорт та геймінг виконують різні цілі та інтереси гравців. Обидва аспекти доповнюють один одного у світі цифрових ігор, надаючи гравцям широкий спектр можливостей для занурення у віртуальний світ.

### **1.3 Особливості індустрії кіберспорту**

Індустрія кіберспорту швидко розвивається і має ряд особливостей, що роблять її унікальною. До цих особливостей можна віднести монетизацію і комерційні можливості, глобалізацію кіберспорту, технології розвитку, соціальну взаємодію та наявність розгалуженої спільноти електронного спорту, культурну, освітню та виховну складові.

Індустрія кіберспорту пропонує різноманітні способи монетизації: від прямих гонорарів гравцям до реклами, спонсорських угод, продажу мерчандайзу та прав на трансляцію [77].

Кіберспорт виступає глобальним явищем із змаганнями, що проходять на всіх континентах і командами з різних країн [81].

Розвиток індустрії кіберспорту ґрунтується на розробках нових технологіях, зокрема апаратного та програмного забезпечення, розвитку стрімінгових платформ та віртуальної реальності [85].

Ціла низка елементів кіберспорту зосереджена навколо спільнот, де фанати та гравці можуть спілкуватися, обговорювати ігри та підтримувати улюблені команди [82].

Окрім цього важливу роль відведено кіберспорту як засобу освіти, виховання, що сприяє розвитку значущих якостей і здібностей гравців, зокрема когнітивних, командної роботи та стратегічного мислення [32].

Індустрія кіберспорту, або електронного спорту, на сучасному етапі характеризується декількома ключовими особливостями.

Зростання ринку і прибутків: у 2023 році світовий ринок ігор згенерує \$187.7 мільярда доходу, що становить зростання на +2.6% в порівнянні з минулим 2022 роком.

Кількість гравців по всьому світу досягне 3.38 мільярда в 2023 році, це на 6.3% більше в порівнянні з минулим роком (рис. 1.2). Найбільша кількість гравців спостерігається в мобільному сегменті. Ігри продовжують проникати в масову культуру та кількість гравців зростатиме в цілому. Залученість гравців у гру є стійкою, і багато гравців, які увійшли на ринок під час ранніх років локдауну пандемії, продовжуватимуть залучатися до ігор у тій чи іншій формі [20, 23, 50].

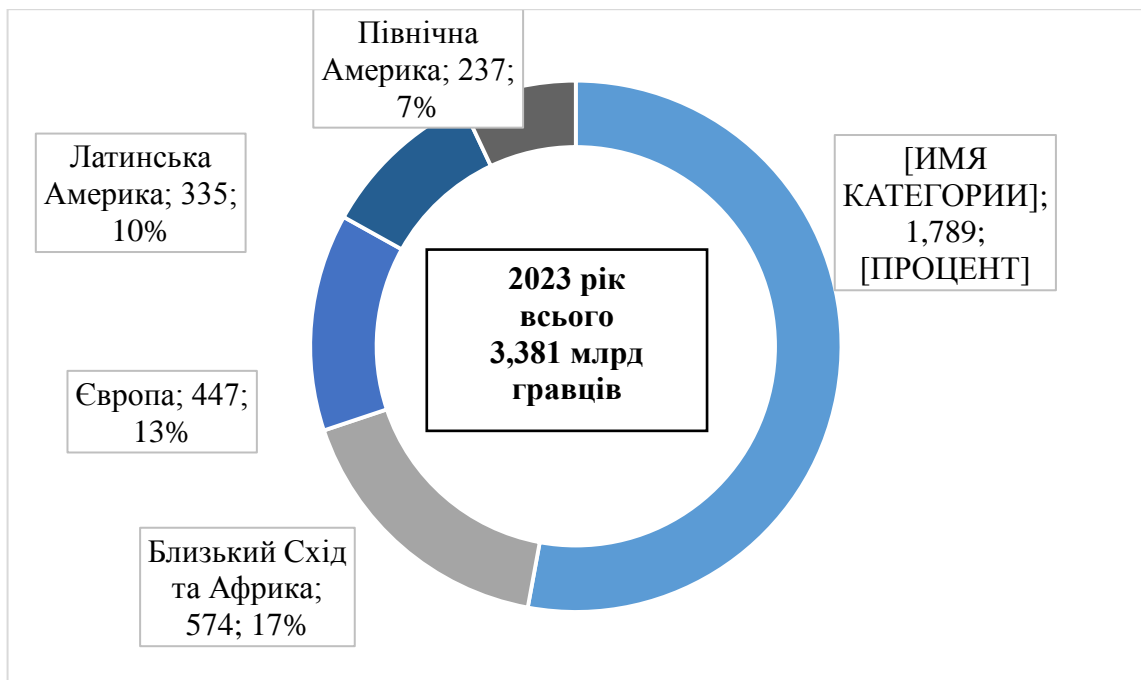


Рисунок 1.2 - Розподіл кількості гравців в світі по континентам

Окрім цього, найбільші трансмедійні випуски на базі ігор у 2023 році, включаючи фільм "Super Mario Bros." та серіал HBO "The Last of Us", а також інші фільми і телешоу, пов'язані з іграми, які знаходяться у виробництві, продовжать легітимізувати індустрію серед негравців та колишніх гравців. З цією метою, глобальна кількість гравців продовжить зростати зі складним річним темпом зростання (CAGR) +4.3% до досягнення 3.79 мільярда гравців до кінця 2026 року [50].

Індустрія кіберспорту стабілізується після пандемії. У 2026 році світовий ігровий ринок згенерує річний дохід у розмірі \$212.4 мільярда. Поточне покоління консолей, підсилене брендом Nintendo Switch, буде залишатися на висоті.

Азіатсько-Тихоокеанський регіон займає більше половини гравців у світі завдяки величезним ринкам, таким як Індія та Китай, та країнам із високим рівнем залученості у ігри, як-от Японія та Південна Корея. Тим часом, Північна Америка та Європа становлять 20% гравців. На менше просунутих ринках Близького Сходу та Африки (зростання кількості гравців на +12.3% в порівнянні з минулим роком) та Латинської Америки (+6.1%)

буде спостерігатися позитивна динаміка збільшення кількості гравців у 2023 році. До факторів, що сприяють цьому збільшенню, включають покращення інфраструктури і доступність (мобільного) інтернету [50].

Видавці мобільних ігор наразі стикаються з проблемами монетизації та залучення користувачів, пов'язаними з конфіденційністю, через політику Apple та Google. Розробники та маркетологи мобільних ігор коригують свої стратегії та експериментують з новими іграми, що припинило тенденцію величезного зростання цього сегмента. Мобільний сегмент залишиться найважливішим у галузі ігор з точки зору витрат споживачів, що складатиме майже половину всього глобального ринку [50].

Консольний сегмент посідає другу позицію за величиною на ринку, генеруючи \$56.1 мільярда у 2023 році, що складатиме 30% всього ринку (рис. 1.3).

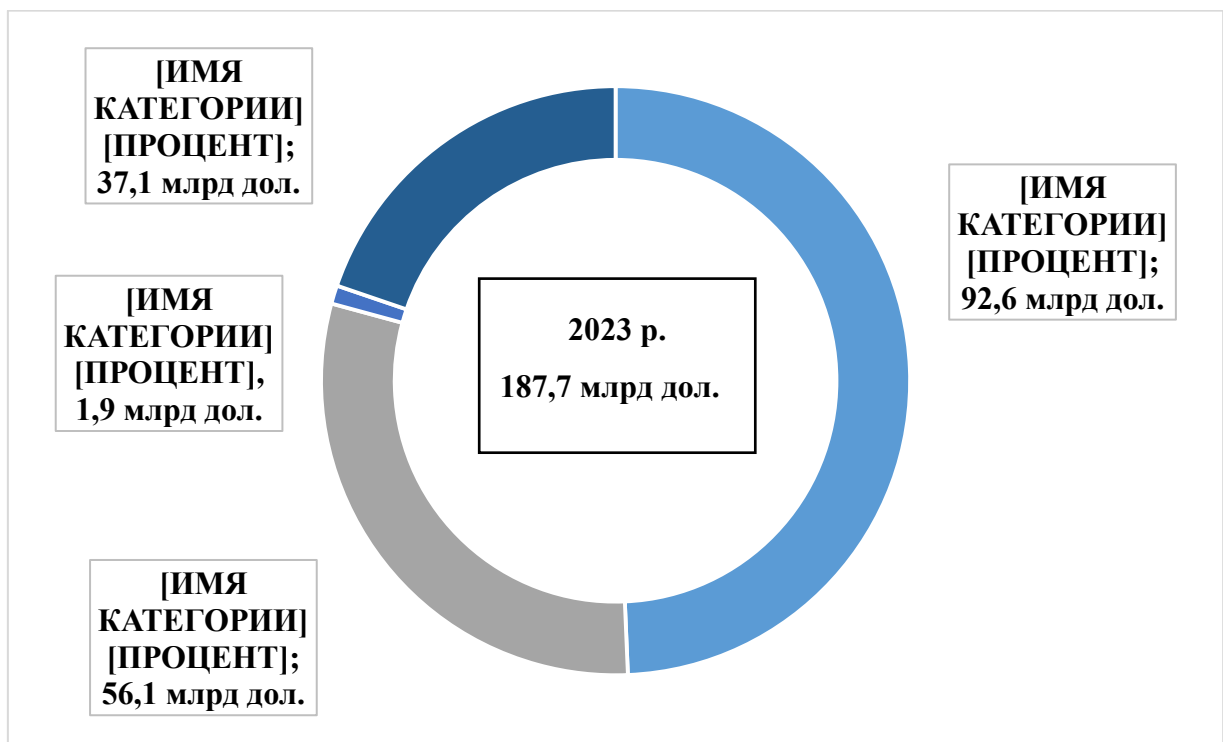


Рисунок 1.3– Розподіл доходу від ігор на різних пристроях

Велика кількість ігор, вихід яких був запланований на 2022, 2021, а навіть на 2020 рік, вийшли у 2023 році. Це багатомільйонні блокбастери першої половини 2023 року, такі як "Hogwarts Legacy", "The Legend of Zelda:

"Tears of the Kingdom" та "Final Fantasy XVI". У другій половині 2023 року виходять "Marvel's Spider-Man 2" для PlayStation 5, "Forza Motorsport" та "Starfield" для Xbox, а також перша оригінальна 2D гра про Маріо [50].

Щорічні хіти такі як "Call of Duty", "EA Sports FC" (раніше відома як FIFA) та нова гра "Assassin's Creed" матимуть великий дохід у 2023 році. Ігри в реальному часі як "Fortnite", "Rocket League" та інші продовжать залучати та монетизувати гравців через свій сезонний контент [50].

Доход від ігор на персональних комп'ютерах досягне \$39.1 мільярда доларів у 2023 році (рис. 1.2).

Спостерігається зростання зацікавленості країн Заходу до консольних ігор. Доходи від ігор в Північній Америці досягнули наприкінці року \$51.6 мільярда, в Європі —\$34.4 мільярда. Разом ці два регіони складають 46% доходів глобального ігрового ринку у 2023 році. Доходи регіонів Близького Сходу та Африки і Латинської Америки теж зростають, що пов'язано з покращенням інфраструктури мобільного інтернету, доступу до інтернету, наявності доступних ігор та збільшенню кількості користувачів смартфонів (рис. 1.4) [50].

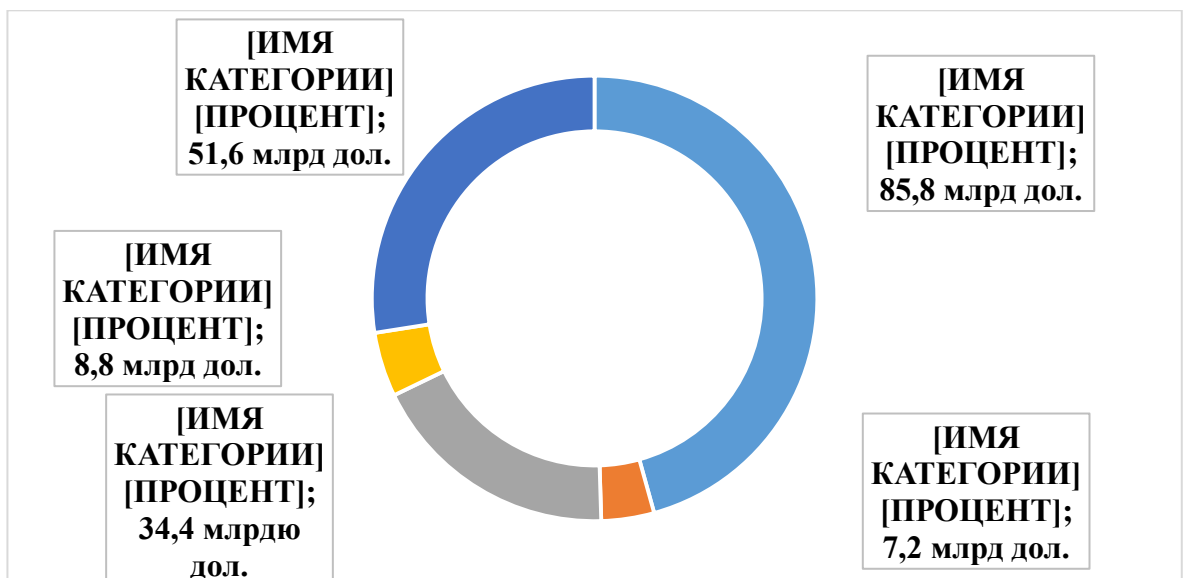


Рисунок 1.4 – Розподіл доходу від ігор на консольних пристроях по континентах

Азіатсько-Тихоокеанський регіон є найбільшим ігровим регіоном у 2023 році, його дохід складає 46% від світового доходу. Проте невелике збільшення доходу (на +1.2%) в порівнянні з минулим роком у 2023 році, виникло через китайський ринок, на який вплинули локдауни та обмеження на час ігор неповнолітніх на державному рівні. Також можна зазначити, що негативно вплине на доходи від комп'ютерних ігор у Китаї припинення співпраці NetEase з Activision-Blizzard щодо локального видавництва комп'ютерних ігор Blizzard.

Особливе місце посідає хмарний геймінг - цей ринок зростає, він має потенціал досягти 43.1 мільйона платних користувачів до кінця 2023 року, з подальшим зростанням до 80.4 мільйонів до 2025 року [50].

Загальна аудиторія кіберспорту, яка включає як активних гравців, так і глядачів, також продовжує рости. Newzoo прогнозує, що загальна аудиторія досягне близько 646 мільйонів людей у 2023 році.

Найбільші ринки кіберспорту включають Північну Америку, Китай, Південну Корею та Європу.

Потужні міжнародні турніри, такі як The International (Dota 2), League of Legends World Championship, і CS:GO Majors, залучають велику кількість учасників і глядачів з усього світу.

Кіберспорт має професійні ліги, такі як Overwatch League і League of Legends Championship Series, які мають структуровані сезони і великі призові фонди. Створено систему професійних клубів та команд, як Team Liquid, Cloud9, та Fnatic, які стали добре відомими брендами, а деякі гравці, такі як Johan "N0tail" Sundstein (Dota 2) і Lee "Faker" Sang-hyeok (League of Legends), є зірками кіберспорту [50, 67, 68].

В розвитку кіберспорту особливе місце посідає технологічний прогрес, а саме популярність стрімінгу та медіа. Платформи, такі як Twitch і YouTube, є ключовими для трансляції кіберспортивних змагань, забезпечуючи широкий доступ до контенту. Використовується штучний

інтелект та машинне навчання для аналізу ігор і покращення тренувальних процесів [5, 15, 18, 50].

Ринок кіберспорту зазнає зростаючого регулювання та стандартизації, особливо у питаннях контрактів. Ці особливості роблять індустрію кіберспорту цікавою та динамічною, з безліччю можливостей для гравців, бізнесу та дослідників. і прав ігрових гравців, а також у питаннях анти-допінгу та чесної гри [17].

Окреме місце вплив екосистеми кіберспорту на освіту та кар'єрні можливості гравців, створюються освітні програми з кіберспорту в багатьох країнах світу, зокрема в Україні. Паралельно з професійним гравцем, існують кар'єрні можливості у сферах менеджменту команд, тренувань, стрімінгу, коментування ігор та організації подій.

Екосистема кіберспорту має вплив на молодіжну культуру, виховуючи інтерес до технологій та стимулюючи розвиток таких навичок, як командна робота, стратегічне планування та швидке прийняття рішень, і цей вплив має позитивну динаміку [74].

Можна спостерігати зацікавленість з боку спонсорів до кіберспорту. Так, бренди, які традиційно не пов'язані з ігровою індустрією, такі як Nike та Coca-Cola, укладають спонсорські угоди з кіберспортивними командами та турнірами [50].

На зростання популярності кіберспорту та розвитку всієї екосистеми вплинула пандемія COVID-19, оскільки більше людей шукали розваги вдома.

Система кіберспорту швидко адаптувалися до проведення змагань в онлайн-форматі, забезпечивши продовження турнірів незважаючи на обмеження через пандемію.

Ці аспекти відображають динамічний та швидко змінюваний характер індустрії кіберспорту, яка продовжує розвиватися та адаптуватися до нових умов та викликів сучасного світу.



## Висновки до розділу 1

Кіберспорт представляє собою самостійний та неоднорідний феномен, що виник як результат цифрової трансформації. Він підлягає унікальним закономірностям цифрової сфери, демонструючи при цьому потребу в аналізі та розумінні окремих екосистем, які характеризуються різноманітними структурами та траєкторіями розвитку. Ця специфічність обумовлена індивідуальними стратегіями видавців ігор, що визначають унікальну архітектуру кожної кіберспортивної екосистеми.

Екосистема кіберспорту в інформаційному просторі характеризується комплексною взаємодією між різними стейкхолдерами, такими як гравці, команди, організатори турнірів, спонсори, розробники ігор, медіа-структури, стрімери та широка громадськість. Кожен з цих елементів вносить свій вклад у формування та функціонування кіберспортивної індустрії, стимулюючи її розвиток і популяризацію.

Розглядаючи кіберспорт як глобальне явище, слід відзначити його значущість у створенні міжнародної спільноти, що сприяє культурному обміну та взаємодії між різними регіонами. Водночас кіберспорт залишається відносно новим сектором, що зіштовхується з викликами, пов'язаними з відсутністю усталених галузевих стандартів та норм.

В контексті цифрової економіки кіберспорт відіграє важливу роль, пропонуючи широкий спектр можливостей для монетизації, від прямого фінансування гравців до маркетингових та рекламних стратегій. Центральним елементом розвитку індустрії є новітні технологічні розробки, що включають інновації в області апаратного та програмного забезпечення, стрімінгових платформ та віртуальної реальності.

Таким чином, кіберспорт являє собою складне та багатогранне явище сучасної інформаційної та розважальної індустрії, яке продовжує активно розвиватися та адаптуватися до змінюваних умов цифрового середовища.

## РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

### 2.1 Методи дослідження

В ході дослідження для вирішення завдань здійснювалися такі методи:

- аналіз спеціальної літератури та даних мережі Інтернет;
- опитування;
- метод експертних оцінок;
- методи математичної статистики.

#### 2.1.1 Аналіз спеціальної літератури та даних мережі Інтернет.

Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет здійснювався з метою вибору теми, обґрунтування проблемної ситуації та дослідження екосистеми кіберспорту та її складових, особливостей розвитку кіберспорту.

Особливе місце при вивченні даних джерел відведено пошуку досліджень різних науковців з питань функціонування різних компонентів екосистеми кіберспорту.

Пошукову роботу здійснено за науковими статтями, монографіями та даними мережі Інтернет на основних наукових та спеціалізованих сайтах <https://www.researchgate.net/publication>, <https://link.springer.com/search?query=>, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/>, <https://www.esportsearnings.com/games>, <https://liquipedia.net/>, <https://journals.humankinetics.com/view/journals> [46-53].

Здійснено аналіз 88 літературних джерел та даних мережі Інтернет.

**2.1.2 Опитування.** Метод опитування був використаний в роботі для визначення думок респондентів щодо розвитку кіберспорту, екосистеми кіберспорту та її елементів.

Було запропоновано анкету, яка містила три частини: загальну інформацію про респондентів (вік, соціальний статус, досвід, назву кіберспортивної дисципліни, особистого ставлення до кіберспорту. Друга частина була присвячена визначенню взаємодії в екосистемі кіберспорту, елементів екосистеми кіберспорту, змін в екосистемі, особливостей, які притаманні кіберспорту та факторів, що найбільше впливають на розвиток екосистеми кіберспорту, третя частина – була спрямована на визначення проблем, що існують у екосистемі кіберспорту та тенденції розвитку екосистеми кіберспорту (додаток А).

Всього в опитуванні взяли участь 18 респондентів, які обізнані в кіберспорті.

**2.1.3 Метод експертних оцінок.** Метод експертних оцінок був спрямований на визначення думки фахівців стосовно значущості видів підготовки в кіберспорті, відповідності видам підготовки, притаманним традиційним видам спорту, особливостей тренувальних навантажень. Використовувався метод Дельфі, де експерти визначали відповідно ранжуванню значущість характеристик [34, 35]. Менша сума балів відповідала вищому рангу.

Методика групової експертизи включала в себе:

формулювання завдань,  
відбір та комплектування групи експертів,  
складання плану експертизи,  
проведення опитування експертів,  
аналіз та обробку отриманої інформації.

Для підтвердження коефіцієнта конкордації, що характеризував ступінь узгодженості думок експертів, нами було здійснено перевірку його значущості за критерієм узгодження Пірсона —  $\chi^2$ -критерієм.

Використання критерія узгодження Пірсона —  $\chi^2$ -критерія обумовлено тим, що ми використовували вибіркові дані (була залучена група фахівців,

тому отриманий результат може бути випадковим).

Емпіричне значення  $\chi^2_{\text{емп}}$  порівнювали з табличним, відповідним прийнятому рівню значущості  $\alpha$  і числа ступенів свободи  $k = n-1$ . При  $\chi^2_{\text{емп}} > \chi^2_{\text{кр}}(\alpha; k)$ , то коефіцієнт конкордації  $W$  був істотний на обраному рівні значущості [34, 35].

У дослідженні взяли участь 18 експертів.

**2.1.4. Методи математичної статистики.** Статистична обробка отриманих даних проведена з застосуванням інтегрованого пакета прикладних програм. При аналізі отриманих даних використовували метод середніх величин, описову статистику. Для розрахунків використовували стандартні пакети Statistica 6.0. (Stat Soft), MS Excel.

Перевірка гіпотези про відповідність вибірових показників закону нормального розподілу виконувалася за допомогою критерію узгодженості Шапіро–Уїлкі. В усіх випадках розподіли відповідали закону нормального розподілу. Величину рівня значущості  $p$  приймали рівною 0,05 [34, 35].

## **2.2 Організація дослідження**

Дослідження здійснювалися в три етапи.

На першому етапі досліджень (жовтень 2022 р. - березень 2023 р.) – проводився аналіз науково-методичної літератури, вибір теми дослідження, методів дослідження, аналіз розвитку індустрії кіберспорту, складових екосистеми кіберспорту. Розроблено програму досліджень, обґрунтовано мету, завдання роботи. Розроблено анкету для опитування. Підготовлено 1 розділ роботи.

На другому етапі досліджень (квітень – серпень 2023 р.) визначено особливості екосистеми кіберспорту та її елементів, визначено проблеми кіберспорту та тенденції його розвитку. Здійснено обробку результатів та підготовлено 2 та 3 розділи роботи.

На третьому етапі (вересень - грудень 2023 р.) узагальнено та

систематизовано дані. Підготовлено кваліфікаційну роботу до захисту, презентацію та доповідь до захисту.

Дослідження проведено на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ). У дослідженні брали участь: респонденти: здобувачі вищої освіти 1-3 курсів першого (бакалаврського) та 1-2 курсів другого (магістерського) рівня зі спеціалізації кіберспорт; експерти – фахівці з кіберспорту, науково-педагогічні працівники кафедри. Всього в дослідженні взяли участь 18 осіб.

## РОЗДІЛ 3

### СТРУКТУРНИЙ АНАЛІЗ, УПРАВЛІНСЬКІ АСПЕКТИ ТА СУЧАСНІ ТРЕНДИ РОЗВИТКУ ЕКОСИСТЕМИ КІБЕРСПОРТУ

#### 3.1 Структура екосистеми кіберспорту

У межах кожної екосистеми кіберспорту різні зацікавлені сторони виконують специфічні ролі, які можуть варіюватися. З позиції аналізу зацікавлених сторін, а не технічного аспекту, гравці становлять фундамент кожної кіберспортивної екосистеми. Вони або безпосередньо учасники змагань, або представляють кіберспортивну організацію (часто називану "клубом", "організацією", "командою"), що функціонально схожа на традиційний спортивний клуб. У таких випадках організація виступає учасником змагань. Юридичні відносини між гравцем та клубом можуть мати різноманітні форми, від корпоративних договірних зобов'язань до трудових правовідносин. В професійному кіберспорті Європи, незалежно від форми контракту, зазвичай припускається, що ситуація з працевлаштуванням має відношення до соціального забезпечення [42, 59].

На вищому рівні знаходяться організатори турнірів. У традиційному спорті це роль виконують спортивні федерації, тоді як у кіберспорті існує дуалізм, обумовлений законодавчою владою та стратегією видавця як власника ексклюзивних і необмежених прав на експлуатацію, використання та комерціалізацію відеоігри. Видавець може сам організовувати змагання (модель видавця) або делегувати організацію сторонній компанії через ліцензування або безоплатну терпимість (модель стороннього постачальника) [42].

У рамках моделі видавця сторонні компанії переважно виконують функції постачальників послуг у контексті діяльності видавця. Через відсутність регуляторних повноважень, федерації кіберспорту можна класифікувати як організації, що ведуть переважно лобістську діяльність.

Міжнародна федерація кіберспорту потенційно може зайняти унікальну позицію в майбутньому кіберспортивному ландшафті. Важливо відзначити, що більшість організаторів турнірів також відповідають за трансляції подій, беручи на себе обов'язки не тільки організації змагань, але й їхнього медійного висвітлення.

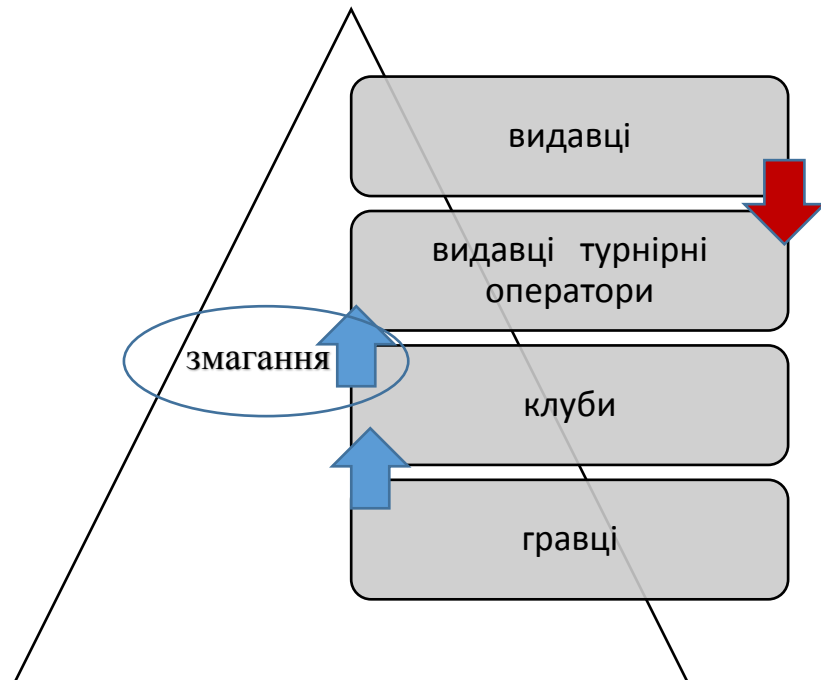


Рисунок 3.1 Розподіл ролей в екосистемі кіберспорту

Центральна система змагань у кіберспорті підтримується різноманітними комерційними партнерами, включаючи стрімінгові та телевізійні платформи, спонсорів, інвесторів, партнерів з сфери реклами та мерчандайзингу, впливових особистостей, букмекерських контор та провайдерів ставок, за винятком безпосередніх споживачів. Додатково, агентства гравців, агенти, новинні медіа та оператори платформ спільноти також відіграють важливу роль у ширшому контексті кіберспорту. Незважаючи на те, що цим сторонам необхідно враховувати специфіку кіберспорту з огляду на його унікальний контент, їхні ролі в цілому схожі на відповідні ролі у традиційних видах спорту.

### 3.2 Визначення ролі основних елементів структури управління кіберспортом

**Видавці ігор та організатори турніру.** Стратегічний підхід до кіберспортивних екосистем у значній мірі обумовлений рішеннями видавців ігор. Однак, видавці, які володіють правами на декілька кіберспортивних ігор, можуть застосовувати різні стратегії до кожної окремої гри. Так, стратегія Activision Blizzard щодо Overwatch відрізняється від стратегії для World of Warcraft. У випадку Overwatch, видавець здійснює строгий контроль над усіма аспектами змагань, тоді як у World of Warcraft вони організовують чемпіонат світу лише для режиму "Arena", демонструючи менш суворий контроль над учасниками, і не створюють жодної змагальної структури для гонки на першість.

Деякі видавці реалізують різноманітні стратегії в рамках однієї ігри, часто відповідно до різних рівнів професійності. Наприклад, Riot Games у 2019 році організували змагання найвищого рівня у League of Legends у франчайзингових системах, які поділяються по регіонах (в Європейському регіоні це LEC), і самостійно керували організацією турнірів (модель видавця). Існують також національно-орієнтовані ліги на нижчих рівнях, наприклад, Прем'єр-ліга у німецькомовному регіоні DACH та створена NLC у Північній Європі, обидві з яких організовуються стороннім постачальником Freaks 4U Gaming GmbH за відповідною ліцензією (модель стороннього постачальника). Слід зазначити, що видавницька стратегія може еволюціонувати з часом [57].

На рисунку 3.2 аналізується еволюція структурної динаміки у сфері електронного спорту, зокрема за дисципліною 'StarCraft II'. Основна увага приділяється п'яти ключовим етапам розвитку, кожен з яких відображає значні зміни в управлінні та організації турнірів:

'Свобода': Цей етап характеризується відсутністю ліцензування, що дозволяє проведення ліг без прямої участі або контролю з боку розробників гри.



'Перенасичення': На цьому етапі спостерігається збільшення кількості ліцензованих ліг, організованих третіми сторонами, що призводить до перенасичення ринку турнірів.

'Централізація': На третьому етапі розробник гри втручається у процес, централізуючи проведення важливих змагань, включаючи Чемпіонат світу, під своїм безпосереднім керівництвом.

'Відкриття': Цей період характеризується збільшенням ролі сертифікованих третіх сторін у проведенні турнірів, що забезпечує більш гнучку та різноманітну структуру змагань.

'Аутсорсинг': На останньому етапі спостерігається тенденція до передачі повноважень з організації та проведення турнірів одній вибраній третій стороні, що свідчить про стратегію аутсорсингу управлінських функцій.

Кожен з цих етапів розглядається у контексті впливу на екосистему електронного спорту, змін у співпраці між розробниками, організаторами турнірів та спільнотами гравців."

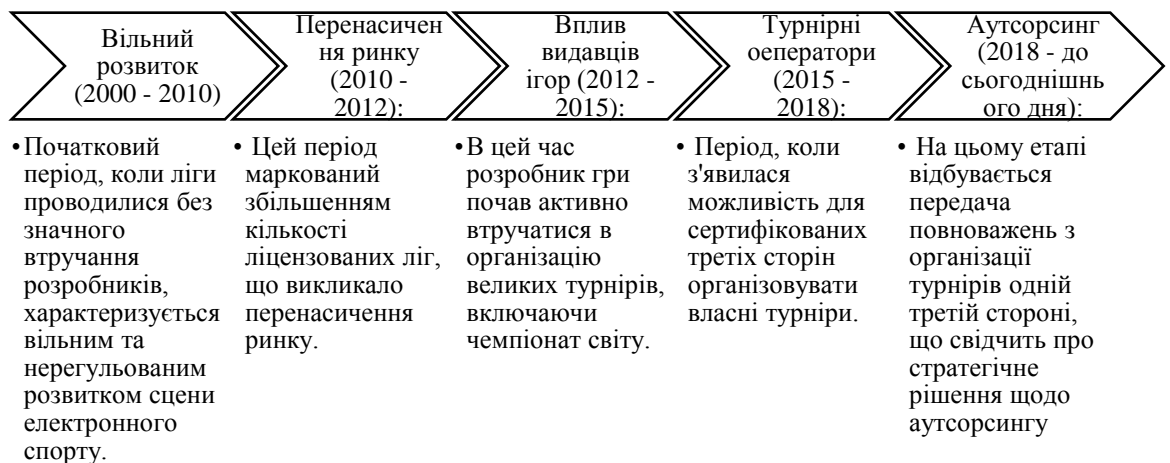


Рисунок 3.2 Еволюція дисципліни "StarCraft II" через різні етапи

Кожна екосистема кіберспорту має свою унікальну структуру, але її можна узагальнити за допомогою двох основних моделей: модель видавця та модель стороннього постачальника. На основі історичного розвитку кіберспорту, можна виділити три основні філософії управління змаганнями з боку видавців, які впливають на категоризацію рівня їх контролю [72].

"Суворий контроль": В цій моделі, видавець безпосередньо організовує змагання і встановлює дуже строгі правила, що регламентують взаємини між видавцем і лігами, а також між лігою та гравцями. Змагання поза цією системою часто неможливі або обмежені сферою хобі.

"Контрольований підхід": Хоча і тут видавець виступає як організатор змагань, правила залишаються відносно строгими. Проте, часто можна спостерігати відкриття системи для третіх сторін, особливо коли рівень професіоналізму знижується.

"Ліберальний підхід" ("Laissez-faire"): Відсутність активного контролю з боку видавця призводить до того, що організація змагань переходить до третіх сторін або ліг. Ця система може включати:

Заснування спільного підприємства.

Створення асоціацій.

Укладення договорів між учасниками та потенційними організаторами змагань.

У моделі спільного підприємства забезпечується підприємницьке володіння для співпраці зацікавлених сторін, проте такі партнерства часто стикаються з культурними розбіжностями і несумісністю у поглядах на ключові питання.

Перевага асоціацій полягає у їхній гнучкості, однак їх структура зазвичай не оптимальна для ефективного економічного використання. Тому більш привабливою видається модель, яка взята з традиційного американського спорту, де учасники вступають у контрактні відносини. Такий підхід забезпечує максимальну гнучкість як у правовому, так і в економічному аспектах. Одним з прикладів є так звана "Луврська угода" у

ESL Pro League з CS:GO, організована саме на цих засадах, тоді як роль видавця Valve Entertainment є мінімальною.

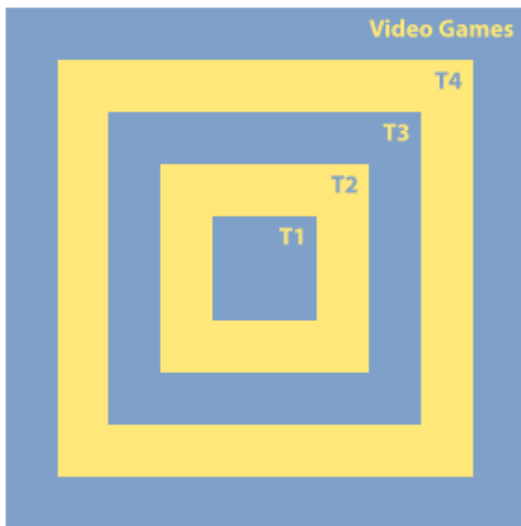
**Гравці.** Основна діяльність гравця в кіберспорті — змагальна гра у відеоігри. Мотивація для такої діяльності варіюється і може включати хобі, навчання і змагання, PR-активності, створення контенту та інше, при цьому часто ці мотиви перетинаються. Гравці можуть працювати на різних рівнях професіоналізму, включаючи любительський, аматорський, напівпрофесійний та професійний рівні, причому перехід між цими рівнями є плавним. Специфіка діяльності та відповідна правова кваліфікація гравця в значній мірі визначаються його рівнем професіоналізму.

Загальні аспекти діяльності гравця багато в чому залежать від конкретного змагального режиму (або гри), назви гри, а також від умов змагань, встановлених організаторами турніру. Індивідуальні змагання та командні змагання мають істотні відмінності, оскільки останні потребують координації та взаємодії між членами команди як у межах гри, так і поза нею.

(Напів)професійні гравці часто виконують роль не лише спортсменів, але й контент-творців (і тому виступають як артисти та впливові особистості), при цьому їхні контрактні зобов'язання охоплюють маркетингові, PR- та рекламні функції. Ці обов'язки можуть, але не обов'язково, бути прямо пов'язані з грою в конкретній кіберспортивній дисципліні, в якій вони беруть участь.

На рисунку 3.3 показана класифікацію кіберспорту з точки зору рівня професіоналізації.

Гравці, що самостійно організовуються та змагаються між собою в онлайн мережі без участі зовнішніх організацій, належать до категорії казуального (неформального) кіберспорту, що представляє четвертий рівень. Якщо така діяльність еволюціонує в регулярну, структуровану співпрацю в рамках клубу, вона переходить у категорію аматорського кіберспорту, який є третім рівнем. На цьому етапі з'являються постійні структури та правові наслідки, особливо у зв'язку із заснуванням клубу.



Всі, хто грає у відеоігри.

*T4 -рівень 4: Казуальний кіберспорт*

Гравці змагаються один проти одного як хобі без формалізованої організації.

*T3 -рівень 3: Аматорський кіберспорт*

Гравці створили формалізовану організацію і змагаються проти інших гравців під цією маркою.

*T2 - рівень 2: Напівпрофесійний кіберспорт*

Організація отримує свої перші професійні структури (наприклад, зовнішню підтримку) і спеціалізується на своїй кіберспортивній дисципліні. Резервний пул для Рівня 1.

*T1 - рівень 1: Професійний кіберспорт*

Професійні організації беруть участь у найвищому рівні змагань із своїми підписаними гравцями.

Рисунок 3.3 - Класифікація кіберспорту з точки зору рівня професіоналізації

Розмежування між аматорським та напівпрофесійним кіберспортом (другий рівень) не завжди є чітким; другий рівень можна було б виключити, але тоді спектр аматорського кіберспорту був би надто широким. Кіберспорт класифікується як напівпрофесійний, коли організація починає формувати професійні структури, та коли додається зовнішня підтримка (наприклад, тренери, спонсори). Цей рівень фактично є резервним пулом для професійного кіберспорту (перший рівень), який представляє найвищий рівень виступів. Як і у традиційному спорті, у професійному кіберспорті існують різні рівні, ліги та формати.

Чітке розмежування між другим, третім та четвертим рівнями часто ускладнене. Професіоналізація гравця зазвичай пов'язана з його доходом. У традиційних видах спорту, як, наприклад, у Німеччині, судові рішення часто базуються на потенційних заробітках гравця. Згідно з рішенням Федерального фінансового суду Німеччини від жовтня 1992 року (VI R 59/91), гравець вважається аматором, якщо його оплата за тренування та гри лише трохи перевищує його витрати; вищі доходи вказують на вищий рівень професіоналізації [37, 63, 66, 75].

Ці правові засади можуть бути також адаптовані до контексту кіберспорту. Правовідносини між гравцем і клубом можуть мати різноманітні форми, варіюючись від корпоративних зобов'язань до трудових відносин, залежно від юридичного контексту. У професійному кіберспорті в Європі, незалежно від форми контракту, зазвичай можна очікувати, що ситуація з працевлаштуванням гравця буде пов'язана з соціальним забезпеченням [42, 59].

Діяльність (напів)професійного кіберспортсмена може бути розділена на дві основні сфери: змагальну (тренування та участь у змаганнях) та комерційну (рекламна діяльність, створення контенту тощо). Контрактні зобов'язання виконувати ці завдання можуть бути укладені з одним або декількома контрактними партнерами, наприклад, у разі спонсорських угод.

Варто зазначити, що кіберспортсмени не обмежуються участю лише в одному клубі чи кіберспортивній дисципліні. Іноді гравці змінюють дисципліну, особливо в межах одного жанру. Це було відзначено нещодавно, коли професійні гравці з Counter-Strike та Overwatch перейшли до Valorant, демонструючи високі результати на вищому рівні [75]. Перехід між різними жанрами зустрічається рідше, але може стати більш поширеним явищем.

**Кіберспортивні клуби та команди.** Гравці зазвичай об'єднуються в кіберспортивні організації, які можуть функціонувати як індивідуальні чи командні суб'єкти та в багатьох аспектах схожі на традиційні спортивні клуби. Часто вони ідентифікуються як «клуби». Термін «команда» широко використовується, але він може бути неточним, оскільки часто відноситься до конкретного підрозділу в межах організації (наприклад, команда Counter-Strike в рамках організації G2 Esports).

На аматорському рівні клуби здебільшого представляють собою об'єднання гравців, які формуються відповідно до корпоративного права. У той же час, на професійному рівні, клуби часто є акціонерними товариствами.

**Федерації кіберспорту.** Федерації кіберспорту не можуть бути безпосередньо порівняні з федераціями у традиційному спорті. Це, як правило, лобістські групи, що працюють на просування кіберспорту. Вони не мають статусу стаціонарного регуляторного органу та лише в дуже рідкісних випадках організують менші змагання. Міжнародна федерація кіберспорту потенційно може зайняти унікальну роль для федерацій на міжнародному рівні. Таблиця 3.1 надає огляд кіберспортивних федерацій у Європі.

У 2020 році Європейська федерація кіберспорту була заснована в Брюсселі 23 федераціями [75]. Однак до цього часу значних досягнень або подій, пов'язаних із цією федерацією, не спостерігається.

Таблиця 3.1 - Визнані федерації кіберспорту на національному рівні в Європейському Союзі

Країна	Федерація	Рік заснування
Австрія	eSport Verband Österreich	2007
Бельгія	Belgian eSports Federation	2006
Хорватія	Hrvatski eSport Savez	2020
Чеська Республіка	Česká asociace esportu	2018
Данія	Esport Danmark	2007
Естонія	Eesti Arvutispordi Liit	2020
Фінляндія	Suomen Elektronisen Urheilun Liitto	2010
Франція	France Esports	2016
Німеччина	eSport-Bund Deutschland	2017
Греція	Hellenic Esports Federation	2021
Угорщина	Magyar Esports Szövetség	2017
Ірландія	Ireland Esports	2020
Італія	Italian eSports Association	2015
Латвія	Latvijas Esporta Federācija	2013
Литва	Lithuanian Esport Federation	2017

Люксембург	Luxembourg Esports Federation	2020
Нідерланди	De Nederlandse Esportsbond	2010

*Продовження таблиці 3.1*

Польща	Esports Association Poland	2016
Португалія	Federação Portuguesa Do Desporto Electronico	2016
Румунія	Romanian Esports Federation	незабаром
Словаччина	Slovenská Asociácia Elektronických Športů	2018
Словенія	Esportsna zveza Slovenije	2020
Іспанія	Asociación Española de Videojuegos	2017
Швеція	Svenska esportsförbundet	2017

Перші федерації були засновані на субнаціональному рівні – наприклад у німецьких федеральних землях Шлезвіг-Гольштейн і Північний Рейн-Вестфалія. Перевагою таких федерацій може бути їх фізична близькість до клубів, розташованих у регіоні.

**Ринок кіберспорту.** Ринок кіберспорту займає унікальне становище, оскільки він є не тільки частиною індустрії відеоігор, але й інтегрується з іншими секторами, такими як медіа (платформи стрімінгу та журналістика), культура (поп-культура), спорт (організація змагань та турнірів), економіка (реклама, маркетинг та азартні ігри) та освіта (розвиток цифрових навичок) [64].

Різні інституції визначають кіберспортсменів по-різному, від професійних гравців до тих, хто лише бере участь у змаганнях. Особлива увага приділяється ентузіастам, випадковим глядачам та фанатам, але критерії, які визначають ці категорії, варіюються від однієї дослідницької інституції до іншої. Наприклад, за класифікацією Newzoo, ентузіастом

вважається особа, яка дивиться професійний кіберспортивний контент більше одного разу на місяць, тоді як випадковий глядач дивиться такий контент рідше. У свою чергу, за визначенням YouGov, фанат кіберспорту – це особа, яка вважає себе хоча б трохи зацікавленою в кіберспорті [50, 67, 68, 80, 88].

У таблиці 3.2 [88] проведено порівняльний аналіз частки фанатів кіберспорту у країнах, які мають важливе значення або унікальні характеристики з точки зору індустрії кіберспорту, порівняно з часткою прихильників традиційних спортивних ліг відносно загальної чисельності населення цих країн. Для даних, відмічених зеленим кольором, спостерігається більша частка фанатів кіберспорту серед респондентів у відповідній країні порівняно з часткою прихильників конкретної спортивної ліги. Однак слід врахувати, що у згаданих даних кіберспорт розглядається як єдина категорія без поділу на окремі дисципліни.

Таблиця 3.3 ілюструє, скільки з фанатів кіберспорту також ідентифікують себе як прихильників традиційних спортивних ліг. Це вказує на перетин інтересів між кіберспортивною та традиційною спортивною спільнотами.

Цікавим є той факт, що в усіх опитаних країнах і по відношенню до різних спортивних ліг, за даними Таблиці 3.3, фанати кіберспорту демонструють також вищий рівень інтересу до традиційних спортивних ліг. Наприклад, в Іспанії 50% опитаних заявили про свою прихильність до "Ла Ліги", тоді як серед іспанських фанатів кіберспорту цей показник становив 71%. Це свідчить про те, що фанати кіберспорту також зацікавлені в традиційному спорті, що вказує на потенціал для співпраці між кіберспортивними та спортивними спільнотами [88].

Згідно з доповіддю Newzoo [68], загальна кількість глядачів кіберспорту на різних платформах у 2021 році досягла приблизно 474 мільйонів, розділених на близько 234 мільйонів ентузіастів та 240 мільйонів випадкових глядачів. Прогнозується, що ця кількість зросте до 577,2



мільйонів глядачів до 2024 року. Тільки в Європі аудиторія кіберспорту у 2020 році становила близько 92 мільйонів [67].

Таблиця 3.2: Відсоток фанатів кіберспорту та фанатів різних спортивних ліг у вибраних країнах серед загального населення [88]

Країна	Кіберспорт	Літні Олімпійські Ігри	ФІФА Чемпіонат Світу з Футболу	Ла Ліга (Іспанія)	Формула 1	НБА (США)	НХЛ (США)	Європейський Гольф Тур
Бразилія	35.0	48.5	64.7	<b>33.2</b>	42.8	<b>29.2</b>	<b>12.5</b>	<b>11.8</b>
Китай	41.4	59.3	<b>34.3</b>	<b>23.0</b>	<b>22.7</b>	<b>35.4</b>	<b>15.0</b>	<b>12.0</b>
Франція	7.0	44.7	39.1	16.3	18.7	11.3	<b>5.2</b>	<b>4.3</b>
Німеччина	8.0	36.0	47.8	11.2	22.7	8.6	<b>6.8</b>	<b>5.1</b>
Японія	8.0	41.5	29.3	9.6	13.5	9.5	<b>4.4</b>	<b>6.6</b>
Польща	19.9	63.7	63.2	28.8	33.3	20.5	<b>15.5</b>	<b>11.1</b>
Саудівська Аравія	27.6	33.5	57.8	41.9	30.2	22.2	<b>15.3</b>	<b>16.0</b>
Південна Корея	15.8	48.8	58.1	22.4	16.3	25.0	<b>10.7</b>	<b>14.4</b>
Іспанія	12.5	49.0	47.0	50.0	38.1	26.3	<b>7.0</b>	<b>9.0</b>
Швеція	9.7	46.7	42.5	16.0	17.0	6.9	17.9	<b>8.3</b>
Великобританія	3.9	46.2	38.4	8.4	21.8	4.5	<b>3.5</b>	6.1
США	10.3	36.9	17.3	9.7	12.1	24.2	19.1	<b>7.4</b>

Примітка . Зелений колір чисел вказує, що частка фанатів кіберспорту серед респондентів у відповідній країні була більшою, ніж частка фанатів певної спортивної ліги.

Таблиця 3.3 Розподіл фанатів кіберспорту та фанатів різних спортивних ліг в обраних країнах серед фанатів кіберспорту, % [88]

Країна	Кіберспорт	Літні Олімпійські Ігри	ФІФА Чемпіонат Світу з Футболу	Ла Ліга (Іспанія)	Формула 1	НБА (США)	НХЛ (США)	Європейський Гольф Тур
Бразилія	100.0	<b>68.4</b>	<b>84.5</b>	<b>57.7</b>	<b>64.8</b>	<b>48.8</b>	<b>25.8</b>	<b>24.4</b>
Китай	100.0	<b>70.0</b>	<b>43.5</b>	<b>31.4</b>	<b>33.5</b>	<b>51.2</b>	<b>23.0</b>	<b>18.3</b>
Франція	100.0	<b>67.7</b>	<b>68.7</b>	<b>46.5</b>	<b>51.8</b>	<b>42.6</b>	<b>28.9</b>	<b>23.9</b>
Німеччина	100.0	<b>58.4</b>	<b>66.8</b>	<b>40.0</b>	<b>52.4</b>	<b>38.0</b>	<b>33.7</b>	<b>29.8</b>
Японія	100.0	<b>68.0</b>	<b>60.4</b>	<b>44.5</b>	<b>49.9</b>	<b>40.8</b>	<b>28.5</b>	<b>35.8</b>
Польща	100.0	<b>79.3</b>	<b>81.9</b>	<b>59.8</b>	<b>63.6</b>	<b>50.7</b>	<b>43.4</b>	<b>38.0</b>
Саудівська Аравія	100.0	<b>60.1</b>	<b>77.2</b>	<b>62.5</b>	<b>61.3</b>	<b>47.1</b>	<b>36.1</b>	<b>37.0</b>
Південна Корея	100.0	<b>67.9</b>	<b>77.3</b>	<b>53.9</b>	<b>48.5</b>	<b>56.5</b>	<b>39.0</b>	<b>42.1</b>
Іспанія	100.0	<b>69.5</b>	<b>70.3</b>	<b>71.0</b>	<b>63.2</b>	<b>52.9</b>	<b>31.5</b>	<b>31.7</b>
Швеція	100.0	<b>58.8</b>	<b>62.6</b>	<b>44.3</b>	<b>39.1</b>	<b>32.7</b>	<b>43.3</b>	<b>25.8</b>
Великобританія	100.0	<b>63.8</b>	<b>63.9</b>	<b>36.1</b>	<b>49.4</b>	<b>28.7</b>	<b>24.4</b>	<b>23.1</b>
США	100.0	<b>61.3</b>	<b>55.0</b>	<b>45.6</b>	<b>45.3</b>	<b>60.2</b>	<b>43.7</b>	<b>35.4</b>

Примітка . Зелений колір чисел вказує, що частка фанатів відповідної спортивної ліги в країні була більшою серед фанатів кіберспорту, ніж серед респондентів загального населення (тобто більшою, ніж відповідний відсоток у Таблиці 3.2).

За даними таблиці 3.4, отриманими в результаті опитування YouGov (2022), більшість глядачів кіберспорту були чоловіками, як це видно з прикладів 71.2% у Швеції та 58.6% у Польщі. Вікова категорія 25–34 років була широко представлена, зокрема, серед німецьких фанатів кіберспорту ця група становила 31.5%. У США, Японії та представлених у таблиці європейських країнах частка вікової групи 18–24 років серед кіберспортивних фанатів була в два-три рази вищою порівняно з респондентів загальної вибірки (G). Наприклад, серед усіх французьких респондентів тільки 10.2% були у віці 18-24 років, але серед французьких фанатів кіберспорту ця категорія склала 29.3% [88].

Проте, у таких країнах як Бразилія, Китай, Саудівська Аравія та Південна Корея, частка осіб віком 18-24 років серед фанатів кіберспорту, хоча й була трохи завищеною, не значно відрізнялася від відповідної частки в загальній вибірці. Це свідчить, що в США, Японії та зазначених європейських країнах непропорційно велика кількість молоді зацікавлена у кіберспорті, у той час як у інших країнах вікова структура фанатів кіберспорту є більш схожою на загальне населення. Це особливо виразно у Бразилії, де частки у двох вибірках (загальне населення і фанати кіберспорту) майже ідентичні. Вікові групи 45–54 та 55+ були недостатньо представлені серед фанатів кіберспорту майже у всіх країнах, вказаних у таблиці, що свідчить про меншу кількість фанатів кіберспорту серед осіб старше 45 років у майже всіх країнах.

У країнах, вказаних у таблиці 3.4, спостерігається недостатня представленість жінок серед фанатів кіберспорту. Це явище особливо виразно в Франції, де частка жінок серед фанатів кіберспорту була менш ніж половина порівняно з загальною вибіркою населення. Згідно з даними France Esports (2021) [41], французька геймінгова спільнота поділяється на три категорії: загальне населення, яке регулярно грає у відеоігри (9,7 мільйонів), любительські кіберспортивні атлети (2,7 мільйони) та аматорські кіберспортивні атлети (1,5 мільйона).



Таблиця 3.4 Демографічні показники вибірки шанувальників кіберспорту (Е) порівняно із загальною вибіркою населення (G) у вибраній країні [88]

Країна	% жінок G	% жінок E	18-24 G	18-24 E	25-34 G	25-34 E	35-44 G	35-44 E	45-54 G	45-54 E	55+ G	55+ E	% вищого доходу G	% вищого доходу E
Бразилія	51,3	43,2	15,4	<b>15,7</b>	21,6	21	20,9	<b>21,8</b>	17	<b>17,3</b>	25,1	24,1	4,1	4,2
Китай	44	33,9	32,2	<b>41,9</b>	34,2	<b>35,1</b>	16,6	14,6	12,6	6	4,4	2,4	2,5	2,6
Франція	52,4	24	10,2	<b>29,3</b>	14,7	<b>26,7</b>	15,7	<b>21,6</b>	16,9	11,4	42,5	10,9	6,9	8,9
Німеччина	51,4	29,5	9,2	<b>22,3</b>	15	<b>31,5</b>	14,6	<b>19,4</b>	19,9	14,8	41,3	12	1,7	<b>1,5</b>
Японія	49,9	34,1	7,2	<b>17,3</b>	15,6	<b>31</b>	19,1	<b>27,4</b>	19,1	13,3	39	11	10,6	15,3
Польща	52,3	41,4	9,4	<b>18,4</b>	18,5	<b>23,8</b>	19,2	<b>23,3</b>	15,1	14,4	37,8	20	9,7	10,9
Саудівська Аравія	39,7	38,3	18,9	<b>20,5</b>	25	<b>28,7</b>	27,3	<b>29,2</b>	21,5	17,3	7,3	4,3	8,6	14,4
Південна Корея	48	30,5	9,6	<b>12,4</b>	25,9	<b>33,5</b>	24,5	<b>27,2</b>	27,2	20,2	12,8	6,7	29,8	40,1
Іспанія	51,1	33,9	8,1	<b>15</b>	14,5	<b>23,8</b>	20,4	<b>26,1</b>	19,7	18,3	37,3	16,9	6,3	7
Швеція	50	28,8	8,2	<b>19,5</b>	20,2	<b>38,7</b>	14,3	<b>18,1</b>	16,6	11,7	40,6	12	39,8	42,2
Великобританія	54,9	30,5	14,3	<b>40,1</b>	11	<b>15,4</b>	18,3	<b>18,5</b>	20,1	13,4	36,3	12,6	17,6	<b>15,2</b>
США	51,4	33,5	11,9	<b>26,3</b>	18,8	<b>36</b>	19,5	<b>23,9</b>	13	6,2	36,8	7,7	7	10,8

Примітка .Зелені цифри вказують, що частка респондентів у відповідній демографічній групі була більша серед фанатів кіберспорту, ніж серед респондентів загального населення (тобто вищі значення у колонці "E" порівняно з колонкою "G" для конкретної демографічної ознаки). Вищий дохід відноситься до доходу, який перевищує вдвічі медіанний дохід зразку країни.

Джерело: YouGov, 2022 рік.

В дослідженні було виявлено, що розподіл жінок у цих групах є нерівномірним: 51% гравців у першій групі були жінками, у порівнянні з лише 35% у другій та 7% у третій групі. Така ситуація може бути пояснена кількома чинниками, включаючи токсичність спільноти щодо жінок та соціалізовані гендерні ролі, які вказують на те, що відеоігри не призначені для жінок [75].

Схожа ситуація з гендерною нерівністю спостерігається і в німецькому секторі кіберспорту, хоча вона не так виражена у загальному геймінговому секторі. За даними Nielsen Sports (2021), у Німеччині серед фанатів кіберспорту було лише 25% жінок, тоді як серед загальної кількості гравців жінки становили 43% [69].

За даними Nielsen Sports (2021), приблизно 24,2 мільйони осіб у віці від 14 до 49 років визначають себе як геймери, які грають щонайменше раз на тиждень на будь-якій платформі; з цих, 9,89 мільйона осіб є глядачами кіберспорту та ігор, регулярно слідкуючи за відео/стрімами ігор та кіберспорту [69].

Nielsen Sports визначає фанатів кіберспорту як осіб, які стежать за відео/стрімами ігор/кіберспорту щонайменше раз на тиждень і час від часу переглядають професійні події кіберспорту або контент професійних кіберспортивних атлетів. У Німеччині, ця категорія нараховує 6,71 мільйона осіб у зазначеній віковій групі, що становить приблизно половину від загальної кількості спортивних фанатів (12,72 мільйона осіб, які слідкують за спортивними трансляціями щонайменше раз на тиждень).

Фанати кіберспорту, за даними Nielsen Sports (2021), мають вищий рівень освіти в порівнянні з геймерами та загальною віковою групою 14–49 років. Серед опитаних фанатів кіберспорту 17% займали керівні позиції, у той час як цей показник для загальної вікової групи становив лише 9% [69].

Ці дані також відображені у розподілі доходів у дослідженні Nielsen Sports. За результатами YouGov (2022), представленими у таблиці 4, частка респондентів з високим доходом була трохи вищою серед фанатів

кіберспорту порівняно з загальним зразком у більшості країн. Наприклад, у Франції 8,9% респондентів у групі з високим доходом були серед фанатів кіберспорту, порівняно з 6,9% у загальному зразку. Середній вік опитаних фанатів кіберспорту, за даними Nielsen Sports, склав близько 30 років, що відповідає результатам YouGov (2022) та демонструє, що кіберспорт є популярним не лише серед молоді. Висновки Nielsen Sports (2021) також підтверджуються аналізом цільової групи, проведеним за допомогою онлайн-інструменту VuMa Touchpoints Monitor, на основі даних про споживання та медіа 2022 року («Verbrauchs- und Medienanalyse») [88].

Таблиця 3.5, представлена у дослідженні YouGov (2022) [88], відображає різні кіберспортивні дисципліни, за якими фанати кіберспорту стежать. Відсотки показують частку фанатів кіберспорту в кожній країні, які вказали на свою зацікавленість у відповідних дисциплінах, причому зелені цифри вказують на найвищий відсоток для кожної країни. Ці дані чітко демонструють, що популярність конкретних дисциплін кіберспорту може суттєво відрізнитися залежно від країни. Наприклад, дисципліна «Arena of Valor/Honor of Kings», яка є найпопулярнішою в Китаї з показником 51,9% серед китайських фанатів, не є широко відомою в інших країнах. Крім того, інтерес до різних дисциплін кіберспорту відрізняється в залежності від країни. Наприклад, німецькі фанати кіберспорту в середньому слідкували за 2.4 дисциплінами, тоді як у Польщі цей середній показник становив 3.4.

Що стосується аспектів державного фінансування, на даний момент складно визначити статус державного фінансування або інституціоналізації кіберспорту в Європі. Часто не існує чіткого політичного розподілу або такий розподіл часто змінюється. Це пов'язано з міжсекторальною природою кіберспорту та тим, що він часто не асоціюється з жодним конкретним міністерством, ускладнюючи пошук точних даних про державне фінансування [61]. Стратегії для розвитку кіберспорту також важко знайти.



Таблиця 3.5: Кіберспортивні дисципліни, за якими слідкують фанати кіберспорту у вибраних країнах. [88]

Країна	CoD	CS:GO	PUBG	Apex	VAL	LoR	LoL	AoV/HoK	FIFA
Бразилія	2,3	14,8	9,2	3,5	4,1	3,8	2	11,1	3,8
Китай	3,5	15,1	19,3	19,9	7,6	1,5	1,5	45	51,9
Франція	3	27,5	12,5	5	9,9	5,6	3,3	18,3	4,1
Німеччина	2,4	18,1	15,1	5,5	7,8	5,1	2,4	12,4	4,5
Японія	2,1	10,6	5,4	7,1	15,1	2,6	3,2	4,6	5,1
Польща	3,4	20,3	21,4	4,4	7,4	6,3	3,4	25,4	3,1
Саудівська Аравія	3,2	21,9	8,7	4,4	10	5,7	4,4	8,4	8,6
Південна Корея	2,8	11,1	6,4	18,6	5,5	3,5	5,5	34,9	3,7
Іспанія	2,7	20,9	10,4	4,1	7,7	5,3	2,9	19,7	3,9
Швеція	2,9	20,4	23,5	5,4	8	5,4	2,7	16,1	3,8
Великобританія	2,2	19	14,1	5,2	6,5	6,7	1,7	12,7	2,5
США	3,7	27,7	11,5	7,4	13,4	6,3	4,9	11,9	7,5

Примітка. Середнє відсоткове відношення вказує на кількість кіберспортивних дисциплін (ігор/франшиз), за якими слідкує кожен фанат кіберспорту у зразку країни. Для кожної країни це розраховується шляхом сумування відсотків всіх кіберспортивних дисциплін, включених у дослідження, а потім поділу на 100. Зеленими числами підкреслюють найпопулярнішу кіберспортивну дисципліну в кожній країні. Через можливість вибору декількох кіберспортивних дисциплін і той факт, що тут перелічені лише деякі з дисциплін, включених у дослідження, значення не складають 100%. Скорочення кіберспортивних дисциплін за: YouGov, 2022 рік."

Данія є певною мірою винятком у контексті державного фінансування та інституціоналізації кіберспорту. Хоча загальний обсяг фінансування залишається невідомим, можна простежити як використання, так і розподіл цих коштів. Кіберспортивні клуби в Данії мають можливість отримати статус некомерційних організацій. Кіберспорт активно підтримується в школах як післяшкільна діяльність, а також існує фінансування для розвитку клубної інфраструктури та навчання тренерів через Danmarks Idrætsforbund (Датська спортивна федерація) [60].

Різні міністерства в Данії також займаються питаннями кіберспорту. Міністерство культури та Міністерство промисловості, бізнесу та фінансових справ опублікували національну стратегію для розвитку кіберспорту в 2019 році, що закликає до створення стійких структур для підтримки кіберспорту на аматорському та професійному рівнях. Крім того, 20 квітня 2022 року в парламенті було обговорено іншу постанову щодо національної стратегії кіберспорту. Міністерство промисловості, бізнесу та фінансових справ сприяє організації кіберспортивних турнірів, а прем'єр-міністр Данії Ларс Лёкке Расмуссен відкрив BLAST Pro Series Copenhagen у 2018 році, виступивши з промовою, в якій він описав гравців як атлетів [65, 73].

### **3.3 Особливості та чинники, що впливатимуть на розвиток екосистеми кіберспорту на сучасному етапі за результатами опитування**

Для з'ясування специфіки та динаміки розвитку екосистеми кіберспорту, а також для оцінки її ключових елементів, було проведено опитування. У цьому опитуванні взяли участь 18 респондентів, з яких чоловіки склали 83,3%, а жінки - 16,7%. Структура освіти респондентів представлена наступним чином: 38,9% мають повну вищу освіту, ще 38,9% - неповну вищу освіту, а 22,2% мають загальну середню освіту.

Аналіз розподілу респондентів відображає, що 38,9% учасників опитування є гравцями з різних кіберспортивних дисциплін. Глядацька аудиторія представлена 22,2% опитаних. Решта респондентів розділяються

наступним чином: по 11,1% складають тренери, організатори змагань, представники медіа та функціонери (рис. 3.4).

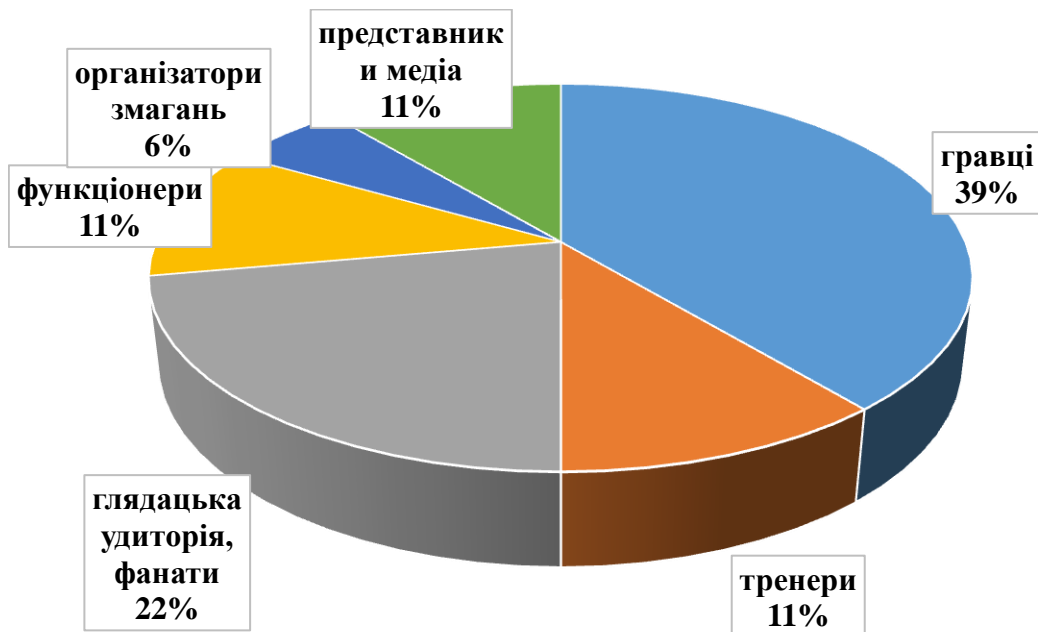


Рисунок 3.4 - Розподіл респондентів за професійною приналежністю до кіберспорту, n=18

За результатами опитування, значна більшість респондентів (94,4%) сприймають кіберспорт як вид спорту, в той час як лише 5,6% респондентів класифікують його як розвагу та дозвілля (рис. 3.5). Цікаво, що серед опитаних ніхто не вважає кіберспорт бізнесом. Це може бути пов'язано з тим, що серед учасників опитування не було представників бізнес-індустрії, що могло б вплинути на їх сприйняття кіберспорту не тільки як спортивної, але й комерційної діяльності.

В ході опитування всі респонденти одностайно визнали перспективність кіберспорту як галузі на глобальному рівні.

Для подальшого дослідження було визначено ключові компоненти екосистеми кіберспорту. На основі аналізу літературних джерел та інформації з Інтернету були виділені основні елементи: гравці, команди та

організації, розробники (видавці) ігор, ліги та турніри, спонсори та партнери, платформи для стрімінгу, медіа та контент, а також глядацька аудиторія.

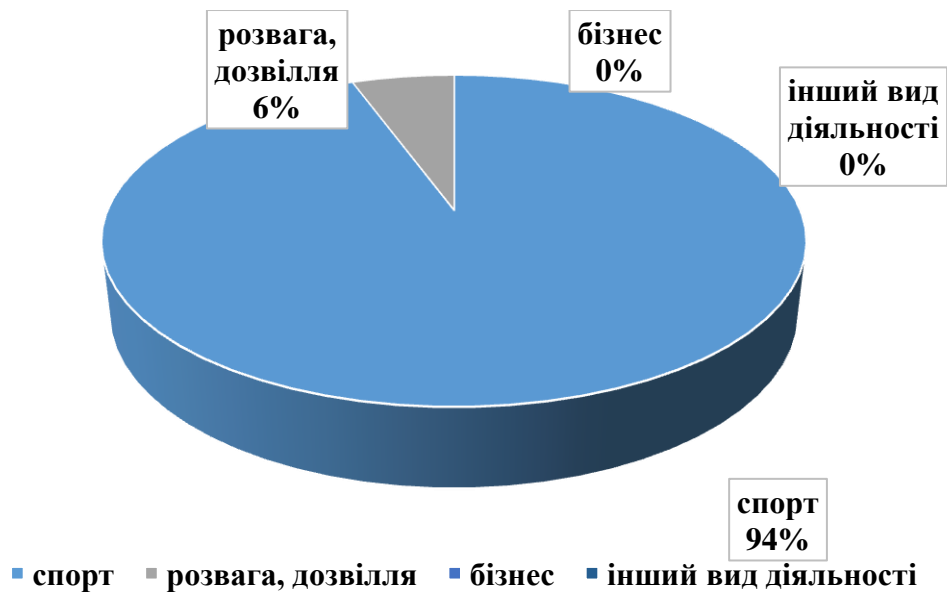


Рисунок 3.5 - Розподіл думок респондентів щодо приналежності кіберспорту до певного виду діяльності, n=18

Згідно з результатами опитування, головним елементом екосистеми кіберспорту респонденти визнали гравців (88,9% респондентів), за ними слідують команди та організації (83,3%), а третє місце зайняли спонсори та партнери (66,7%). Четверте-шосте місця рівномірно розподілені між лігами та турнірами, медіа та контентом та глядацькою аудиторією (по 66,7% відповідей) (рис.3.6).

Розробникам (видавцям) ігор було присвоєно лише сьоме місце (55,6% відповідей). Необхідно підкреслити, що саме розробники та видавці ігор є ключовим елементом у екосистемі кіберспорту, формуючи правила та напрямки розвитку кіберспортивних дисциплін. Такий розподіл показує, що гравці більше зосереджені на елементах, пов'язаних безпосередньо з їх участю в змаганнях та підготовкою до них.

Це підтверджує думку, що на кожному рівні екосистеми кіберспорту існує своя підсистема зі своїми специфічними функціями та ролями.

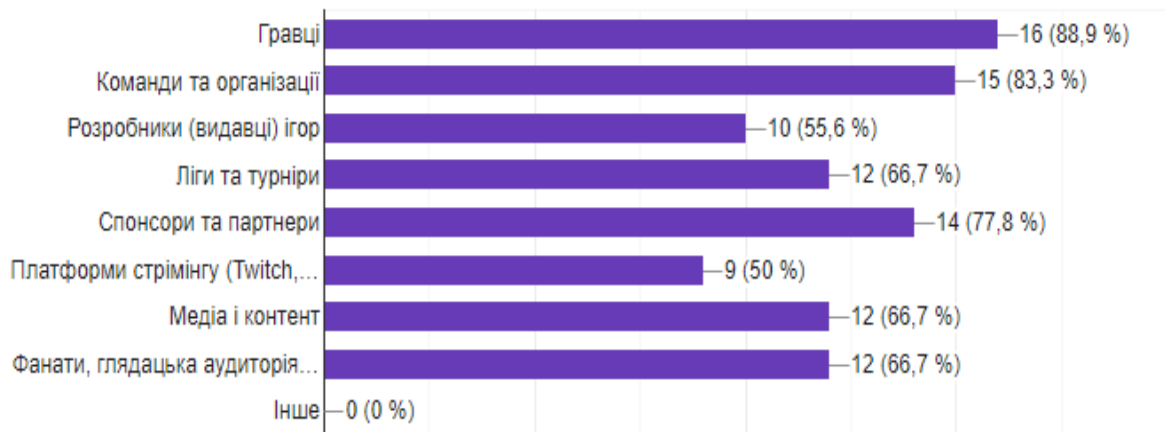


Рисунок 3.6 - Розподіл думок респондентів щодо головних елементів екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Аналізуючи значущість кожного елементу екосистеми кіберспорту на основі сукупності відданих балів, спостерігається інша картина. За сумою балів гравці займають перше місце з результатом 78 балів. Розробники (видавці) ігор посідають друге місце з 84 балами. Третє місце належить спонсорам та партнерам, які набрали 99 балів. На четвертому-шостому місцях розташовуються ліги та турніри (турнірні оператори) з 104 балами, фанати, глядацька аудиторія та спільнота з 105 балами, а команди та організації з 106 балами (табл. 3.6).

Розрахунок критерію  $\chi^2$  (хі-квадрат) показав значення 51,47, що перевищує критичне значення 27,58711 при числі ступенів свободи  $K = n-1 = 18-1 = 17$  та заданому рівні значущості  $\alpha = 0.05$ . Таким чином,  $W = 0,3$ , що свідчить про те, що результати опитування не є випадковими і можуть бути використані для подальших досліджень.

Це вказує на достовірність отриманих даних та можливість їх використання як надійного джерела інформації у наукових дослідженнях кіберспорту.

Таблиця 3.6 Визначення значущості елементів екосистеми кіберспорту за результатами опитування (n=18)

Елементи екосистеми кіберспорту	Сума рангів	Середній ранг	Місце
Гравці	78	4,3	1
Розробники (видавці) ігор	84	4,67	2
Команди та організації	106	5,89	6
Ліги та турніри (турнірні оператори)	104	5,78	4
Спонсори та партнери	99	5,5	3
Платформи стрімінгу (Twitch, YouTube тощо)	121	6,72	7
Медіа і контент	126	7	9
Фанати, глядацька аудиторія та спільнота	105	5,83	5
Інфраструктура, технічне забезпечення	122	6,78	8
Інше	129	7,17	10

Примітка. 1 - найбільш значущий, 10 - найменш значущий

На основі опитування можна зробити висновок про значущість та роль кожного елементу в екосистемі кіберспорту, де кожен учасник системи має свою функцію та власне бачення розвитку кіберспорту.

Респонденти оцінили важливість різних аспектів екосистеми кіберспорту, що потребують удосконалення. За даними таблиці 3.6, усі ключові елементи екосистеми потребують поліпшень у певних напрямках. Це пояснюється тим, що кіберспорт являє собою відносно новий вид спорту, який розвивається у тісному зв'язку з бізнес-індустрією, медіа, культурою, освітою тощо.

Найбільш значущими аспектами, які респонденти вважають важливими для розвитку, є підготовка та розвиток гравців (98 балів), організація проведення змагань (110 балів), спонсорська підтримка та інвестиції (114 балів), діяльність розробників (видавців) ігор (120 балів), а також освітні

програми для учасників екосистеми кіберспорту (121 бал). Ці результати вказують на ключові напрямки, у яких екосистема кіберспорту може бути вдосконалена для забезпечення її сталого та ефективного розвитку (табл.3.7).

Таблиця 3.7 Визначення значущості аспектів екосистеми кіберспорту, які потребують покращення, за результатами опитування, n=18

аспект	Сума рангів	Середній ранг	місце
1. Підготовка та розвиток гравців	98	5,4	1
2. Діяльність розробників (видавців) ігор	120	6,67	4
3. Стабільність і взаємовідносини в командах	123	6,8	6
4. Якість трансляцій	125	6,9	7
5. Професіоналізм коментаторів	127	7,06	8
6. Доступність контенту для новачків	134	7,4	10
7. Спонсорська підтримка та інвестиції	114	6,3	3
8. Організаційні аспекти проведення змагань	110	6,1	2
9. Інфраструктура, технічне забезпечення	142	7,9	11
10. Формування цільової аудиторії	128	7,1	9
11. Освітні програми для учасників екосистеми кіберспорту	121	6,72	5

Примітка. 1 - найбільш значущий, 11 - найменш значущий

Обчислений  $\chi^2 = 67,48 > 27,58711$ , для числа ступенів свободи  $K = n-1 = 18-1 = 17$  та заданого рівня значущості  $\alpha = 0.05$ , то  $W = 0.36$  - величина не випадкова, отримані результати можуть використовуватися в подальших дослідженнях.

Аналіз викликів, які постають перед професійними гравцями в кіберспорті на основі результатів опитування, виявив наступні основні проблеми (рис.3.7).

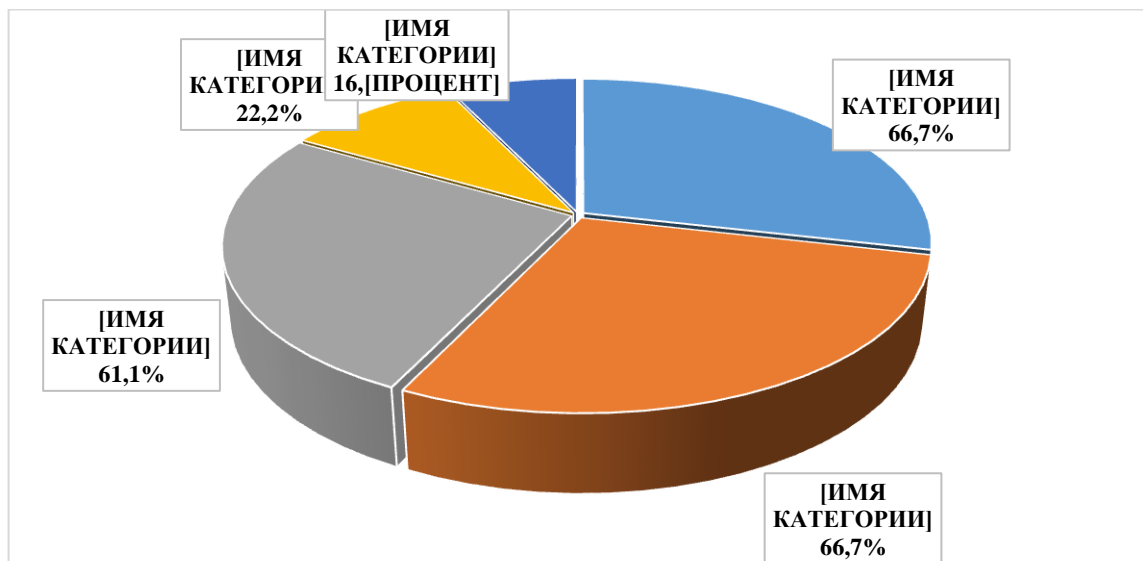


Рисунок 3.7 – Розподіл думок респондентів щодо викликів, що стоять перед професійними гравцями в кіберспорті, за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

66,7% респондентів вказали на фізичні та психічні навантаження в процесі підготовки. Це підкреслює важливість уваги до здоров'я гравців, як фізичного, так і психічного, у процесі їхньої тренувальної діяльності.

Також 66,7% респондентів зазначили нестабільність кар'єри як важливу проблему. Це може включати ризики, пов'язані з коротким терміном професійної активності, непостійними доходами та відсутністю довгострокових перспектив розвитку. Питання тиску громадськості та фанатів хвилює 61,1% опитаних, вказуючи на те, що соціальний тиск та очікування від шанувальників можуть негативно впливати на психологічний стан гравців та їх продуктивність.

22,2% респондентів вважають, що існує брак якісних навчальних матеріалів та ресурсів для розвитку професійних навичок гравців.

Ці результати вказують на необхідність уваги до комплексної підтримки та розвитку професійних гравців у кіберспорті, яка включає не



тільки технічне навчання, але й забезпечення їх фізичного та психічного здоров'я, стабільності кар'єри, а також відповідного рівня соціальної підтримки.

Наступним було визначення напрямів покращення роботи команд (рис.3.8).

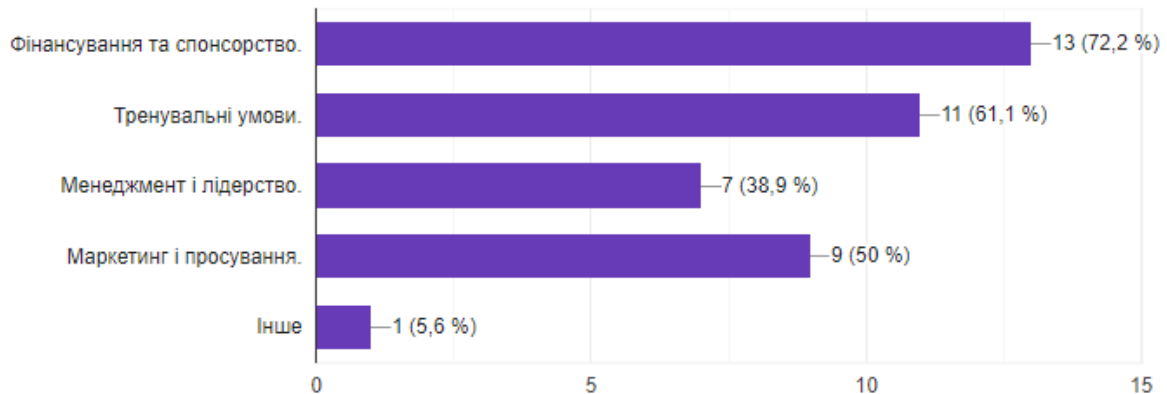


Рисунок 3.8 – Розподіл думок респондентів щодо напрямів покращення роботи команд за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

За результатами опитування, респонденти вважають, що покращення результативності команд та розвиток кіберспорту як виду спорту може бути досягнуто через збільшення фінансування у галузь та залучення спонсорів (72,2%). Додатково, 61,1% респондентів вказали на важливість покращення тренувальних умов. Маркетингова стратегія та менеджмент також вважаються значущими, причому 50% респондентів визначили покращення маркетингу та 38,9% - менеджменту як ключові фактори.

У контексті змагальної діяльності та організації змагань у екосистемі кіберспорту, глядацька аудиторія має особливе значення для популяризації кіберспорту. Серед факторів, які, на думку респондентів, впливають на підвищення привабливості турнірів для глядачів, найчастіше вказувалася збільшення взаємодії зі спільнотою (72,2%), наявність кваліфікованих

коментаторів (66,7%), покращення якості трансляцій (55,6%), а також чітке регулювання та стандартизація (44,4%) (рис. 3.9).

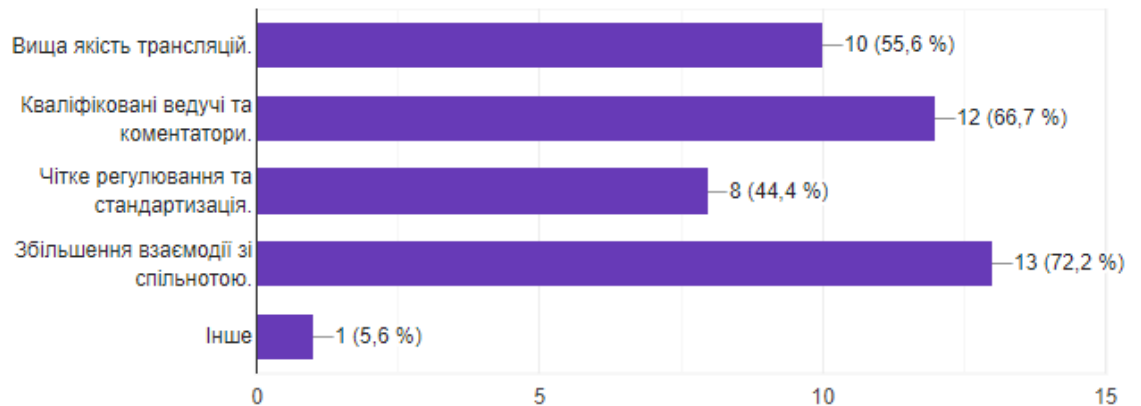


Рисунок 3.9 – Розподіл думок респондентів щодо факторів впливу на підвищення привабливості турнірів для глядачів в кіберспорті за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Ці результати підкреслюють важливість комплексного підходу до розвитку кіберспорту, який включає не тільки підтримку гравців і команд, але й розвиток інфраструктури, маркетингу, а також залучення та утримання аудиторії через якісні трансляції та ефективне взаємодію з громадськістю.

Опитування виявило, що існують певні ключові фактори, які можуть сприяти залученню спонсорів до кіберспорту. Серед них: більш прозорий показник ROI (віддачі від інвестицій): 77,8% респондентів вважають, що чіткі та зрозумілі показники віддачі від інвестицій є ключовими для залучення спонсорських коштів. Прозорість у цьому аспекті дає спонсорам більшу впевненість у ефективності їхніх інвестицій.

Активна взаємодія кіберспорту з брендами: 72,2% респондентів підкреслили важливість співпраці між кіберспортивними організаціями та комерційними брендами. Це може включати різні форми партнерства та спільних маркетингових ініціатив.

61,1% респондентів зазначили, що ширше визнання кіберспорту як легітимної та важливої сфери активності з боку загальної спільноти може допомогти привернути спонсорів. 38,9% респондентів вказали на необхідність стандартизації пропозицій, які пропонуються спонсорам, щоб забезпечити їх прозорість та зрозумілість.

Ці результати вказують на важливість структурованого та професійного підходу у веденні бізнесу в кіберспорті, особливо в аспектах фінансової прозорості, маркетингової взаємодії, спільнотного визнання та стандартизації пропозицій для спонсорів (рис. 3.10).

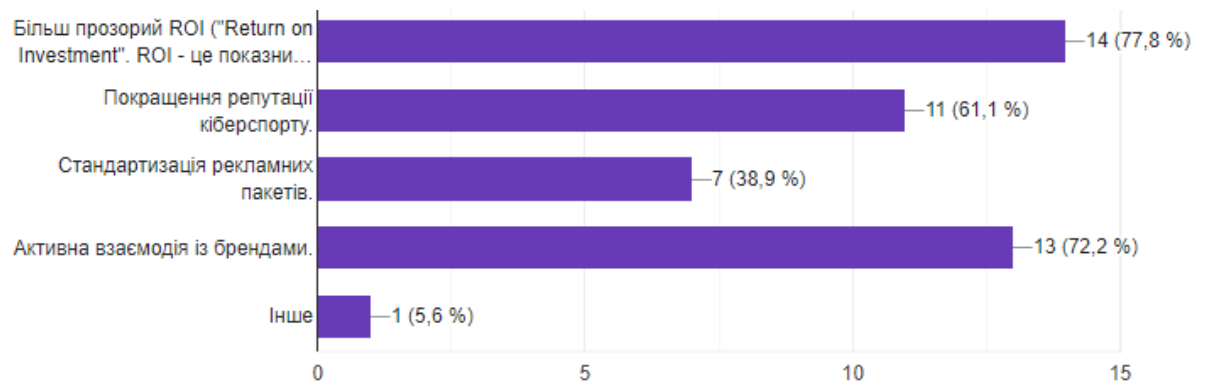


Рисунок 3.10 – Фактори, які найбільше можуть залучити спонсорів до кіберспорту за результатами опитування n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Результати опитування вказують на те, що респонденти вважають за необхідне розвивати медіа-контент у кіберспорті за рахунок: збільшення інтерв'ю з гравцями та тренерами: 77,8% респондентів вказали на цю потребу, що підкреслює важливість персональних історій та професійних думок як засобу залучення уваги до кіберспорту. 72,2% респондентів зазначили необхідність такого контенту як аналітичні програми та обговорення подій у кіберспорті, що вказує на бажання глибшого розуміння гри та тактики.

Також 72,2% відповідей свідчать про інтерес до того, що відбувається за кулісами змагань - підготовка, робочі процеси, особисті історії учасників.

33,3% респондентів вважають, що розробка освітнього контенту для новачків у кіберспорті важлива для залучення та виховання нового покоління фанатів і гравців (рис. 3.11).

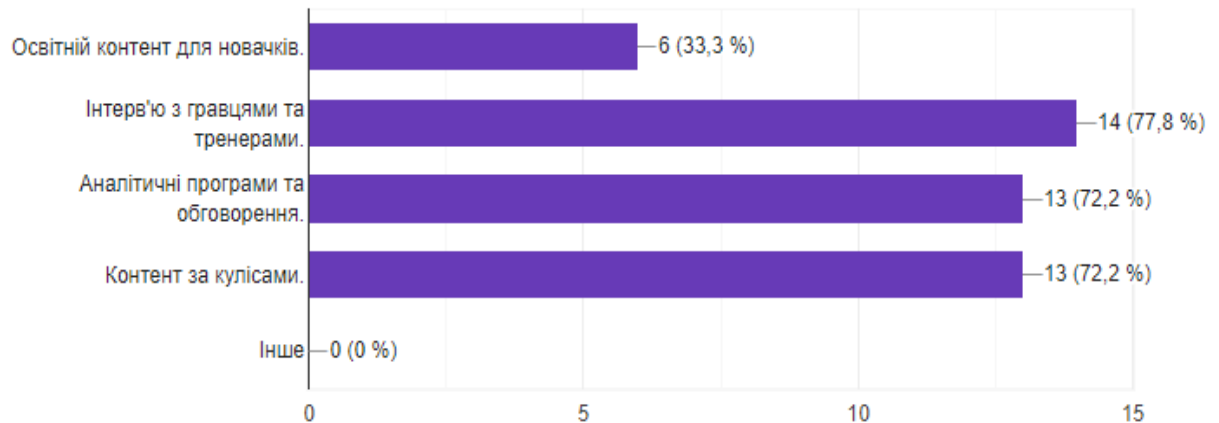


Рисунок 3.11 – Розподіл думок респондентів щодо наповнення кіберспортивних медіа за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Що стосується покращення взаємодії з фанатами кіберспорту, респонденти визначили: розширення можливостей соціальних мереж: 72,2% респондентів підкреслили це як ключовий фактор взаємодії.

66,7% вказали на необхідність збільшення прямих контактів між гравцями, тренерами та фанатами. 50% респондентів підкреслили важливість якісних онлайн-ресурсів.

33,3% вважають за необхідне активізувати участь у форумах та спільнотах, щоб зміцнити зв'язок між фанатами та кіберспортом (рис. 3.12).

У контексті дослідження значущості елемента екосистеми кіберспорту, зокрема видавців (розробників) ігор, було проаналізовано ставлення респондентів до підходів розробників у адаптації своїх ігор як кіберспортивних дисциплін. Визначалися також аспекти роботи

розробників, які сприяють підтримці кіберспортивної екосистеми, а також оцінювалась співпраця розробників ігор з командами, спонсорами та організаторами турнірів.

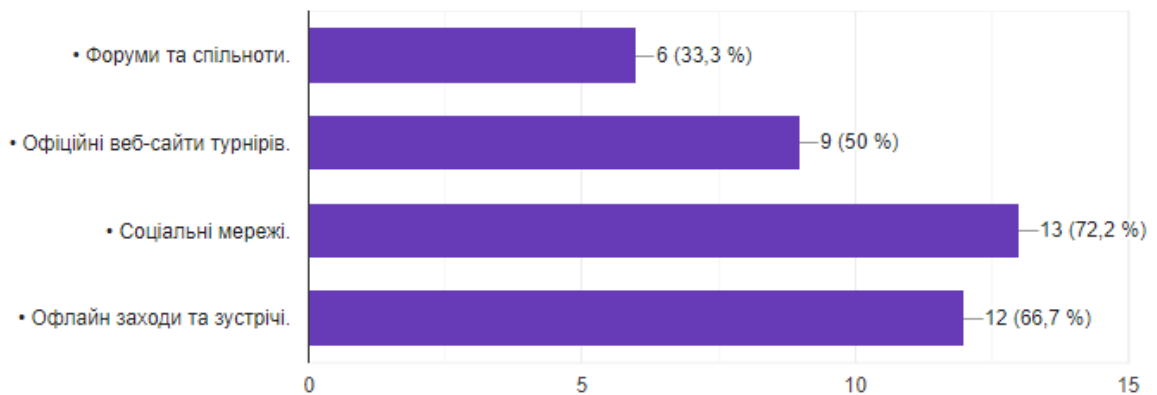


Рисунок 3.12 – Значущість ресурсів для взаємодії з фанатами кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Більшість респондентів (61,1%) позитивно оцінили дії видавців (розробників) ігор у визнанні та адаптації ігор як кіберспортивних змагальних дисциплін (рис. 3.13). Це вказує на важливість ролі видавців у формуванні та популяризації кіберспорту.

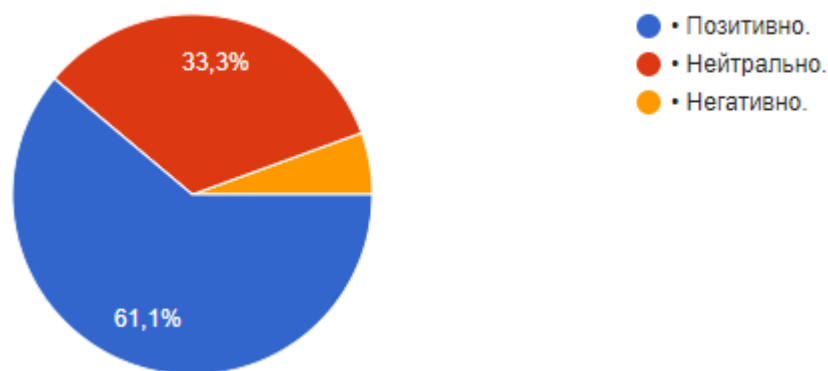


Рисунок 3.13 – Ставлення респондентів щодо підходу видавців (розробників) до своїх ігор як кіберспортивної дисципліни за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Основними аспектами роботи видавців, які респонденти вважають важливими для підтримки кіберспортивної екосистеми, є регулярні оновлення гри (83,3%), підтримка та розвиток турнірів (77,8%), чітке регулювання та боротьба з чітерами (66,7%), формування призового фонду (66,7%), активний зв'язок зі спільнотою (55,6%), зміна організації та системи проведення змагань (38,9%), як це видно з рисунку 3.14. Це вказує на необхідність комплексного підходу до розвитку кіберспортивної дисципліни, де видавці відіграють ключову роль не тільки у створенні ігор, але й у підтримці спільноти, організації змагань та взаємодії з іншими ключовими учасниками екосистеми.

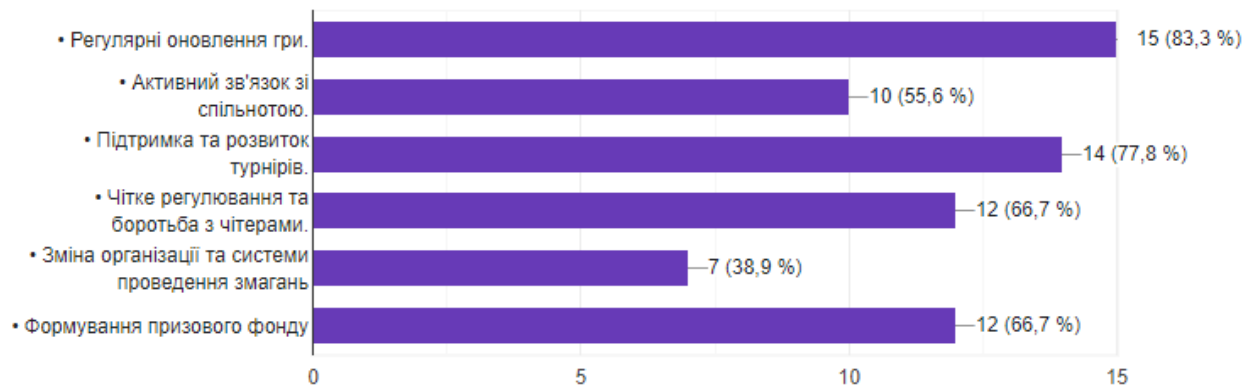


Рисунок 3.14 – Найбільш важливі аспекти роботи видавців (розробників) для підтримки кіберспортивної екосистеми за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

В рамках аналізу ефективності співпраці видавців (розробників) ігор із командами, спонсорами та організаторами турнірів, респонденти висловили свої оцінки. Згідно з даними опитування, 44,4% респондентів позитивно оцінили цю співпрацю, вважаючи її ефективною. Водночас, значна частка респондентів (50%) зайняла нейтральну позицію щодо цього питання, як це відображено на рисунку 3.15.

Ці результати вказують на те, що хоча частина спільноти кіберспорту сприймає співпрацю між розробниками ігор та іншими ключовими

стейкхолдерами як продуктивну, існує також значний сегмент, який не має чіткої думки з цього приводу або не вважає цю співпрацю особливо важливою. Це може вказувати на потенційні проблеми або недоліки у взаємодії між цими сторонами, або на необхідність подальшого вивчення та оптимізації відносин між розробниками, командами, спонсорами та організаторами змагань.

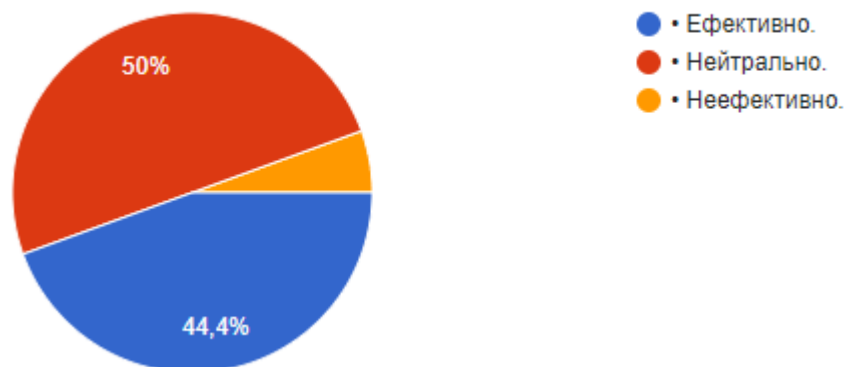


Рисунок 3.15. – Оцінка співпраці видавців (розробників) ігор із командами, спонсорами та організаторами турнірів за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

За результатами опитування, респонденти визначили ключові дії, які видавці (розробники) ігор можуть виконувати для підтримки та розвитку кіберспорту. Найбільш значущими з цих дій є: інвестиції у місцеві кіберспортивні ліги. Більшість опитаних (83,3%) вважають, що інвестиції видавців в місцеві ліги є ключовими для розвитку та популяризації кіберспорту на регіональному рівні. 61,1% респондентів наголосили на важливості залучення та утримання уваги фанатів та глядачів через різні форми взаємодії.

50% опитаних вказали на необхідність розробки та впровадження нових ігор або ігрових режимів, які могли б стати частиною кіберспортивних змагань. 38,9% респондентів визначили збільшення

ресурсів для підготовки початківців як важливу дію, яка допоможе новачкам краще розібратися в кіберспорті та поліпшити свої навички.

Ці відповіді, представлені на рисунку 3.16, вказують на те, що розвиток кіберспорту залежить не тільки від популярності окремих ігор, але й від комплексного підходу, що включає підтримку на різних рівнях - від місцевих ліг до глобальної глядацької аудиторії.

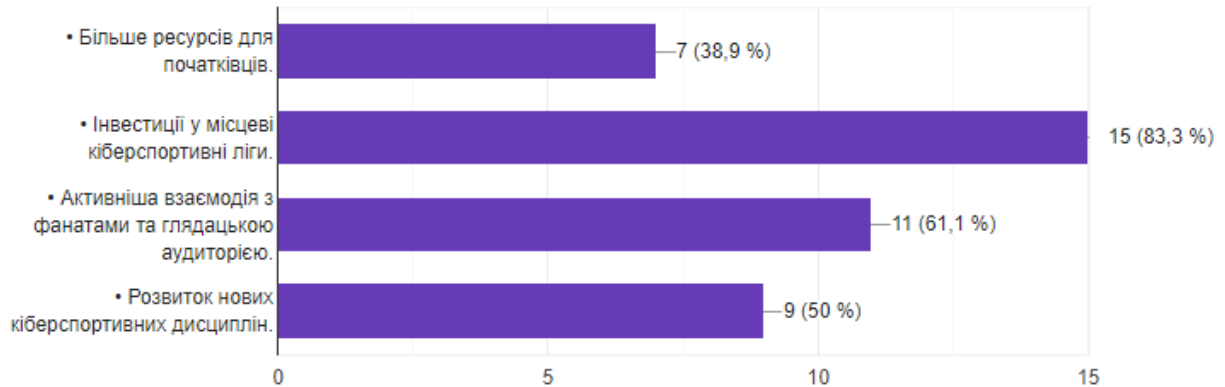


Рисунок 3.16 – Дії видавців (розробників) ігор для підтримки та розвитку кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Розвиток кіберспорту та його екосистеми визначається цілою низкою факторів, які зумовлені загальним розвитком суспільства, включаючи економічні, технологічні та культурні аспекти. За результатами опитування, одними з найважливіших чинників, які впливають на розвиток кіберспорту, респонденти визначили інвестиції, спонсорство та права на трансляції, з часткою 88,9% відзначених як впливові. Також, значну роль відіграє підтримка від великих брендів, відмічена 72,2% респондентів, яка впливає на фінансове забезпечення та маркетингову присутність кіберспорту.

Зростаюча популярність кіберспорту та активність спільноти гравців і фанатів, зазначені 66,7% респондентів, також вважаються ключовими факторами, що сприяють його розвитку. Це включає залучення уваги



громадськості та створення стійкої фан-бази. Технологічні інновації, такі як впровадження віртуальної реальності та удосконалення графіки, відзначені 33,3% респондентів, відіграють важливу роль у розвитку кіберспорту, підвищуючи якість ігрового досвіду та залученість аудиторії.

Законодавча підтримка, також відмічена 33,3% опитаних, є важливою для стабілізації та формалізації кіберспортивної індустрії, створюючи правову основу для її діяльності та розвитку. Ці результати, представлені на рисунку 3.17, підкреслюють, що кіберспорт є багатогранним явищем, розвиток якого залежить від комплексної взаємодії різноманітних факторів.

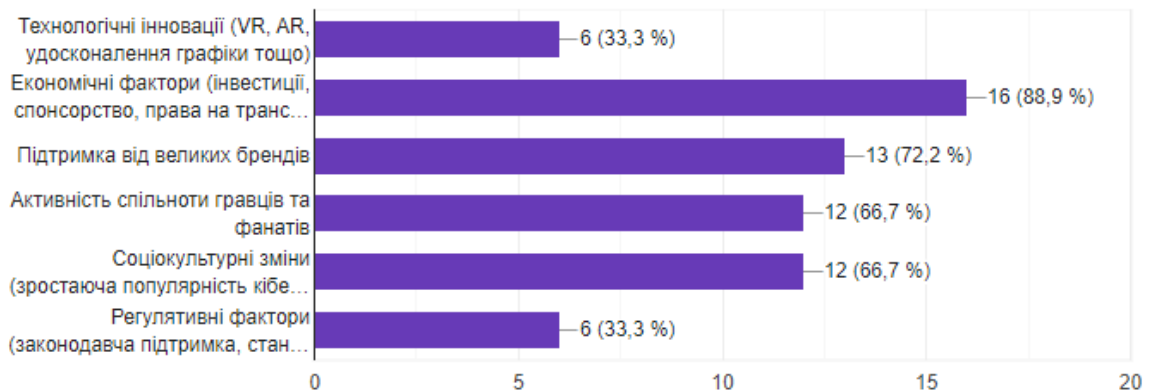


Рисунок 3.17 – Фактори, що найбільше впливають на розвиток екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

У контексті оцінки впливу традиційних медіа на розвиток екосистеми кіберспорту, серед респондентів спостерігається відсутність консенсусу. Згідно з даними опитування, позитивний вплив традиційних медіа визначили 44,4% респондентів, в той час як нейтральне ставлення до цього питання висловили 55,6%, як показано на рисунку 3.18. Відсутність негативного впливу може свідчити про те, що традиційні медіа не вважаються значущим фактором, що стримує розвиток кіберспорту, хоча і не мають вирішального позитивного впливу.

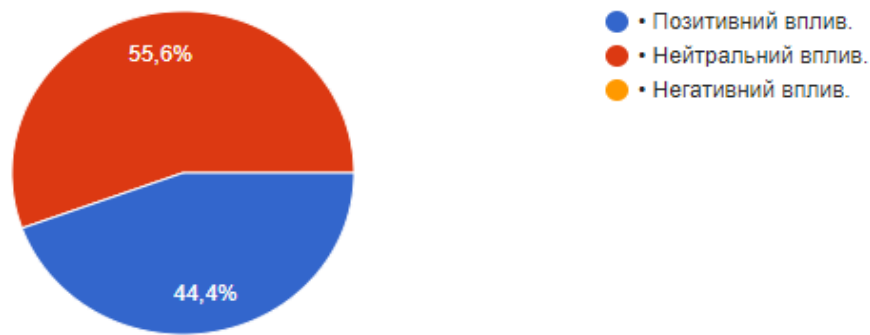


Рисунок 3.18 – Оцінка впливу традиційних медіа на розвиток екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Що стосується значення локальної підтримки від місцевих урядових органів та спільнот для розвитку екосистеми кіберспорту, думки респондентів розходяться. Так, 16,7% опитаних визначили це значення як критично важливе, а 38,9% – як дуже важливе. Ще 27,8% респондентів оцінили це як важливе, тоді як 11,1% вважають, що це має деяке значення, що відображено на рисунку 3.19. Такий розподіл думок може вказувати на недостатню або нерівномірну місцеву підтримку кіберспорту в різних регіонах, а також на складність визначення чіткої позиції щодо цього питання в умовах різних місцевих контекстів.

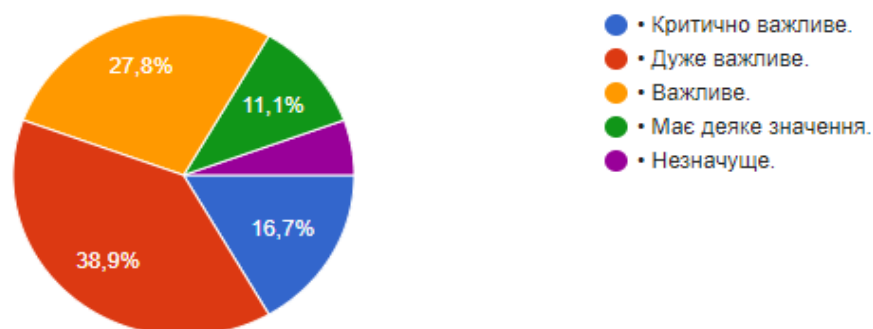


Рисунок 3.19 – Розподіл думок респондентів щодо значення локальної підтримки (від місцевих урядових органів, спільнот тощо) для екосистеми кіберспорту у вашому регіоні за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

У рамках нашого наукового дослідження ми зосередили увагу на ідентифікації ключових факторів, які можуть перешкоджати розвитку екосистеми кіберспорту, та їх детальному аналізу, як це відображено на рисунку 3.20.

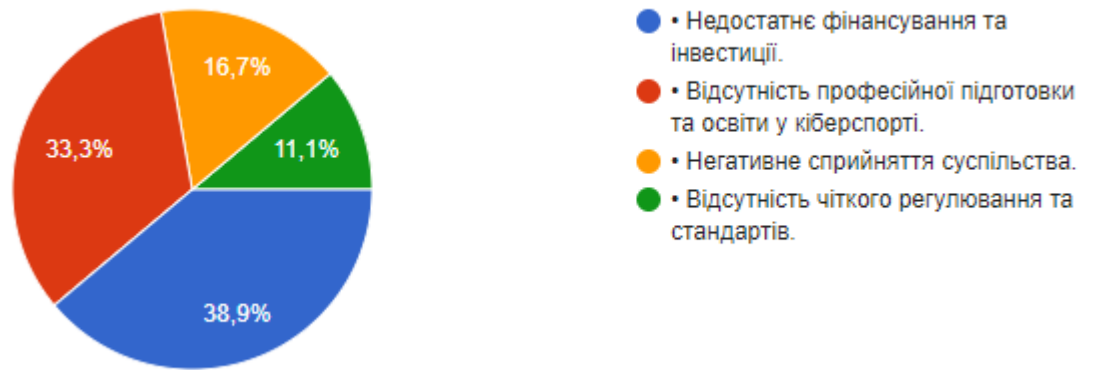


Рисунок 3.20 – Фактори, які найбільше можуть завадити розвитку екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Серед визначених факторів, які можуть суттєво уповільнити розвиток екосистеми кіберспорту, найбільш значущими виявилися обмеження у фінансуванні та інвестиціях, що складають 38,9% відповідей, відсутність професійної підготовки та освіти (33,3%), негативне сприйняття суспільством (16,7%) та недостатність чіткого регулювання та нормативно-правової бази (11,1%).

Що стосується перспективного розвитку екосистеми кіберспорту, значний вплив на нього матимуть технологічні нововведення. Серед таких новацій визначені штучний інтелект та машинне навчання у симуляціях та аналітиці, які, за оцінками респондентів, вплинуть на 50% розвитку кіберспорту. Впровадження віртуальної та доповненої реальності у кіберспорт оцінено як важливий фактор (22,2%), а також використання блокчейну та криптовалютних рішень для фінансової стабільності та нагород (27,8%), як зазначено на рисунку 3.21. Ці технології можуть

сприяти розвитку нових форматів змагань, підвищенню прозорості фінансових операцій та залученню нових аудиторій.

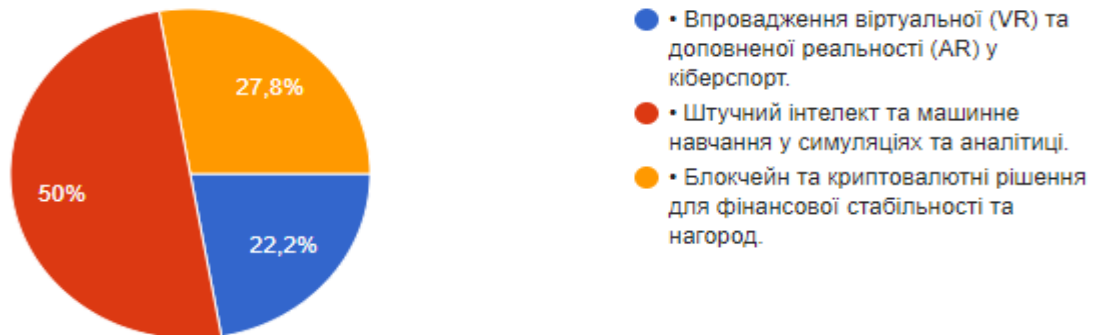


Рисунок 3.21- Технологічні нововведення, які найбільше впливатимуть на майбутнє екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

У контексті аналізу впливу економічних чинників на розвиток екосистеми кіберспорту, опитані респонденти виокремили кілька ключових аспектів. Зокрема, значною мірою впливатиме збільшення кількості міжнародних спонсорів і інвесторів, яке було визначено 44,4% респондентів як надзвичайно важливе. Окрім того, 38,9% відзначили важливість зростання ринку трансляцій та прав на контент, а 16,7% підкреслили необхідність введення нових моделей монетизації для команд і гравців, як це відображено на рисунку 3.22.

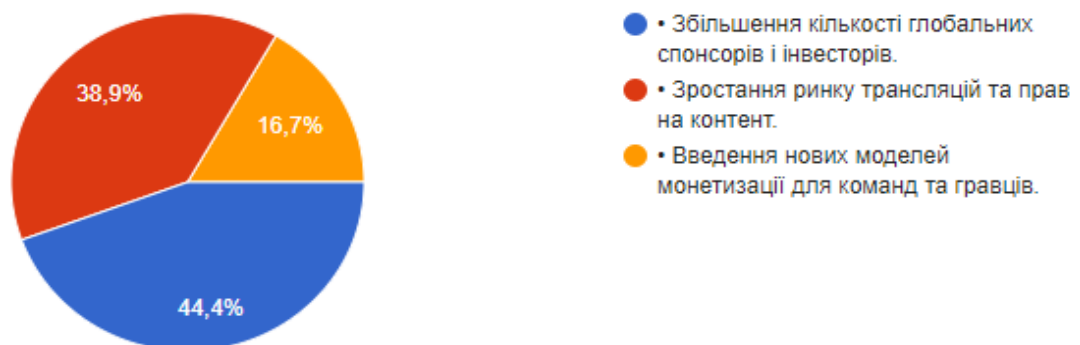


Рисунок 3.22 - Економічні чинники, які найбільше впливатимуть на майбутнє екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Соціальні та культурні зміни також грають суттєву роль у майбутньому розвитку екосистеми кіберспорту. Включення кіберспортивних дисциплін до програми Олімпійських ігор та зростання загальної популярності кіберспорту серед широкого загалу сприятимуть його розширенню та визнанню, як показано на рисунку 3.23.

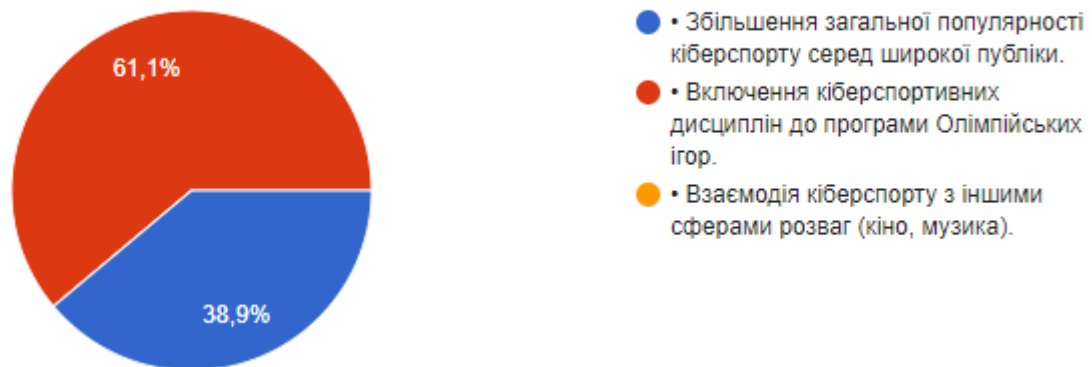


Рисунок 3.23 - Соціальні та культурні зміни, які найбільше впливатимуть на майбутнє екосистеми кіберспорту за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Юридичні та регуляторні аспекти займають особливе місце в розвитку кіберспорту. Приведення до єдиних умов системи змагань та організаційних особливостей змагань турнірними операторами, а також створення уніфікованих підходів та стандартів, необхідних для формування законодавчої бази кіберспорту, визначаються як пріоритетні. Згідно з результатами опитування, 44,4% респондентів вважають за важливе створення та поширення міжнародних кіберспортивних організацій та федерацій, 38,9% підкреслюють важливість введення міжнародних стандартів для регулювання змагань та контрактів гравців, а 16,7%

вказують на потребу покращення правової захищеності гравців і команд, як це ілюструється на рисунку 3.24.

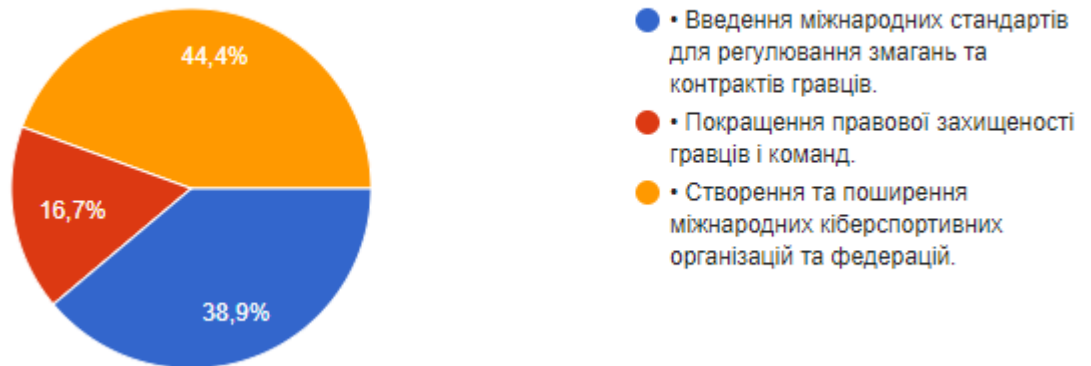
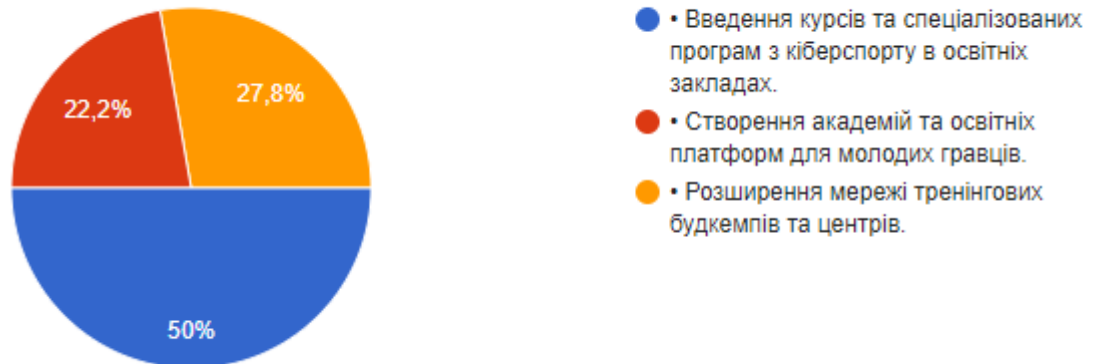


Рисунок 3. 24 - Юридичні та регулятивні чинники, які найбільше впливатимуть на майбутнє екосистеми кіберспорту, за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Інтеграція кіберспорту в освітній простір за допомогою введення спеціалізованих курсів та програм у навчальних закладах різних рівнів стане ключовим фактором, що впливає на розвиток екосистеми кіберспорту в майбутньому. Це передбачає не лише формалізацію кіберспорту в академічному середовищі, але й розширення мережі тренінгових будкемпів, а також створення академій та освітніх платформ, спрямованих на підготовку та розвиток молодих гравців. Такий підхід забезпечує систематичне та комплексне навчання, що сприяє як покращенню індивідуальних навичок гравців, так і підвищенню загального рівня професіоналізму у кіберспорті.

Розвиток цих освітніх ініціатив, як вказано на рисунку 3.25, може суттєво вплинути на майбутнє кіберспорту, забезпечуючи підготовку кваліфікованих гравців та фахівців, а також популяризуючи кіберспорт серед молодого покоління. Важливість такого підходу полягає у створенні сталої, добре навченої та мотивованої бази майбутніх професіоналів, які

сприятимуть подальшому розвитку та популяризації кіберспорту на міжнародному рівні.



:

Рисунок 3.25 - Чинники освітніх програм та тренування, які найбільше впливатимуть на майбутнє екосистеми кіберспорту, за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Згідно з результатами опитування, 61,1% учасників дослідження прогнозують, що у майбутньому кіберспорт набуде популярності, порівнянної з традиційним спортом. Водночас 33,3% вважають, що кіберспорт залишиться нішевим явищем, але продовжить стійке зростання, тоді як 5,6% респондентів очікують уповільнення темпів зростання популярності кіберспорту.

Згідно з результатами опитування, 61,1% учасників дослідження прогнозують, що у майбутньому кіберспорт набуде популярності, порівнянної з традиційним спортом. Водночас 33,3% вважають, що кіберспорт залишиться нішевим явищем, але продовжить стійке зростання, тоді як 5,6% респондентів очікують уповільнення темпів зростання популярності кіберспорту.

Учасники опитування також вказують на потенційну користь від участі традиційних спортивних організацій у розвитку кіберспорту, яку

визнають 55,6% респондентів. При цьому 27,8% вважають, що така участь може бути корисною, але існує ризик нерозуміння специфіки кіберспорту. 11,1% опитаних висловили думку, що кіберспорт повинен розвиватися незалежно, як це ілюстровано на рисунку 3.26.

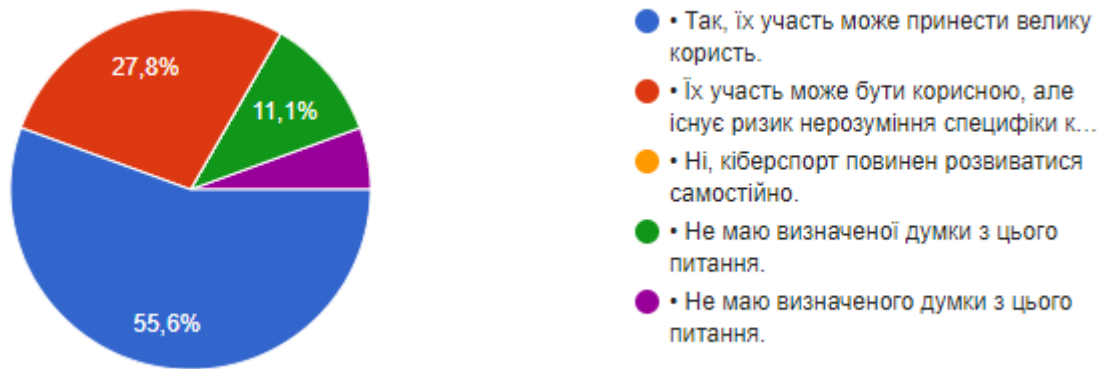


Рисунок 3.26 – Розподіл думок респонентів щодо участі традиційних спортивних організацій брати активну участь у розвитку кіберспорту, за результатами опитування, n=18, відсоток відповідей від загальної вибірки

Вплив зовнішніх чинників на екосистему кіберспорту є важливим, оскільки вони відображають глобальні суспільні процеси. Проте, розвиток кіберспорту також залежить від внутрішніх факторів, таких як різноманіття дисциплін та жанрів, різні підходи видавців ігор, що призводить до неоднорідності стандартів, а також технічні умови підготовки та проведення змагань.

Окрім цього, серед факторів, які сприятимуть подальшому розвитку кіберспорту, можна виокремити розширення можливостей мобільного кіберспорту, збільшення участі жінок як гравців, розвиток локальних та регіональних ліг і турнірів, а також застосування новітніх технологій, зокрема віртуальної реальності.



### **Висновки до розділу 3**

В даному розділі розглянуто структуру екосистеми кіберспорту, яка є комплексною та мультифакторною, основу якої становлять гравці, які представляють кіберспортивні організації або безпосередньо беруть участь у змаганнях.

Кіберспорт, як явище, підтримується різноманітними комерційними партнерами, які включають стрімінгові та телевізійні платформи, спонсорів, інвесторів та інші ключові елементи ринку., Розглянуто роль основних елементів у структурі управління кіберспортом, з акцентом на видавцях ігор та організаторах турнірів. Стратегічне управління кіберспортивними екосистемами значною мірою залежить від рішень видавців ігор. Розкрито важливість федерацій кіберспорту, які відіграють роль у лобіюванні інтересів кіберспорту, але не виконують традиційні регуляторні функції, як у випадку з традиційним спортом.

Доведено складність та різноманітність кіберспортивної екосистеми та важливість кожного з її елементів у формуванні міжнародної структури кіберспорту. На основі проведеного опитування виявлено значення різних елементів екосистеми та їх вплив на її динаміку, багатовимірність екосистеми кіберспорту, її динамічний розвиток та потребу в удосконаленні різних аспектів для забезпечення її сталого росту.

## РОЗДІЛ 4

### АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Кіберспорт являє собою унікальний феномен сучасного цифрового простору, який поєднує в собі елементи спорту, культури, економіки та технологій. Він характеризується гетерогенністю та динамічністю, що вимагають неперервних досліджень та глибокого аналізу його екосистем. Ця сфера, яка включає в себе професійні змагання, командні матчі та індивідуальні ігри на різних рівнях, відображає різні підходи та ставлення суспільства до кіберспорту. Кіберспорт, як важливий економічний сектор, професійний спорт, інструмент педагогічного розвитку, а також як частина сучасної культури, демонструє його величезний потенціал та вагомість у сучасному світі [25, 27].

Екосистема кіберспорту в сучасному світі відіграє значну роль, охоплюючи широкий спектр елементів, від гравців та команд до розробників ігор, спонсорів, медіа та фанатів. Це динамічна та взаємозалежна система, яка не лише сприяє популяризації та розвитку кіберспорту як виду спорту, але й забезпечує значний комерційний вплив та залучення великої глядацької аудиторії. Екосистема кіберспорту стимулює інновації та технологічний розвиток, формуючи новітні моделі спортивних змагань та розважальних заходів, водночас сприяючи глобальному культурному та соціальному обміну. Крім того, вона активно взаємодіє з іншими галузями, як-от медіа, культура, освіта, що відкриває нові можливості для розвитку цієї швидко зростаючої індустрії [17].

Індустрія кіберспорту, що стрімко розвивається, вирізняється унікальними особливостями, такими як монетизація через різноманітні комерційні канали, глобалізація змагань, технологічний прогрес, активна соціальна взаємодія та розвиток розгалуженої спільноти. Важливу роль відіграють також культурні, освітні та виховні аспекти. Різноманітність

способів монетизації, включно з прямими гонорарами, спонсорством, продажем товарів, та правами на трансляції, сприяє комерційному успіху індустрії. Глобальний характер кіберспорту відображається у міжнародних змаганнях, що залучають команди та глядачів з усього світу. Технологічні інновації, включно з розвитком стрімінгових платформ та віртуальної реальності, підсилюють привабливість кіберспорту. Соціальна взаємодія та спільноти, що об'єднують фанатів і гравців, сприяють створенню культури та співпраці. Важливо також освітній та виховний потенціал кіберспорту, що допомагає розвивати когнітивні навички, командну роботу та стратегічне мислення. Індустрія кіберспорту, охоплюючи ці аспекти, відображає свою динамічність та багатогранність, пропонуючи безліч можливостей для гравців, бізнесу та науковців [24, 30, 36, 71, 83].

В роботі розглянуто структуру екосистеми кіберспорту, яка є комплексною та мультифакторною. Основу цієї екосистеми становлять гравці, які представляють кіберспортивні організації або безпосередньо беруть участь у змаганнях. Ці юридичні та функціональні відносини варіюються від традиційних трудових угод до корпоративних контрактів, враховуючи соціальне забезпечення та інші аспекти працевлаштування. Організатори турнірів, виконуючи роль, аналогічну до традиційних спортивних федерацій, визначаються унікальною дуалістичною структурою, яка включає як модель видавця, так і модель стороннього постачальника, де видавець виступає як власник ексклюзивних прав на відеоігри.

Кіберспорт, як явище, підтримується різноманітними комерційними партнерами, які включають стрімінгові та телевізійні платформи, спонсорів, інвесторів та інші ключові елементи ринку. Ці сторони відіграють важливу роль у забезпеченні стабільності та розвитку кіберспорту, їх вплив виходить за рамки простого спонсорування чи інвестицій, оскільки вони сприяють формуванню іміджу кіберспорту, його медійної присутності та залучення аудиторії. Також важливу роль відіграють агентства гравців, новинні медіа та оператори платформ спільноти, які сприяють розвитку кіберспортивної

культури та підтримці зв'язку між гравцями та їхніми прихильниками [28, 31, 70].

Таким чином, екосистема кіберспорту є складною та багатогранною, включаючи не тільки гравців та організаторів змагань, але й широкий спектр комерційних та медійних партнерів, кожен з яких внесок є визначальним для її стабільності та прогресу.

Розглянуто роль основних елементів у структурі управління кіберспортом, з акцентом на видавцях ігор та організаторах турнірів. Аналіз показує, що стратегічне управління кіберспортивними екосистемами значною мірою залежить від рішень видавців ігор. Видавці можуть використовувати різні стратегії для кожної гри, з різним ступенем контролю та втручання у змагання.

Різні моделі управління кіберспортивними екосистемами включають прямий контроль видавцями ігор та делегування організації змагань стороннім постачальникам. Ці стратегії можуть еволюціонувати з часом.

Розкрито важливість федерацій кіберспорту, які відіграють роль у лобіюванні інтересів кіберспорту, але не виконують традиційні регуляторні функції, як у випадку з традиційним спортом. Розглянуто роль державного фінансування та інституціоналізації кіберспорту в Європі, з особливим акцентом на Данії як прикладі винятку із загальної тенденції.

Ринок кіберспорту розглядається як багатогранний сектор, що залучає широке коло зацікавлених сторін, від видавців ігор до медійних компаній та глядачів. Ця екосистема є унікальною у своєму злитті з іншими секторами, такими як медіа, культура, спорт та освіта.

Доведено складність та різноманітність кіберспортивної екосистеми та важливість кожного з її елементів у формуванні міжнародної структури кіберспорту. Видавці ігор, організатори турнірів, федерації кіберспорту та гравці спільно впливають на розвиток цієї сфери, пропонуючи різні моделі управління та інноваційні підходи до організації та ведення кіберспортивних змагань.

На основі проведеного опитування виявлено значення різних елементів екосистеми та їх вплив на її динаміку.

Опитування виявило, що значна більшість учасників (94,4%) сприймають кіберспорт як вид спорту, що підкреслює його спортивний характер у громадській свідомості. Водночас, відсутність визнання кіберспорту як бізнесу серед респондентів може відображати обмежену перспективу щодо його комерційного потенціалу.

Учасники опитування визнали перспективність кіберспорту на міжнародному рівні, а також ключові компоненти його екосистеми. Гравці є основним елементом екосистеми (88,9% респондентів), за ними слідує команди та організації (83,3%) та спонсори та партнери (66,7%).

Оцінка співпраці видавців ігор із командами, спонсорами та організаторами турнірів виявила позитивне ставлення (44,4% респондентів), хоча більшість опитаних (50%) зайняла нейтральну позицію. Це може свідчити про недостатню інтеграцію або певні недоліки у взаємодії цих сторін.

Результати опитування також вказують на важливість різних аспектів екосистеми кіберспорту, які потребують удосконалення. Підготовка та розвиток гравців, організація змагань, спонсорська підтримка та інвестиції, робота розробників ігор, а також освітні програми визначені як ключові напрямки для розвитку.

Значущість елемента екосистеми кіберспорту, зокрема видавців ігор, підкреслюється їхньою роллю у формуванні правил та напрямків розвитку кіберспортивних дисциплін. Опитування виявило позитивну оцінку дій видавців у визнанні та адаптації ігор як кіберспортивних змагальних дисциплін (61,1%).

Таким чином, опитування виявило багатовимірність екосистеми кіберспорту, її динамічний розвиток та потребу в удосконаленні різних аспектів для забезпечення її сталого росту. Особлива увага приділяється

залученню спонсорів, розвитку медіа-контенту, взаємодії з фанатами, а також важливості ролі видавців у підтримці та розвитку кіберспорту.

## ВИСНОВКИ

1. Кіберспорт як феномен сучасного цифрового простору інтегрує в собі спорт, культуру, економіку та технології, виявляючи гетерогенність і динаміку, що вимагають неперервних досліджень. Ця сфера активно впливає на популяризацію та розвиток кіберспорту, стимулює інновації, технологічний розвиток і міжкультурний обмін. Індустрія кіберспорту характеризується унікальними особливостями, такими як різноманітні способи монетизації, глобалізація, активна соціальна взаємодія та розвиток спільноти. Вона відіграє важливу роль у культурному, освітньому та виховному контекстах, розвиваючи важливі навички та сприяючи формуванню сучасної культури. Кіберспорт як індустрія представляє собою багатогранне і швидко розвиваючеся поле, що пропонує численні можливості для дослідників, гравців та бізнесу.

2. Екосистема кіберспорту є складною та динамічною. Розуміння цієї сфери вимагає всебічного аналізу та інтеграції знань з різних дисциплін. Ключовими елементами екосистеми кіберспорту є гравці, команди, ліги, спонсори, федерації та різноманітні платформи. Кожен з цих компонентів відіграє свою унікальну роль у розвитку кіберспорту, формуючи цілісну картину взаємодії та залежностей.

3. Розвиток кіберспорту характеризується швидкими темпами змін та адаптації, що включають впровадження новітніх технологій, зміни в правилах гри, форматі змагань та підходах до тренувань та підготовки гравців. Важливу роль у розвитку кіберспорту відіграють соціальні та законодавчі аспекти. Це включає визнання кіберспорту як виду спорту, створення єдиної законодавчої бази для регулювання змагань, а також адекватного відношення до проблем цифрової цілісності.

4. Опитування серед респондентів показало, що існує позитивне ставлення до кіберспорту як до перспективної галузі. Однак водночас існують чіткі виклики, такі як необхідність забезпечення фінансування,

професійної підготовки, та розробки відповідної інфраструктури.

Гравці визнані найважливішим елементом екосистеми кіберспорту (88,9% респондентів). Це підтверджує, що успіх та популярність кіберспорту залежить від професійних навичок та харизми гравців, а також від ефективності та організації команд.

Переважає більшість респондентів (94,4%) сприймають кіберспорт як вид спорту. Це вказує на зростаючу легітимізацію кіберспорту у суспільстві та спортивній спільноті.

5. Опитування показало, що 61,1% учасників вважають, що кіберспорт досягне популярності, рівноцінної з традиційним спортом. Це відображає оптимізм у майбутнє кіберспорту та його потенціал в глобальному спортивному контексті.

Технологічні нововведення, такі як штучний інтелект, машинне навчання, віртуальна та доповнена реальність, матимуть значний вплив на розвиток кіберспорту. Вони не тільки покращують геймплей, але й відкривають нові можливості для аналітики та залучення аудиторії.

Одними з головних перешкод у розвитку кіберспорту є обмеження у фінансуванні та інвестиціях, а також відсутність чіткого законодавчого регулювання. Потреба у стандартизації правил, підвищення правової захищеності гравців, а також залучення спонсорів та інвесторів є ключовими для подальшого розвитку цієї галузі.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анохін Е. Система проведення змагань у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021; 3: 3–7. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.3.3–7
2. Анохін Е.В. Порівняльний аналіз чинників, що впливають на результативність в спорті та кіберспорті. Молодь та олімпійський рух : зб. тез доп. XVI Міжнар. конф. молодих вчених, 29 червн. 2023, Київ. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 63-64. URL :[https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk\\_tez\\_molod\\_hvi\\_zhovt-lyst\\_23\\_7\\_1.pdf](https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hvi_zhovt-lyst_23_7_1.pdf)
3. Анохін Е.В. Чинники, що впливають на успішність та результативність гравців у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023, № 3 .С. 3–10 <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.3.3-10>
4. Анохін Е., Бондар М. Зовнішні чинники, що впливають на змагальну діяльність в кіберспорті (на прикладі аналізу призового фонду). Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ, 2023. С.76-77  
<https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzozjhT2OW7I6wII>
5. Анохін Е., Шинкарук О., Денисова Л. Урахування матеріально-технічної складової при проведенні змагань з кіберспорту. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С.132-133
6. Анохін Е., Шинкарук О. Вплив глядацької аудиторії на змагальний результат в кіберспорті.. Молодь та олімпійський рух: Збірник тез

- доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, вересень 2022 року [Електронний ресурс]. К. 2022. С. 128-30.
7. Булгаков М. 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. 2019. С. 270.
  8. Денисова Л., Бишевець Н., Шинкарук О. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. Матеріали II Всеукр. електрон. конф. з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ: НУФВСУ; 2019. С. 275-276.
  9. Імас Є., Шинкарук О., Ярмолюк О. Анохін Е., Денисова Л. Історія розвитку кіберспорту. Організація та управління кіберспортом в світі та Україні в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 9-80.
  10. Кіберспорт (електронний спорт): Навчальна програма для дитячо-юнацьких спортивних шкіл [Шинкарук О.А., Данішевський І.О., Єрмолаєв А.В., Анохін Е.В., Маркелов А.В., Четверг Д.В., Орішевський А.І.]. Київ. 2022. 43 с.
  11. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. – 616 с.
  12. Правила спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту).  
Режим доступу:  
[https://sport.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla\\_zmagan/2020/pravila-kibersport.pdf](https://sport.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla_zmagan/2020/pravila-kibersport.pdf)
  13. Чавдар Є.Ю. Особливості розвитку кіберспорту в світі та Україні. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної

- науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С. 154-155
14. Шинкарук О. Класифікація комп'ютерних ігор. Характеристика дисциплін кіберспорту. Термінологія в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 81-133.
  15. Шинкарук О. Модель ігрової підготовленості гравців в кіберспорті. Спортивний вісник Придніпров'я. 2:2022; С. 158-168 DOI: 10.32540/2071-1476-2022-2-158
  16. Шинкарук О. Порівняльний аналіз діяльності топ-організацій, що розвивають кіберспорт в світі. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С.156-158
  17. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я. 1:2023; С. 251-260. <http://infiz.dp.ua/misc-documents/2023-01/2023-01-27.pdf> DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251
  18. Шинкарук О. Характеристика спортивної підготовки у кіберспорті. в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 200-255.
  19. Шинкарук О. Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». Молодь та олімпійський рух: зб. тез доповідей XIV Міжнар. конф. молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс]. Київ; 2021. С. 49–50.
  20. Шинкарук О., Анохін Е., Денисова Л. Змагання та змагальна діяльність в кіберспорті. Умови забезпечення змагань в кіберспорті в : Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В.

- Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2022. С. 134-199.
21. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю. 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 травня 2020 року [Електронний ресурс]. К., 2020. С. 14-15.
22. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю., Лут І., Пінчук В., Бондар М. Вплив глядацької аудиторії на популяризацію кіберспортивних дисциплін та проведення змагань. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023; 2: 86–94 DOI: 10.32652/tmfvs.2023.2. С. 86–94
23. Шинкарук О., Бишевець Н., Сергієнко К., Строганов С., Анохін Е. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022; № 1. С. 30–36 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30–36
24. Шинкарук О., Воронова В., Шевцова О., Подолян О. Мотивація гравця як чинник формування кар'єри в кіберспорті. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С.158-160
25. Шинкарук О., Гейдар Л. Етичні проблеми в кіберспорті та ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022; № 2. С. 103–111 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.103–111
26. Шинкарук О., Юхно Ю., Сергієнко К., Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. Матеріали II Всеукр. електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». (18 квітня 2019 р.). Київ: НУФВСУ; 2019. С. 282-283.

27. Шинкарук О., Ярмолюк О., Анохін Е. Юхно Ю. Розвиток кіберспорту як соціально-культурного явища в світі та Україні // Фізична активність і якість життя людини [текст]: зб. тез доп. V Міжнар. наук.-практ. конф. (8–10 черв. 2021 р.)/уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Індика. – Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2021. С.9-10
28. Шинкарук О.А., Анохін Е.В, Юхно Ю.О. Призовий фонд як чинник, що впливає на систему змагань в кіберспорті Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ, 2023. С. 108-110 <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzoghT2OW7I6wII>
29. Шинкарук О.А., Леніченко В.С. Вплив стримінгових платформ на популяризацію та розвиток кіберспорту. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ, 2023. С.112-114 <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzoghT2OW7I6wII>
30. Ярмоленко М. А., Шинкарук О. А., Шапар К. О., Ковальчук Н. В. Особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова. Серія № 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт): зб. наукових праць / За ред. О. В. Тимошенка. Київ : Видавництво УДУ імені Михайла Драгоманова, 2023. Випуск 5 (164) 23. с.174-177. DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2023.5(164).39
31. Ahn, J., Collis, W. and Jenny, S. The one billion dollar myth: Methods for sizing the massively undervalued esports revenue landscape. International Journal of Esports, 2020. № 1(1).

32. Anderson, C. A., & Dill, K. E.. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 2000. 78(4), 772.
33. Besombes, N. Esports chronology. 2019. Available at: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e>
34. Byshevets N, Denysova L, Shynkaruk O, Serhiyenko K, Usychenko V, Stepanenko O., Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research. *Journal of Physical Education and Sport*, 19 (3), Art 148, pp 1030 - 1034, 2019 DOI:10.7752/jpes.2019.s3148
35. Byshevets N, Shynkaruk O, Stepanenko O, Gerasymenko S, Tkachenko S, Synihovets I, Filipov V, Serhiyenko K, Iakovenko O. Development skills implementation of analysis of variance at sport-pedagogical and biomedical researches. *Journal of Physical Education and Sport*. 2019; 19 (6), Art 311: 2086-90.
36. Consalvo, M., & Dutton, N. Playing on the edge: Motivations and implications of adult esports spectators. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2019. 25(1), 47-64.
37. Deutsche Bundesregierung Förderung des eSports in Deutschland (BT-Drs. 19/29344). 2021. Available at: <https://dserver.bundestag.de/btd/19/293/1929344.pdf>
38. Esports : Under the general editorship: E. Imas, O. Borisova, O. Shynkaruk/ Andreeva O., Blagiy O., Borisova O., Vasylenko M., Dutchak M., Imas E. Mospan M., Omelchenko T., Shynkaruk O. National University of Ukraine Physical Education and Sport «Olympic literature» Kyiv, 2022. 88 p.
39. Esports in Education: Exploring Educational Value in Esports Clubs, Tournaments, and Live Video Productions." *EDUCAUSE Review*, 2020.
40. Esports: a monograph / [Andreeva O., Anokhin E., Bekar S., et al. / ed. by Y. V. Imas, O. V. Borysova, O. A. Shynkaruk] . Kyiv: Olymp. 1-re, 2023. - 568 p.

41. France Esports. Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2021. Available at: <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2021>
42. Francken, J. P., Nothelfer, N. and Schlotthauer, P. Der Arbeitnehmer im professionalen eSport. *Neue Zeitschrift für Arbeitsrecht*, 2019. pp. 865-870.
43. Freeman, G., & Wohn, D. Y. eSports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2019.
44. Hamari Ju, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*. 2017; 27(2); 211-32
45. Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. Streaming on Twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2014. 1315-1324.
46. <https://escharts.com/news/category/tournaments>
47. <https://journals.humankinetics.com/view/journals>
48. <https://link.springer.com/search?query=>
49. <https://liquipedia.net/>
50. <https://newzoo.com/resources?type=trendreports&tag=all>
51. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/>
52. <https://www.esportsearnings.com/games>
53. <https://www.researchgate.net/publication>
54. Huhh, J. Culture and business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture*, 2008, 3(1), pp. 26-37.
55. Hutchinson, M. The global cyber game: the digital play, real world, and global sport. *Sport in Society*, 2008. 11(1-2), 111-125
56. Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 2017. 69(1), 1–18.

57. Jin, D. Y. The e-sports evolution: A new era of digital media sport. Routledge, 2010.
58. Jonasson, K., & Thiborg, J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 2010, 13(2), 287-299.
59. Koops, C. and Nothelfer, N. Der sozialversicherungsrechtliche Status von E-Sportlern, *Neue Zeitschrift für Sozialrecht*, 2021. pp. 918-922.
60. Kreativwirtschaft Sachsen-Anhalt (n.d.) Sachsen-Anhalt will E-Sport-Land werden. Available at: <https://www.kreativ-sachsen-anhalt.de/bestform/presse-2015/auf-den-punkt/e-sport-hubsachsen-anhalt>
61. Küpper, M. Geld für E-Sport. NRW-Regierung hofiert die Gaming-Industrie. 2020. Available at: <https://www.deutschlandfunk.de/geld-fuer-e-sport-nrw-regierung-hofiert-die-gaming-industrie100.html> .
62. Kurt, S., and Nothelfer, N. Die Anwendbarkeit des technischen Arbeitsschutzrechts bei spielbezogenen eSport-Tätigkeiten. *Recht der Arbeit*, 2020, pp. 211-220.
63. LEZ SH (2021) Breaking Borders mit Gaming und E-Sport Grenzen überwinden., Available at: <https://lez.sh/breaking-borders-mit-gaming-und-e-sport-grenzen-ueberwinden>
64. Macey, J., & Hamari, J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling." *Computers in Human Behavior*, 2018, 80, 344-353.
65. McCauley, B., Tierney, K., and Tokbaeva, D. Shaping a regional offline esports market: Understanding how Jönköping, the city of Dreamhack takes URL to IRL. *International Journal on Media Management*, 2020, 22(1), pp. 30.48.
66. Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung (2022) Eine Million Euro für den E-Sport. Available at: [https://www.schleswig-holstein.de/DE/Landesregierung/IV/\\_startseite/Artikel2022/I/220106\\_esport.html](https://www.schleswig-holstein.de/DE/Landesregierung/IV/_startseite/Artikel2022/I/220106_esport.html)



67. Newzoo (2020) Global esports market report. Available at: <https://newzoo.com/insights/trendreports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> .
68. Newzoo (2021) Global esports & live streaming report. Available at: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-marketreport-2021-free-version/> .
69. Nielsen Sports. E-Sport Tracker Deutschland. Cologne: Nielsen Sports. 2021
70. Nothelfer, N. and Schlotthauer, P. (e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehungen zwischen Clan und eSportler, in Breuer, M. and Görlich, D. (eds.) eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale. Wiesbaden: Springer, 2020. pp. 49-78.
71. Nothelfer, N. and Scholz, T. M. Vom „Killerspiel“ zum Sport? 2020. Available at: <https://www.faz.net/einspruch/e-sport-vom-killerspiel-zum-sport-16982356.html> .
72. Peschel-Mehner, A. and Fringuelli, P. Pain Points der Vertragsstrukturen zwischen LigaVeranstaltern und eSport-Teams – Ein Zwiegespräch. Vortrag auf der dritten Tagung der Forschungsstelle für Esports Recht.2021
73. Rasmussen, L. L. “You are sportsmen!” Opening speech by Danish Prime Minister Lars Løkke Rasmussen. 2018. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=-4m8j18ano>
74. Reitman S. eSports Business: The Rise of the Professional Gamer.
75. Scholz T. M. & Nothelfer, N. 2022, Research for CULT Committee – Esports, European Parliament, Policy
76. Scholz T. M. eSports is business. Management in the world of competitive gaming. Cham: Palgrave. 2019
77. Seo Y. Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. Journal of Marketing Management, 2013. 29(13-14), 1542-1560.
78. Seo, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. Journal of Business Research, 2016. 69(1), 264-272.

79. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Yu., Usychenko V., Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont* 19 (2021) S2: 41–47. DOI 10.26773/smj.210912
80. Superdata . eSports – The market brief 2015. New York: Superdata.
81. Taylor T. L. Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge: MIT Press. 2012
82. Taylor T. L. Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming. Princeton University Press. 2018.
83. Tluchowska, M., Krzywinska, T., & Essen, A. eSports from a new media perspective: An introduction. *Media International Australia*, 2018. 167(1), 9-18.
84. Wagner W K. Understanding eSports: An introduction to the global phenomenon.
85. Wagner M. G. (On the Scientific Relevance of eSports. *International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development (ICOMP)*, 2006. 437-442.
86. Whalen R. & Taylor J. eSports: How the industry is growing and what it means for your business. 2017
87. Witkowski, E. The international e-sports ecosystem. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 2018. 10(3), 515-529.
88. YouGov. Data provided for the Report. Cologne: YouGov. 2022

ДОДАТКИ  
Додаток А  
**АНКЕТА ДЛЯ ОПИТУВАННЯ**

## Анкета Екосистема кіберспорту

Шановний респондент! З метою визначення особливостей та тенденцій розвитку екосистеми кіберспорту, оцінки елементів екосистеми просимо взяти участь в опитуванні. Опитування побудовано на виборі значущих елементів, зазначених в питанні.

oksashynkaruk1966@gmail.com [Сменить аккаунт](#)



Совместный доступ отсутствует

**\*Обязательный вопрос**

Вкажіть ваш вік \*

Мой ответ

Вкажіть вашу стать \*

- Чоловіча
- Жіноча

Освіта \*

- неповна вища освіта
- повна вища освіта
- загальна середня освіта

Вкажіть вашу професійну приналежність до кіберспорту \*

- Гравець
- Тренер
- Організатор змагань
- Представник медіа
- Функціонер
- Спонсор
- Фанат/глядач
- Інше

Вважаєте ви кіберспорт спортом чи іншим видом діяльності \*

- Спорт
- Розвага, дозвілля
- Бізнес
- Інший вид діяльності

Чи вважаєте ви кіберспорт перспективною галуззю? \*

- Так
- Ні
- Важко відповісти

Які, на вашу думку, головні компоненти екосистеми кіберспорту? (вибрати кілька варіантів) \*

- Гравці
- Команди та організації
- Розробники (видавці) ігор
- Ліги та турніри
- Спонсори та партнери
- Платформи стрімінгу (Twitch, YouTube тощо)
- Медіа і контент
- Фанати, глядацька аудиторія та спільнота
- Інше

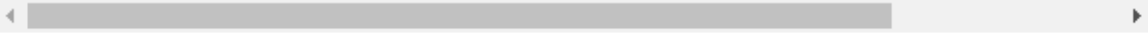




Формування  
цільової  
аудиторії

Освітні програми  
для учасників  
екосистеми  
кіберспорту

На вашу думку, які найбільші виклики стоять перед професійними гравцями \*  
в кіберспорті?

- Фізичні та психічні навантаження.
- Нестабільність кар'єри.
- Тиск громадськості та фанатів.
- Відсутність навчальних ресурсів
- Інші

Який аспект роботи команд потребує найбільшого покращення? \*

- Фінансування та спонсорство.
- Тренувальні умови.
- Менеджмент і лідерство.
- Маркетинг і просування.
- Інше



Що, на вашу думку, зробить турніри більш привабливими для глядачів? \*

- Вища якість трансляцій.
  - Кваліфіковані ведучі та коментатори.
  - Чітке регулювання та стандартизація.
  - Збільшення взаємодії зі спільнотою.
  - Інше
- 

Які фактори можуть залучити більше спонсорів до кіберспорту? \*

- Більш прозорий ROI ("Return on Investment". ROI - це показник, який використовується для вимірювання прибутковості інвестицій або для порівняння ефективності різних інвестицій. У контексті кіберспорту, "більш прозорий ROI" може вказувати на потребу в ясності та відкритості в плані фінансових показників, аудиторії, брендової взаємодії та інших ключових метрик, які допоможуть стейкхолдерам визначити вартість їхньої участі в кіберспорті).
- Покращення репутації кіберспорту.
  - Стандартизація рекламних пакетів.
  - Активна взаємодія із брендами.
  - Інше
- 

Що вам хочеться бачити більше у кіберспортивних медіа? \*

- Освітній контент для новачків.
- Інтерв'ю з гравцями та тренерами.
- Аналітичні програми та обговорення.
- Контент за кулісами.

Який ресурс ви вважаєте найкращим для взаємодії з фанатами кіберспорту? \*

- Форуми та спільноти.
- Офіційні веб-сайти турнірів.
- Соціальні мережі.
- Офлайн заходи та зустрічі.

Як ви ставитесь до підходу розробників до кіберспортівної складової своїх ігор? \*

- Позитивно.
- Нейтрально.
- Негативно.

Які аспекти роботи розробників ви вважаєте найбільш важливими для підтримки кіберспортівної екосистеми? \*

- Регулярні оновлення гри.
- Активний зв'язок зі спільнотою.
- Підтримка та розвиток турнірів.
- Чітке регулювання та боротьба з чітерами.
- Зміна організації та системи проведення змагань
- Формування призового фонду

Як ви оцінюєте співпрацю розробників ігор із командами, спонсорами та організаторами турнірів? \*

- Ефективно.
- Нейтрально.
- Неефективно.

Що б ви хотіли побачити від розробників ігор для підтримки та розвитку кіберспорту? \*

- Більше ресурсів для початківців.
- Інвестиції у місцеві кіберспортивні ліги.
- Активніша взаємодія з фанатами та глядацькою аудиторією.
- Розвиток нових кіберспортивних дисциплін.

Які фактори, на вашу думку, найбільше впливають на розвиток екосистеми кіберспорту? \*

- Технологічні інновації (VR, AR, удосконалення графіки тощо)
- Економічні фактори (інвестиції, спонсорство, права на трансляції).
- Підтримка від великих брендів
- Активність спільноти гравців та фанатів
- Соціокультурні зміни (зростаюча популярність кіберспорту, демографічні зміни).
- Регулятивні фактори (законодавча підтримка, стандартизація).

**Як ви оцінюєте вплив традиційних медіа на розвиток екосистеми кіберспорту?** \*

- Позитивний вплив.
- Нейтральний вплив.
- Негативний вплив.

**Яке значення має локальна підтримка (від місцевих урядових органів, спільнот тощо) для екосистеми кіберспорту у вашому регіоні?** \*

- Критично важливе.
- Дуже важливе.
- Важливе.
- Має деяке значення.
- Незначуще.

**Як ви вважаєте, який фактор може найбільше завадити розвитку екосистеми кіберспорту?** \*

- Недостатнє фінансування та інвестиції.
- Відсутність професійної підготовки та освіти у кіберспорті.
- Негативне сприйняття суспільства.
- Відсутність чіткого регулювання та стандартів.

**Який з наступних чинників, на вашу думку, буде найбільше впливати на майбутнє екосистеми кіберспорту?** \*

**Технологічні нововведення:**

- Впровадження віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR) у кіберспорт.
- Штучний інтелект та машинне навчання у симуляціях та аналітиці.
- Блокчейн та криптовалютні рішення для фінансової стабільності та нагород.

**Який з наступних чинників, на вашу думку, буде найбільше впливати на майбутнє екосистеми кіберспорту? Економічні чинники:** \*

- Збільшення кількості глобальних спонсорів і інвесторів.
- Зростання ринку трансляцій та прав на контент.
- Введення нових моделей монетизації для команд та гравців.

**Який з наступних чинників, на вашу думку, буде найбільше впливати на майбутнє екосистеми кіберспорту?** \*

**Соціальні та культурні зміни:**

- Збільшення загальної популярності кіберспорту серед широкої публіки.
- Включення кіберспортивних дисциплін до програми Олімпійських ігор.
- Взаємодія кіберспорту з іншими сферами розваг (кіно, музика).

**Який з наступних чинників, на вашу думку, буде найбільше впливати на майбутнє екосистеми кіберспорту?** \*

**Юридичні та регулятивні чинники:**

- Введення міжнародних стандартів для регулювання змагань та контрактів гравців.
- Покращення правової захищеності гравців і команд.
- Створення та поширення міжнародних кіберспортивних організацій та федерацій.

**Який з наступних чинників, на вашу думку, буде найбільше впливати на майбутнє екосистеми кіберспорту?** \*

**Освітні програми та тренування:**

- Введення курсів та спеціалізованих програм з кіберспорту в освітніх закладах.
- Створення академій та освітніх платформ для молодих гравців.
- Розширення мережі тренінгових будкемпів та центрів.

**Які проблеми або виклики, на вашу думку, існують в екосистемі кіберспорту?** \*

- Неоднорідність стандартів
- Фінансова нестабільність
- Технологічні проблеми
- Соціальні та культурні виклики
- Управлінські виклики
- Обмежене регулювання
- Проблеми з освітою та підготовкою

**Яку тенденцію в розвитку кіберспортивної екосистеми ви вважаєте найбільш перспективною із зазначеного? Розставте за значущістю 1- найбільша, 4 - найменша** \*

	1	2	3	4
• Зростання жіночої участі в кіберспорті.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
• Розширення кіберспорту на мобільних платформах.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
• Використання новітніх технологій, таких як віртуальна реальність.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• Розвиток локальних (регіональних) ліг та турнірів.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Яке, на вашу думку, буде майбутнє кіберспорту? \***

- Кіберспорт стане рівнозначним традиційному спорту за популярністю.
- Кіберспорт залишиться нішею, але матиме стійке зростання.
- Темпи зростання кіберспорту сповільняться.
- Кіберспорт почне втрачати свою популярність.

**Як ви вважаєте, чи повинні традиційні спортивні організації брати активну участь у розвитку кіберспорту? \***

- Так, їх участь може принести велику користь.
- Їх участь може бути корисною, але існує ризик нерозуміння специфіки кіберспорту.
- Ні, кіберспорт повинен розвиватися самостійно.
- Не маю визначеної думки з цього питання.