

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І**  
**СПОРТУ УКРАЇНИ**  
**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: **«РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТИВНОЇ ІНДУСТРІЇ В УКРАЇНІ»**

Здобувач вищої освіти  
другого (магістерського) рівня:  
Курдас Сергій Ігорович  
Науковий керівник:  
Яковенко Олена Олегівна  
к.фіз.вих., доцент  
Рецензент: кандидат біологічних наук,  
ст.наук.співробітник НДІ НУФВСУ  
Колосова О.В.  
Рекомендовано до захисту на  
засіданні кафедри  
(протокол № 7 від 4.12.2023 р.)  
Завідувач кафедри:  
Шинкарук О.А  
д.фіз.вих., професор

---

## ЗМІСТ

	<b>ВСТУП</b>	4
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>РОЗВИТОК СУЧАСНОГО КІБЕРСПОРТУ В СВІТОВІЙ РЕТРОСПЕКТИВІ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА СУСПІЛЬСТВО</b>	8
1.1	Становлення кіберспортивної індустрії в світі	8
1.2	Вплив кіберспорту на суспільство та ігрову індустрію	13
1.2.1	Чинники, що впливають на розвиток кіберспортивної індустрії	15
1.3	Негативні наслідки індустрії кіберспорту та їх вирішення	16
	Висновки до розділу 1	20
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	22
2.1	Методи дослідження	22
2.1.1	Теоретичний аналіз отриманих даних, даних науково-методичної літератури та мережі Інтернет	22
2.1.2	Опитування	22
2.1.3	Методи математичної статистики	23
2.1.4	Узагальнення	23
2.2	Організація дослідження	23
<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>ПОПУЛЯРИЗАЦІЯ КІБЕРСПОРТУ ТА ЧИННИКИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ЦЬОГО ПРОЦЕСУ</b>	25
3.1	Визначення популярності кіберспортивної індустрії в світі	25

		3
3.2	Засоби популяризації кіберспорту в сучасному суспільстві	35
3.3	Роль України в світовому кіберспортивному співтоваристві та її конкурентоспроможність в різних ігрових дисциплінах	39
3.4	Рівень популярності кіберспорту як спортивної та розважальної діяльності в Україні	47
	Висновки до розділу 3	53
<b>РОЗДІЛ 4</b>	<b>АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	54
	<b>ВИСНОВКИ</b>	57
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	61

## ВСТУП

**Актуальність.** 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 [10, 11, 12].

Систематичний огляд доступної наукової літератури [1, 5, 10, 12, 19, 31] виявив обмежене, але швидко зростаюче охоплення цього феномена науковими дослідженнями, які здебільшого зосередилися на еволюції кіберспорту, віхах його розвитку, поняттях і концепціях, що з ним пов'язані, його ефектах для економіки, які часто вивчаються ізольовано.

Кіберспорт в Україні, як і у всіх Східній Європі, є на етапі становлення. Досвід розвинутих країн демонструє перспективи ринку. Нові технології дають змогу розробникам видавати нові ігри та вдосконалювати існуючі. Різноманітність дисциплін є одним з чинників зростаючого інтересу до кіберспорту [1, 12]. Ігрові розробники розвивають продукт з двох сторін. Зсередини вони роблять продукт таким, щоб в нього було цікаво грати. Розробники періодично змінюють баланс складових частин ігор, чим підтримують інтерес гравців та глядачів [26, 33].

Успіх кіберспорту дослідники пов'язують із чотирма факторами [37, 40, 42]: більш організованою структурою, новими ігровими каналами, більшою кількістю знань у сенсі більшої кількості досвідчених гравців, співтовариств і управління і, зрештою, більш високими досягненнями у сенсі розширенні трансляцій на телебаченні, набутті статусу реального виду спорту.

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, 12].

Зростання і поглиблення геймерської культури створює сприятливе середовище для розвитку кіберспорту, де гравці та фанати стають більш активними учасниками цієї галузі, а швидкість та ефективність технологій в галузі інформаційних технологій сприяють розвитку інфраструктури для проведення турнірів, тренувань та трансляцій.

Розвиток кіберспорту є динамічним і складається з численних факторів, які взаємодіють для створення великого та впливового спортивного сегменту. Такий успіх зумовлений взаємодією численних факторів. Існує декілька ключових аспектів, що впливають на створення великого та впливового спортивного сегменту у світі кіберспорту: технологічний розвиток, популярність відеоігор, професіоналізм гравців, організаційна структура, турніри та події, глобальна спільнота, економічна підтримка, медіа та трансляції. Ці фактори взаємодіють та спільно сприяють становленню кіберспорту як впливового та визнаного спортивного сегменту в сучасному світі.

**Мета роботи** - визначити рівень популярності та розвитку кіберспорту як спортивної та розважальної діяльності в Україні.

**Завдання дослідження:**

1. Вивчити рівень розвитку кіберспорту в світовій ретроспективі

2. Розглянути чинники, що впливають на розвиток кіберспортивної індустрії
3. Дослідити динаміку зростання глядацької аудиторії в кіберспорті
4. Визначити місце України в світовому кіберспортивному співтоваристві та її конкурентоспроможність в різних ігрових дисциплінах.
5. Виявити рівень розвитку кіберспортивної індустрії в Україні

**Об’єкт** – індустрія кіберспорту.

**Предмет** – розвиток кіберспорту в Україні.

**Методи:** теоретичний аналіз отриманих даних, даних науково-методичної літератури та мережі Інтернет, опитування, методи математичної статистики, узагальнення.

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

- досліджено особливості розвитку кіберспортивної індустрії. Кіберспорт постійно еволюціонує через впровадження нових ігор, стратегій та технологій. Цей швидкий темп змін вимагає від учасників галузі постійної адаптації та інновацій. Кіберспорт не має географічних обмежень, що дозволяє створювати міжнародні команди, турніри та глядацьку аудиторію. Це створює широкі можливості для глобального співробітництва та конкуренції.

- визначено роль та місце українських гравців та команд в світовій кіберспортивній спільноті та показано рівень їх конкурентоспроможності на міжнародній арені.

- виявлено динаміку зростання глядацької аудиторії та підтверджено постійне зростання популярності різних кіберспортивних дисциплін та заходів.

- встановлено рівень розвитку кіберспорту в українському суспільстві та показано тенденції цього процесу в найближчій перспективі та зазначено фактори від яких цей процес є залежним.

**Практична значущість** роботи полягає в тому, що отримані результати дослідження були використані при вивченні дисципліни «Інноваційні технології в кіберспорті» та «Теорія і методика підготовки в кіберспорті» для магістрів зі спеціалізації «Кіберспорт», та застосовані при проходженні науково-дослідної практики вересень – жовтень 2023 р.

**Структура роботи.** Кваліфікаційну роботу викладено на 63 сторінках тексту, вона складається зі вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних джерел (58 джерел, з них 32 іноземних). Робота ілюстрована 11 рисунками та 5 таблицями.

## РОЗДІЛ 1

### РОЗВИТОК СУЧАСНОГО КІБЕРСПОРТУ В СВІТОВІЙ РЕТРОСПЕКТИВІ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА СУСПІЛЬСТВО

#### 1.1. Становлення кіберспортивної індустрії в світі

Кіберспорт - змагальне використання відеоігор - останніми роками переживає величезне зростання і став значною частиною світової індустрії розваг. Якщо на перших порах багато хто ставився до кіберспорту скептично, то в останні роки картина змінилася [4, 7]. Тим часом змагання стають дедалі популярнішими в усьому світі.

Історія кіберспорту сягає корінням 1970-х років, коли відбулися перші офіційні змагання з відеоігор. У наступні роки з'являлося все більше і більше ігор, за якими проводилися турніри. Переможці визначалися в рейтингових списках. Найвідомішими іграми 1980-х років були Pac-Man і Donkey Kong. Уже 1980 року змагання зі Space Invaders, організоване виробником Atari, залучило 10 000 учасників. Уперше це наочно продемонструвало величезний потенціал, який лежав у сплячому стані [13, 16]. З появою персональних комп'ютерів у 1990-х роках турніри стали ще масштабнішими та професійнішими.

Останнім часом прийнято говорити, що індустрія кіберспорту стрімко зростає і розвивається. Щороку проводиться все більше турнірів, з'являються нові кіберспортивні дисципліни, призові фонди чемпіонатів світу вже давно обчислюються мільйонами доларів, а топові геймери наздоганяють за популярністю зірок спорту і шоу-бізнесу.

Аудиторія кіберспорту теж збільшується - протистояння найкращих гравців і команд збирають біля екранів мільйони глядачів по всьому світу. Рекорди пікового онлайн на трансляціях у топ-дисциплінах оновлюються майже щороку. Не можна не згадати і про бізнес - якщо раніше опорою індустрії були відносно невеликі компанії-спонсори та виробники



периферійних пристроїв для геймерів, то зараз кіберспорт лежить у площині інтересів топових інвестиційних компаній, національних банків, телекомунікаційних холдингів тощо. Здається, ще зовсім недавно найкращі гравці турнірів отримували особистий кубок і комп'ютерну мишку, а зараз їм вручають довгий чек і автомобіль преміум класу.

Інтереси у глядачів теж змінюються, і часом застарівають не конкретні ігри, а цілі жанри. Наприклад, зараз із професійної сцени практично повністю зникли турніри з Crossfire, Hearthstone, Smite, але скоро з подібними проблемами ризикують зіткнутися і "королівські битви". Колись популярні дисципліни можуть роками показувати стагнацію, але індустрія однаково компенсуватиме це і розвиватиметься за рахунок чогось іншого [18, 20]. На швидкість зростання і загальну динаміку також впливає безліч сторонніх чинників. Наприклад, найочевидніший із них - пандемія коронавірусу, через яку значна частина індустрії на два роки майже повністю перейшла в онлайн. Інший важливий фактор - розвиток технологій. Саме завдяки появі потужних ігрових смартфонів буквально за кілька років виникла ціла індустрія мобільного кіберспорту.

Кіберспорт виграв від численних технічних інновацій. Вони полегшили доступ до ігор і забезпечили їхнє швидке поширення. Одним з основних чинників, що сприяли зростанню кіберспорту, є дедалі більше поширення Інтернету. Можливість грати в ігри онлайн і дивитися змагання в прямому ефірі сприяла тому, що кіберспорт став масовим явищем. Тріумф консолей не був повністю невинним у цьому. PlayStation, Xbox і Nintendo перетворили хобі молодих людей на мільярдний ринок, який уже давно перевершив кіно та музичну індустрію. Це позначилося і на кіберспорті.

Цей розвиток помітний і за призовими грошима. Перші турніри в 1970-х і 1980-х роках зазвичай пропонували учасникам лише невеликі суми, у межах кількох сотень або тисяч доларів [34]. Сьогодні, навпаки, деякі турніри пропонують призові в кілька мільйонів доларів. Найпопулярнішими в усьому

світі, безсумнівно, є такі ігри, як Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2 і PUBG: Battlegrounds.

Очікується, що у 2023 році глобальний дохід від гри перевищить 1,5 мільярда доларів і, за прогнозами, за три роки приносить понад 2 мільярди доларів на рік. Через рік очікується, що у світі буде понад 720 мільйонів активних гравців.

Такий стрімкий розвиток не залишився непоміченим для індустрії спортивних ставок. Зрештою, індустрія шукає ринки ставок, які пропонують азарт і розваги. Якщо, крім того, відкриваються незліченні можливості для ставок на результати поєдинків, то очевидно, що букмекери включають ці матчі у свою пропозицію. Нині асортимент провайдерів настільки великий, навіть у Німеччині, що новачкам найкраще порівняти численні бонуси через тестові звіти, перш ніж підтримати улюблену команду ставками [28, 35, 44]. У будь-якому разі, інтерес індустрії ясно показує, що дні нішевого спорту безумовно минули.

Цей розвиток приваблює не тільки легіони молодих азартних гравців, а й бізнес-спільноту. Вони усвідомили, що це відкриває величезні можливості для клієнтів майбутнього. Зрештою, кожен бренд світового рівня сьогодні хоче, щоб його сприймали як молодий та інноваційний. Тому не дивно, що німецька автомобільна промисловість також дедалі активніше бере участь у кіберспорті як спонсор.

Кіберспорт став найбільшою експериментальною галуззю і найбезпосереднішим носієм додатків для передових технологій людини. У зв'язку з цим у літературі обговорюється вплив кіберспорту на людину. Зокрема, теорія реорганізації ресурсів і зростання індустрії послуг у сильно взаємопов'язаному суспільстві, яку активно обговорюють у зарубіжних економічних колах, являє собою нову теоретичну систему, запропоновану для інтернет-економіки [6, 9]. Виокремлюються позитивні та негативні напрями впливу кіберспортивної індустрії на суспільство в процесі її власного розвитку. Розглянемо їх нижче.

Позитивний вплив проявляється в тому, що кіберспорт перебуває на вістрі технологічних інновацій. Кіберспорт - це галузь, що розвивається, із сильними технічними характеристиками; він є основною галуззю застосування новітніх досягнень сучасної науки і техніки. Не тільки технології штучного інтелекту, а й інші технології, як-от сучасні технології зв'язку, технології чипів, нові технології візуалізації, технології великих даних, технології, що носяться, тощо. "обирають" кіберспорт як перший прорив.

Розвиток кіберспорту та кіберспортивних галузей залежить, по-перше, від технологічної революції, а по-друге, від зміни бізнес-моделей. У той час як основою змін бізнес-моделі, як і раніше, є технології [3, 14, 17]. Кожна велика науково-технічна революція призведе до трансформації та просування електронних портів, що призведе до народження низки популярних ігор і заходів. Так, популярність технології локальної обчислювальної мережі породила хвилювання від конкурентних ігор, таких як StarCraft, Quake і Delta.

Кіберспорт є важливим компонентом споживання інформації, і це важливий момент для національних науково-технічних інновацій у нових історичних умовах. Інновації є основною рушійною силою розвитку та стратегічною підтримкою для побудови сучасної економічної системи. З аналізу змісту кіберспортивних технологій можна виявити, що кіберспорт - це не лише поле для експериментів із новими технологіями, а й новий вид поведінки у сфері споживання інформації, який може максимально швидко трансформувати різні нові технології в потенціал споживання. Основою споживання інформації є інновації в галузі інформаційних технологій. Кожна науково-технічна революція або технологічна інновація, що перекидає, призведе до революції в оновленні споживання інформації або в методах споживання інформації, таких як смартфони, Інтернет, мобільний зв'язок 4G і штучний інтелект [2, 15, 25].

Заохочення кіберспорту полягає в заохоченні інвестицій у соціальні інновації за допомогою соціального споживання і в поглинанні ризиків,

пов'язаних з інвестиціями окремих країн у науку і технології. Оплата праці споживачів та активне споживання є найефективнішими способами заохочення технологічних інновацій. Значення споживання кіберспорту полягає саме в цьому. Кіберспорт - це новий тип індустрії споживання інформації, що виникає в нову епоху, що має велике значення в довгостроковій перспективі.

Індустрія кіберспорту може стати "новою кінетичною енергією" традиційної спортивної індустрії. Кіберспорт справив величезний вплив на традиційну спортивну індустрію. Сучасна молодь віком від 16 до 25 років витрачає понад 30% свого дозвілля на кіберспорт та інші онлайн-ігри, що неминуче скорочує час традиційних спортивних занять. Завдяки своїй зручності, економічному ефекту та високій видовищності кіберспорт зайняв велику кількість часу молоді для традиційних спортивних програм [30, 36, 39]. Це серйозний виклик традиційним видам спорту, і ним необхідно ефективно управляти. Тим не менш, ми повинні бачити прогрес технологій і методів комунікації, викликаний кіберспортом, який відкрив нові можливості для традиційної спортивної індустрії. Кіберспорт може допомогти молодим людям заново зрозуміти значення фізичної активності та цінність традиційних спортивних програм, що сприяє успадкуванню та просуванню фізкультури в новій техніці.

Нині VR, AR і носимі технології стають дедалі зрілішими. У майбутньому кіберспортивні проєкти можуть мати характеристики "інтенсивної фізичної активності" і стати важливим допоміжним інструментом і методом розширення традиційного фізичного виховання в школах і у вишах.

Негативний вплив індустрії полягає в професіоналізації кіберспорту, де виникають певні проблеми на кшталт молодий вік гравців, коротке спортивне життя тощо. Більшість кіберспортсменів нині виходять на пенсію у віці 20-30 років з дуже коротким циклом тренувань і відсутністю подальшого захисту [41, 45]. Високоінтенсивні тренування професійних кіберспортивних

спортсменів протягом щонайменше 50 годин на тиждень часто призводять до фізичного виснаження, нервової втоми і навіть вживання стимуляторів, що призводить до поганого соціального впливу. Поява цих проблем засвідчує, що нині зрілість індустрії кіберспорту все ще потребує поліпшення, і необхідно приділяти увагу захисту та організації спортсменів.

В індустрії кіберспорту існує низка соціальних проблем, що суперечать спортивній майстерності та спортивним законам, таких як спотворення доходів, нереалістичне порівняння, перевернутий дохід між ведучими та спортсменами і шахрайство з метою отримання кліків.

Виникнення цих проблем пов'язане не тільки з економічними причинами трансформації платіжної моделі в економіці платформи, але більшою мірою з відсутністю соціальної освіти в галузі та соціального нагляду. Виникнення цих проблем не тільки впливає на здоровий розвиток самої галузі, а й прищеплює кіберспортсменам неправильні цінності та мораль.

## **1.2. Вплив кіберспорту на суспільство та ігрову індустрію**

Причини негативного впливу кіберспорту на людину можна розглянути за допомогою економічного, культурного, психологічного та соціального аналізу на різних рівнях.

Економічний аспект. З погляду економіки індустрія кіберспортивних послуг відрізняється від традиційних галузей сфери послуг, які мають низьку продуктивність праці та залежать в основному від витрат праці. Індустрія кіберспортивних послуг має характеристики типової економії на масштабах, економії за рахунок масштабу і додаткових переваг. Це також означає, що кіберспортивні продукти (такі як контент змагань і самі ігри) володіють дуже цікавими, низькопороговими і недорогими функціями. Найважливішим економічним чинником, що зумовлює такі характеристики продукту, є те, що кіберспортивні продукти такі самі, як і онлайн-ігри [32]. Механізм ціноутворення являє собою асиметричний механізм розподілу. У процесі

виробництва таких товарів мета виробників полягає в тому, щоб залучити інтернет-дані за допомогою продуктів, які можна копіювати нескінченно і з майже нескінченними ефектами масштабу, та отримувати прибуток за рахунок реклами та спонсорства. Незважаючи на те, що споживачі отримали безоплатні продукти, вони повинні надати свої власні дані та час зберігання в мережі, щоб отримати більше прав на безоплатне використання.

Ця асиметрія виробництва і споживання призводить до того, що споживачі пасивні і домінують в індустрії кіберспорту, що призводить до непереборної мотивації підлітків купувати ігрові продукти і, зрештою, змушує підлітків витратити занадто багато часу на ігри [38, 47]. Несприятлива ситуація позначається на доступному часі молодих людей, які займаються звичайними видами спорту та іншими здоровими розвагами. Додаткові втрати, яких зазнають споживачі, є побічними ефектами, що виникають після події і водночас важко піддаються кількісній оцінці. В інтернет-економіці існує багато подібних явищ, таких як "великі дані та конфіденційність", "конфіденційність для зручності" тощо.

Культурний аспект. Кіберспорт є типовим культурним продуктом. Контент кіберспортивних ігор та інформація в Інтернеті мають свої власні розважальні та цікаві культурні якості. Суть цієї культури - розвага, що являє собою типове "щасливе споживання", спрямоване на задоволення духовних і психологічних потреб. Цей культурний продукт характеризується прагненням до максимального психологічного і духовного задоволення споживачів [23, 43]. Він має низьку цінову еластичність, і його ціни не відповідають витратам. Ба більше, він легко викликає звикання.

Психологічний аспект. Ігри - це суть людської природи й один із найважливіших способів досліджувати світ. Склад психічних і психологічних потреб людини дуже складний. На додаток до нормального самозадоволення психологічні потреби людей також породжують складні емоції, як-от вихваляння, прагнення до новизни, порівняння та ревності в інтерактивному процесі, які можна знайти повсюдно в індустрії, особливо в прямій трансляції

ігор із винагородою [2, 8]. Важко використовувати етичні норми, щоб стримувати їх. Водночас підлітки мають меншу психологічну самодисципліну і більшу допитливість та є більш сприйнятливими до цих психологічних чинників, що посилюють негативні наслідки в індустрії кіберспорту.

Соціальний аспект. Незважаючи на те, що наразі потреба в нагляді та контролі за кіберспортом та онлайн-іграми дуже висока, і було сформульовано відповідну політику, з погляду фактичних результатів, суспільству все ще бракує систематичного розуміння та наукових методів для розв'язання цієї проблеми. Механізми регулювання та управління такими негативними наслідками потребують подальшої оптимізації. З наведеного вище аналізу ми можемо бачити, що негативні наслідки, спричинені кіберспортивною індустрією, мають внутрішні та глибокі економічні, культурні, психологічні та соціальні причини [27, 29, 39]. Ці причини притаманні індустрії кіберспорту, але негативні наслідки та витрати соціального управління

**1.2.1. Чинники, що впливають на розвиток кіберспортивної індустрії.** Ігрова індустрія в наші дні зазнала революційних змін, що призвели до виникнення кіберспорту - нового світового феномена. Від скромних починань у світі відеоігор до масових змагань перед мільйонною аудиторією, кіберспорт сьогодні є однією з найдинамічніших і найприбутковіших галузей у сучасному світі. Ігри завжди були популярною розважальною формою, але з розвитком технологій вони стали ще більш доступними та захопливими [6]. Поява нових ігрових платформ, таких як персональні комп'ютери, консолі та мобільні пристрої, значно розширила аудиторію гравців. Однак справжній прорив стався з розвитком онлайн-ігор і багатокористувацьких мережевих ігор. Гравці з усього світу можуть вступати у віртуальні битви і змагатися один з одним, створюючи команди і вдосконалюючи свої навички в іграх.

У наші дні соціальні медіа відіграють величезну роль у повсякденному житті людей, і ігрова індустрія не стала винятком. Платформи, як-от Twitch і YouTube, надають можливість стрімити ігрові сесії та транслювати кіберспортивні змагання в прямому ефірі. Мільйони глядачів можуть спостерігати за ігровою майстерністю професійних гравців і насолоджуватися захопливими поєдинками [10, 29]. Це дало змогу кіберспорту вийти за рамки звичайної ігрової індустрії та стати розвагою для широкого загалу.

У минулому кіберспорт вважався радше хобі, але з появою професійних ігрових команд і міжнародних турнірів він набув статусу повноцінної спортивної дисципліни. Кіберспортивні команди змагаються на різних платформах, як-от комп'ютери, консолі та мобільні пристрої, у таких популярних іграх, як League of Legends, Dota 2, Counter-Strike та багатьох інших. Великі призові фонди та підтримка з боку великих компаній і спонсорів залучили талановитих гравців і дали змогу кіберспорту розвиватися з небаченою швидкістю.

Кіберспорт має значний економічний вплив. Призові фонди на великих турнірах можуть сягати кількох мільйонів доларів, а доходи від реклами та спонсорських угод продовжують зростати. Крім того, кіберспортивні трансляції та стріми приваблюють величезну кількість глядачів і створюють нові можливості для реклами та маркетингу. Кіберспорт також впливає на суспільство, надихаючи молодь займатися спортом і прагнути до досягнення високих результатів.

Незважаючи на швидке зростання кіберспорту, ця галузь характеризується недостатньою розробленістю теоретичних, економічних, правових та управлінських аспектів функціонування і розвитку в бізнес-середовищі сучасного суспільства [31, 33, 38]. Для того, щоб зрозуміти можливості держави щодо підтримки та розвитку індустрії кіберспорту, необхідно отримати відповіді на низку важливих запитань, зрозуміти вплив



різних факторів на розвиток цієї індустрії та розробити заходи підтримки і стимулювання цього напрямку.

На такі активні темпи розвитку кіберспорту впливає низка чинників серед яких: технологічний прогрес, розвиток ігрової індустрії, засоби масової комунікації, телебачення, інтернет тощо. Ці фактори взаємодіють та сприяють розвитку кіберспорту, який стає все більш популярним та визнаним як серйозна галузь в спорті та розвагах, а також визначають та сприяють росту кіберспорту як важливої галузі в спорті та розвагах, залучаючи увагу як гравців, так і глядачів.

Можна виділити кілька ключових аспектів, що впливають на кіберспорт, серед яких зокрема питання масовості та доступності, розвитку професійних команд; зростання фінансової підтримки від інвесторів, компаній та спонсорів дозволяє збільшити призові фонди, рівень конкуренції та привертати топових гравців [39, 48].

Зростання популярності онлайн-трансляцій і стрімінгу забезпечує глобальний доступ до кіберспортивних заходів, розширюючи аудиторію та підвищуючи визнання. Також деякі організації та країни домагаються включення кіберспорту в програму Олімпійських ігор, що також сприяє розвитку та популяризації цього виду активності як спортивної дисципліни.

### **1.3. Негативні наслідки індустрії кіберспорту та їх вирішення**

Економічний аналіз кіберспортивних продуктів показує, що претензії виробників і споживачів кіберспортивної індустрії різні та небезпідставні. Додаткові збитки, яких зазнають споживачі, дійсно існують [33]. Ба більше, накопичення цієї втрати з плином часу чинить величезний і довгостроковий вплив на фізичне та психічне здоров'я кіберспортсменів незалежно від віку, що є значним негативним зовнішнім чинником. Тому, з точки зору економічної політики, необхідно створити якийсь механізм компенсації споживчих витрат в індустрії кіберспорту. Однак цей механізм має бути

ринковим, а не прямим втручанням уряду, що використовувалося раніше (факт довів, що втручання та правила, які ґрунтуються на стандартах оцінювання моральності виробників, лише заважатимуть ринку та часто будуть важкими для реалізації в реальності) [20]. Для побудови такого компенсаційного механізму можливо встановити різні ціни для споживачів різного віку на основі визначення прав власності на споживчий трафік. Тільки встановивши диференційоване ціноутворення, що ґрунтується на чіткому визначенні потоку даних про права власності в Інтернеті, можна буде відновити зв'язок між виробниками та споживачами в найвідповідніший спосіб і звести до мінімуму негативний вплив індустрії кіберспорту, крім впливу на ринок.

В той же час, основним завданням законодавчого рівня є не відмовлятися від регулювання індустрії, як це практично відбувалося в Україні дотепер, а забезпечити здоровий розвиток індустрії кіберспорту з урахуванням можливих негативних соціальних проблем [11]. Аналогічні ситуації існують і в інших галузях інтернет-економіки. Так, у процесі захисту конфіденційності та розвитку індустрії великих даних виникають одні й ті самі дилеми. Зарубіжний досвід показує, що ці проблеми мають бути вирішені за рахунок законодавчих обмежень [50].

Міжнародний досвід розвитку кіберспорту показує, що причина, через яку індустрія кіберспорту здатна поступово відокремитися від онлайн-ігор і стати на самостійний шлях розвитку, полягає в тому, що вона володіє основною силою професіоналізації та спорту [46]. Тільки розвиваючи кіберспортивну індустрію як професійний спорт, ми зможемо розвивати освітню функцію спорту та пропагувати спортивний дух. Водночас ми можемо краще долати загальні проблеми онлайн-ігор у кіберспортивних іграх. Так, Корея стала першою країною, яка домоглася професіоналізації в кіберспорті.

Зважаючи на поточну оперативну ситуацію в кіберспорті в Кореї, після професіоналізації кіберспорту звичайні гравці витратимуть більше часу на

перегляд подій, трансляцію культури кіберспорту та участь у благодійних заходах на стадіонах як здорового стилю, що дуже корисно для спрямування кіберспорту у здоровий та оптимістичний напрямок. Згідно з глобальною статистикою кіберспорту Newzoo за 2019 рік, 43% людей, які дивляться потокові відеоігри у світі, не грають в ігри самостійно та беруть участь в індустрії кіберспорту тільки як глядачі [34].

Навіть у найпопулярніших кіберспортивних іграх, як-от League of Legends, Counter Strike і DOTA 2, 23% аудиторії лише дивляться ігри і не грають у них самі [49]. Особливо з урахуванням тенденції до розширення вітчизняного кіберспорту з онлайн в офлайн, ми вважаємо, що дедалі більше гравців поступово витратимуть менше часу на комп'ютерні ігри та братимуть участь в офлайн-заходах кіберспорту. Крім того, особистими проблемами, пов'язаними з негативними наслідками нинішнього кіберспорту, згаданими раніше в цій статті, є проблеми віку гравців, короткого спортивного життя і недостатнього захисту, які точно показують необхідність зрілої професіоналізації кіберспорту [2, 3, 10]. Тільки таким чином проблеми можуть бути вирішені.

Таким чином, професіоналізація і спортивний розвиток кіберспорту - це остаточне вирішення проблеми негативних наслідків кіберспорту. Це не тільки закон самої індустрії кіберспорту, а й прорив у галузі галузевого нагляду за кіберспортивною індустрією в майбутньому. У цьому аспекті держава може відігравати провідну роль.

Як один із найбільших у світі споживчих ринків кіберспорту, Україна сформувала індустрію кіберспорту, яка претендує на те, щоб стати важливим джерелом доходів і сферою зайнятості для країни [4]. Це особливо важливо, оскільки воно охоплює більш молоду демографічну групу, яка цілком може забезпечити стабільну зайнятість під час зростання сектора. Ми очікуємо, що індустрія кіберспорту України ввійде в новий виток розширення і структурного оновлення завдяки підтримці політики на урядовому рівні та застосуванню нових технологій. З цією метою необхідні подальші

дослідження, щоб забезпечити максимальні переваги в наступній еволюції кіберспортивної індустрії, збереження і розвитку людського потенціалу.

Політика управління кіберспортивною галуззю все ще потребує вдосконалення. Нині перед вітчизняними спортивними менеджерами, як і раніше, стоять важливі завдання подолання негативного впливу кіберспорту на здоровий спосіб життя підлітків і розв'язання низки соціальних проблем в індустрії кіберспорту, щоб справити позитивний вплив кіберспорту на економічне зростання, технічний прогрес і розвиток людського капіталу. Щоб відповідати новій ситуації та вимогам, держава і спортивне співтовариство зобов'язані якомога швидше почати дослідження нового формату спортивної індустрії, представленого кіберспортом.

Можна виділити такі ключові напрями досліджень кіберспортивної індустрії в Україні:

1. Дослідження стандартизації в кіберспорті - необхідне затвердження та управління випусками ігор на національному рівні з контролем масштабу і кількості шляхом видачі номерів випусків. Державним регуляторам ще належить офіційно відрізнити кіберспорт від онлайн-ігор. З погляду довгострокового розвитку індустрії кіберспорту, необхідно встановити технічні стандарти кіберспортивних ігор, щоб їх можна було чітко визначити і відрізнити від традиційних онлайн-ігор. Кіберспорт дійсно нечітко визначений на міжнародному рівні, що заважає спільним проєктам [10]. Дослідження класифікації кіберспорту безпосередньо допомагає визначити категорію кіберспорту та усунути технічні перешкоди для включення кіберспорту у великі спортивні заходи [11].

2. Дослідження ліг, турнірів і клубів кіберспорту - на відміну від традиційного професійного спорту, кіберспорт - це змагальний вид спорту, заснований на онлайн-спільнотах. Наразі відсутні довгострокові подальші дослідження економічних та управлінських теорій професійних кіберспортивних ліг і кіберспортивних клубів, незважаючи на роботу в галузі комунікаційних і маркетингових теорій кіберспортивних заходів і

традиційних видів спорту [10, 12]. Через відсутність даних внутрішні операції кіберспортивних ліг і рівні масштабів не відстежували. Вивчення ліги кіберспорту Росії допоможе зрозуміти процес еволюції спортивних ліг. Попри те, що вони є ядром професійних кіберспортивних заходів, кіберспортивні клуби не є їхнім ядром.

3. Дослідження травм і реабілітації в кіберспорті рекомендації щодо розвитку індустрії кіберспорту в - в науковій літературі відсутні дослідження підготовки та реабілітації професійних кіберспортсменів в достатній кількості. Такі дослідження можуть виявити нові моделі поведінки та здоров'я у кіберспортивних гравців. Вважається, що наявні професійні кіберспортивні клуби вивчали набір методів навчання та управління для професійних кіберспортсменів у межах своєї власної практики [11]. Однак цим режимам зазвичай не вистачає наукового внеску. Необхідно вивчити причини травм у кіберспорті, методи їх виявлення, методи лікування та умови для повернення в кіберспорт. У ньому будуть представлені рекомендації щодо профілактики, лікування та відновлення спортивних травм, отриманих професійними гравцями та любителями.

4. дослідження щодо усунення негативних наслідків кіберспорту та кіберспортивної освіти.

### **Висновки до розділу 1**

Кіберспорт - це галузь, яка тісно пов'язана з технологічними інноваціями в галузі споживання інформації. Водночас з тим, кіберспорт також є фізичною активністю, тісно пов'язаною зі здоровим ростом підлітків і розвитком у них спортивних звичок. Таким чином, держава може зберігати і розвивати людський капітал і підприємства за допомогою політики підтримки виробників технологічних інновацій у кіберспорті, які безпосередньо пов'язані з фізичною активністю.

Кіберспорт став глобальним феноменом, завоювавши популярність і визнання в усьому світі. Революційні зміни в ігровій індустрії, такі як

розвиток технологій і платформ, соціальних медіа та професійних організацій, сприяли його зростанню. Кіберспорт уже сьогодні є однією з найважливіших і найвпливовіших галузей, і його значимість тільки зростає. Дотримуючись поточних тенденцій, кіберспорт і далі розвиватиметься і розширюватиме свою аудиторію, посідаючи дедалі важливіше місце в нашій культурі та суспільстві.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Методи дослідження

Для вирішення поставлених задач нашого дослідження з визначення особливостей розвитку та становлення кіберспортивної індустрії в Україні ми застосовували такі методи наукового дослідження як:

- теоретичний аналіз даних мережі Інтернет, науково-методичної літератури та спеціалізований аналітичних кіберспортивних ресурсів;
- опитування;
- методи математичної статистики;
- узагальнення.

**2.1.1. Теоретичний аналіз даних мережі Інтернет, науково-методичної літератури та спеціалізований аналітичних кіберспортивних ресурсів.** Аналіз тематичних досліджень з досліджуваного питання, є доцільним з огляду на використання якісних даних. Саме тому, в нашому дослідженні було проаналізовано інформацію з веб-сайтів, аналітичних ресурсів та новин, отримані з веб-сайтів кіберспортивних федерації, асоціацій та організацій. В ході такого аналізу було визначено стан розвитку кіберспорту в світі, визначено чинники, що впливають на розвиток кіберспортивної індустрії. Завдяки аналітичним сервісам нами було визначено динаміку зростання глядацької аудиторії в кіберспорті, місце України в світовому кіберспортивному співтоваристві, конкурентоспроможність українських кіберспортсменів на міжнародних змаганнях в різних ігрових дисциплінах.

Загалом проаналізовано 54 джерела, як науково-методичних, так і інтернет-ресурсів.

**2.1.2. Опитування.** нами було проведено опитування, в якому зацікавленим особам в сфері кіберспорту було запропоновано визначити найбільш впливові засоби на збільшення популярності індустрії в цілому.

Респонденти присвоювали кожному запропонованому критерію ранг в залежності від його значимості, де 1 - найбільш впливовий, і відповідно 8 - найменш впливовий. Загальний результат вираховувався за середнім значенням по кожному фактору. В опитуванні взяло участь 43 особи. До складу респондентів увійшли особи, що мають досвід в даній сфері, серед яких постійні глядачі (вболівальники), кіберспортсмени, тренери, менеджери та коментатори (стрімери).

Анкета складалася з 8 питань, які дозволили визначити групи респондентів за їх однорідністю та отримати інформативні дані за темою дослідження.

**2.1.3. Методи математичної статистики.** Серед основних методів математичної статистики були застосовані статистичні та математичні методи обробки та інтерпретації результатів опитування, а також метод використання середніх арифметичних величин. Обробка даних здійснювалась за допомогою пакета даних MSExcel. Вибір методів математичної статистики здійснювався на підставі рекомендацій, викладених у спеціальній літературі, щодо особливостей застосування математичних та статистичних методів у спорті [21, 22, 24].

**2.1.4. Узагальнення.** Порівняння різних параметрів розвитку кіберспорту в різні роки, в різних країнах та в різних ігрових дисциплінах дозволили виявити основні тенденції та різниці в розвитку кіберспорту. За допомогою цього методу було досліджено окремі кейси успіху або випадків неуспіху у розвитку кіберспорту, а також фактори, що сприяють чи гальмують розвиток кіберспорту. Об'єктивний та комплексний підхід до узагальнення даних дозволив краще зрозуміти динаміку розвитку кіберспорту та визначити стратегічні кроки для його подальшого розвитку.

## **2.2. Організація дослідження**

1-й етап (листопад – лютий 2022-2023 р.) – вибір теми, визначення мети і завдань дослідження, аналіз науково-методичної літератури за напрямком



дослідження, аналіз даних щодо становлення кіберспорту в світі та Україні, позитивних та негативних чинників, що впливають на процес становлення кіберспортивної індустрії, підготовка вступу та першого розділу роботи.

2-й етап (березень – серпень 2023 р.) – проведено опитування спеціалістів з кіберспорту, визначено особливості розвитку кіберспорту в Україні та узагальнено основні проблеми та перспективи розвитку цього напрямку. Оброблено результати анкетування та підготовлено другий та частину 3 розділу кваліфікаційної роботи.

3-й етап (вересень – листопад 2023) – проведено узагальнення отриманих результатів дослідження, доопрацювання третього розділу кваліфікаційної роботи, підготовка висновків та списку літератури, сформовано практичні рекомендації до застосування результатів проведеного дослідження. Остаточне оформлення роботи. Підготовка доповіді та презентації до захисту.

## РОЗДІЛ 3

### ПОПУЛЯРИЗАЦІЯ КІБЕРСПОРТУ ТА ЧИННИКИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ЦЬОГО ПРОЦЕСУ

#### 3.1. Визначення популярності кіберспортивної індустрії в світі

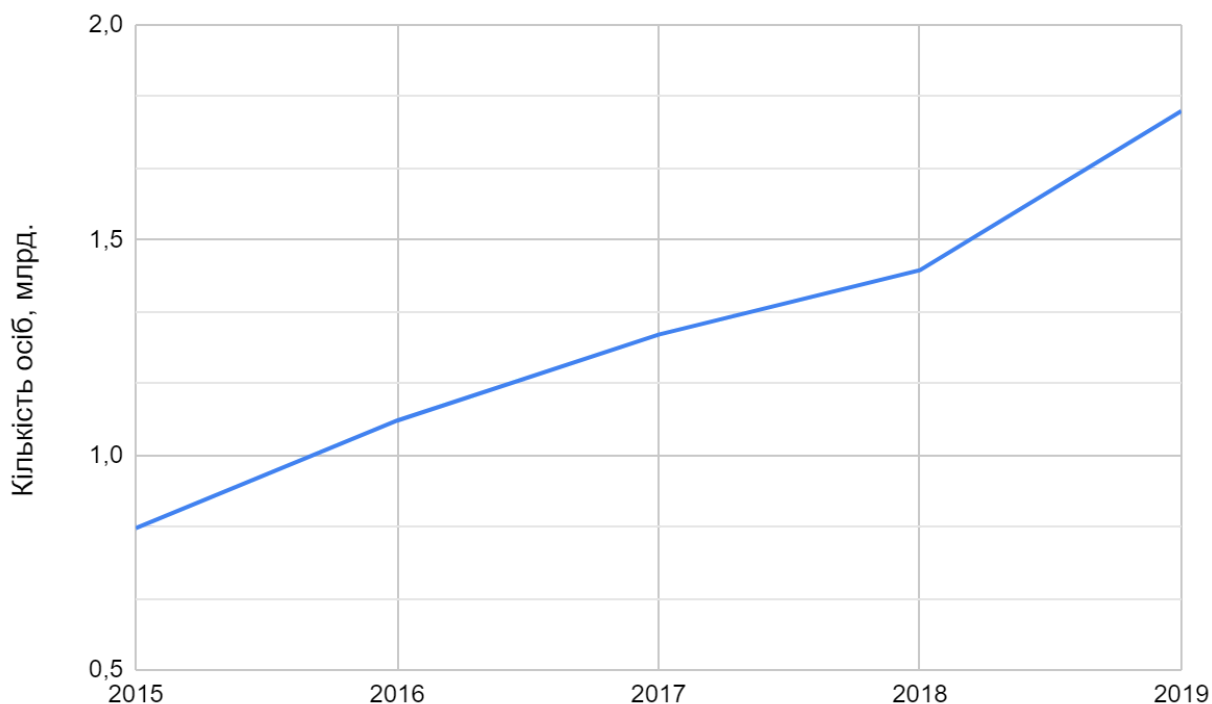
У різних регіонах на кіберспорт дивляться по-різному. Звичайний геймер з Європи або США сприймає кіберспорт, як змагання на ПК у класичні тайтли, на кшталт CS:GO, Dota 2 або League of Legends. Англomовний сегмент кіберспортивної аудиторії - один із, якщо не ключовий, в індустрії, але темпи його зростання далеко не найвищі, якщо порівнювати з іншими регіонами, такими як Південно-Східна Азія. У 2020 році іспано- та португаломовні прямі ефіри зазнали найзначнішого зростання. Після англійської вони посідають друге та третє місце відповідно за популярністю серед мов, якими ведуться прямі трансляції. Іспанські трансляції зросли на 369% до 1,4 мільярда годин перегляду, а португальські - на 189% до 1,1 мільярда годин перегляду (Newzoo) [34].

Однак бум кіберспорту приніс гроші й успіх не тільки економіці, а й самим основним гравцям. Багато з них стали зірками. Серед них, наприклад, Куро "KuroKy" Салехі Тахасомі, який став всесвітньо відомою фігурою в Dota 2. Як і багато його колег, він може покласти на змовницьку спільноту, завдяки якій кіберспорт стає дедалі популярнішим. Це призводить до зростаючої професіоналізації індустрії.

Наприклад, останніми роками створюється дедалі більше кіберспортивних організацій і агентств, які займаються управлінням і маркетингом професійних гравців і команд. Поява кіберспортивних ліг, таких як League of Legends Championship Series або Overwatch League, також сприяла швидкому зростанню професіоналізму.

Однією з головних причин зростання кількості глядачів кіберспорту є те, що все більше людей дізнаються про нього. Згідно з даними аналітичного

сервісу Newzoo, починаючи з 2015 року, рівень обізнаності про індустрію кіберспорту значно зріс (рис. 3.1). Тоді про неї чули трохи більше 800 000 людей. Незабаром ці цифри змінилися, і вже наступного року про кіберспорт дізналися понад мільярд людей.



**Рис. 3.1. Рівень обізнаності людей про індустрію кіберспорту**

За цим показником можемо спостерігати постійний і стабільний приріст. Так уже у 2017 році обізнаність про кіберспорт зросла до 1,28 мільярда осіб, та до 1,43 мільярда і 1,8 мільярда у 2018 та 2019 роках відповідно.

Таке збільшення глядацької аудиторії означає, що збільшиться кількість людей, яких можна охопити в індустрії кіберспорту, а отже і маркетинг у сфері кіберспорту допоможе розширити своє охоплення і донести свої маркетингові повідомлення через цікаві канали. Збільшення глядацької аудиторії вказує на зростання кількості людей, які переглядають конкретний контент або подію. У контексті кіберспорту це може стосуватися трансляцій турнірів, стрімів гравців, аналітичних програм чи іншого кіберспортивного контенту.

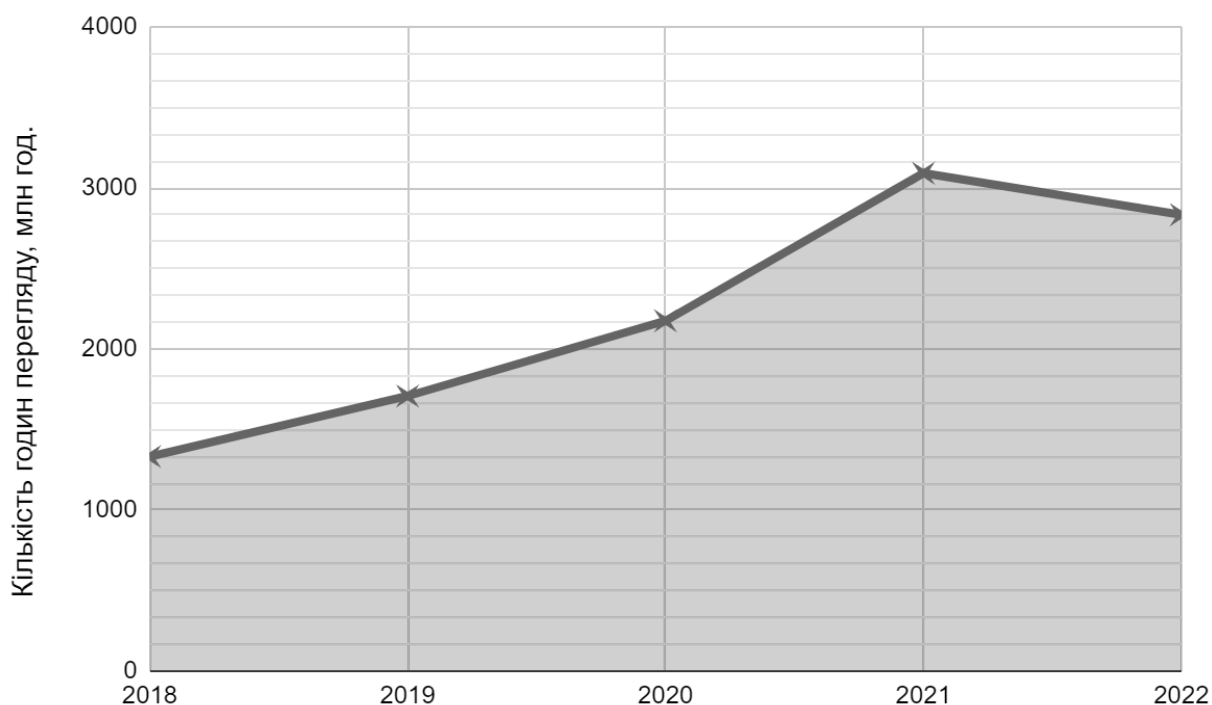
Збільшення глядацької аудиторії може бути показником популярності конкретного турніру, гравця, команди чи платформи трансляції. Це може мати важливе значення для рекламодавців, спонсорів та організаторів турнірів, оскільки більша аудиторія створює більше можливостей для монетизації та реклами. Зростання глядацької аудиторії може бути результатом різних факторів, таких як зацікавленість у конкретній грі чи турнірі, маркетингові зусилля, привабливість контенту чи підтримка гравців та команд. Цей приріст також може сприводжуватися покращеннями в технічній якості трансляцій, взаємодією з глядачами та іншими інноваціями для підвищення привабливості контенту.

Аудиторія кіберспорту постійно збільшується - протистояння найкращих гравців і команд збирають біля екранів мільйони глядачів по всьому світу. Рекорди пікового онлайн на трансляціях у топ дисциплінах оновлюються майже щороку. Не можна не згадати і про бізнес - якщо раніше опорою індустрії були відносно невеликі компанії-спонсори та виробники периферійних пристроїв для геймерів, то зараз кіберспорт лежить у площині інтересів топових інвестиційних компаній, національних банків, телекомунікаційних холдингів тощо. Здається, ще зовсім недавно найкращі гравці турнірів отримували особистий кубок і комп'ютерну мишку, а зараз їм вручають значний чек і автомобіль преміум класу.

Інтереси у глядачів теж змінюються, і часом застарівають не конкретні ігри, а цілі жанри. Наприклад, зараз із професійної сцени практично повністю зникли турніри з Crossfire, Hearthstone, Smite, але скоро з подібними проблемами ризикують зіткнутися і "королівські битви". Колись популярні дисципліни можуть роками показувати стагнацію, але індустрія однаково компенсуватиме це і розвиватиметься за рахунок чогось іншого. На швидкість зростання і загальну динаміку також впливає безліч сторонніх чинників. Наприклад, найочевидніший із них - пандемія коронавірусу, через яку значна частина індустрії на два роки майже повністю перейшла в онлайн. Інший важливий фактор - розвиток технологій. Саме завдяки появі потужних

ігрових смартфонів буквально за кілька років виникла ціла індустрія мобільного кіберспорту

На даному етапі нашого дослідження ми проаналізували показник глядацької активності кіберспортивних ігор та його динаміку (рис. 3.2.). Усі інші чинники - такі як динаміка галузевого спонсорства, збільшення кількості офлайн-заходів та їхнього прибутку, тощо - під час аналізу не враховувалися.



**Рис. 3.2. Динаміка популярності кіберспорту в 2018-2022 роках**

За даними сервісу escharts.com охоплення аудиторії в кіберспортивних турнірах сильно зросло за останні роки. У 2018 році всі івенти в сумі набрали 1,3 млрд годин перегляду, а за наступні чотири роки цей показник зріс більш ніж вдвічі.

Наразі наймасовішим за кількістю переглядів роком для кіберспорту є 2021-й - тоді кількість годин переглядів турнірів сукупно склала майже 3,1 млрд годин. Саме цього року значно збільшилась частка мобільного ігрового сегменту та становила 28,3% від тотала годин перегляду всієї індустрії.

Багато в чому це сталося завдяки таким тайтлам, як PUBG Mobile, Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang і Arena of Valor.

У 2022 році спостерігався невеликий спад, трохи більше 2,8 млрд годин перегляду, що становило приблизно на 6% менше, ніж попереднього року. Одним із чинників такого зниження можна вважати ситуацію з кіберспортом в Індії, де місцевий уряд заблокував доступ до багатьох популярних ігор (наприклад, до PUBG Mobile), через що стало складніше розвивати кіберспорт в цій країні.

Сьогодні існує безліч сервісів для трансляції різних подій і заходів в он-лайн форматі. В різних країнах світу ці платформи для прямих трансляцій відрізняються, але основними на Заході є Twitch (понад 31 мільйон людей відвідують Twitch щодня) та YouTube Live. Facebook мав досить популярну платформу для стрімінгу, але останнім часом її популярність стрімко знизилася. У Китаї ігрові трансляції зараз дуже популярні на таких платформах, як Douyin, Huya, Zhangi, Humaо і PandaTV.

В нашому дослідженні ми вирішили сфокусуватись на показниках глядацької аудиторії за даними наразі найпопулярнішої стрімінгової платформи для кіберспортивних заходів Twitch.com. Як показано в таблиці 3.1. та рисунку 3.3 аудиторія ігрових прямих трансляцій у 2019 та 2023 роках демонструє постійне зростання.

**Таблиця 3.1**

**Кількість одночасних глядачів різних кіберспортивних змагань останніх п'яти років за місяцями (Twitch.com)**

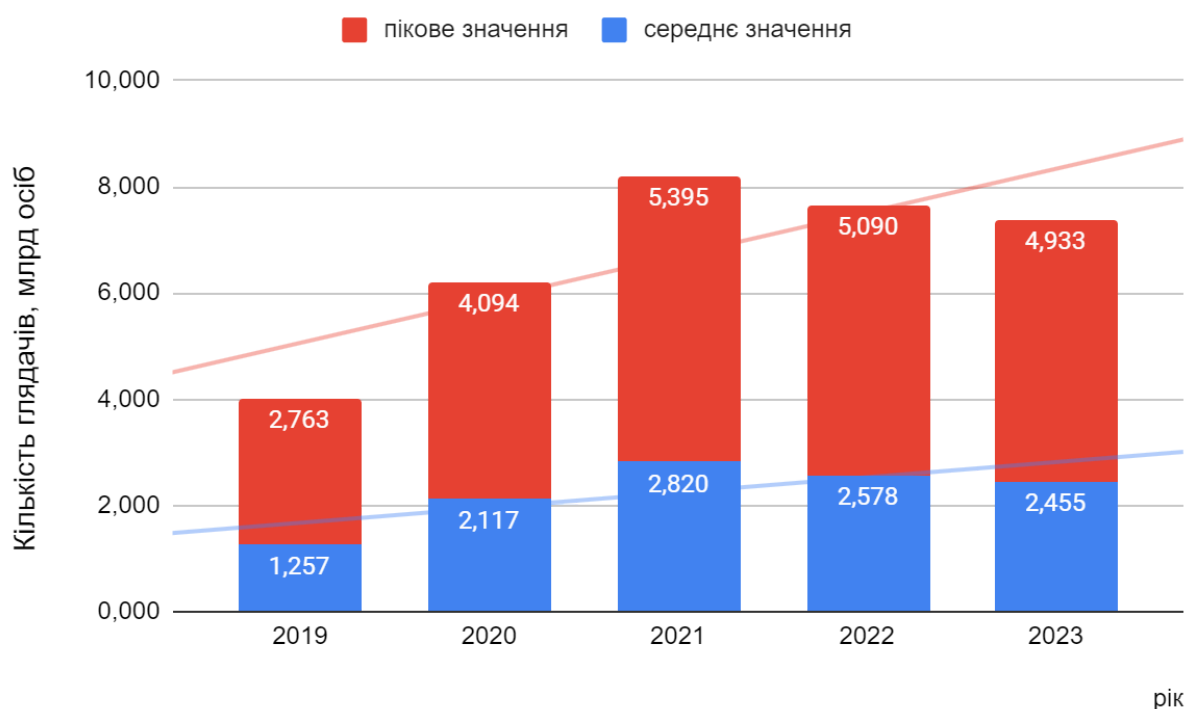
місяць	рік	середнє значення	пікове значення	рік	середнє значення	пікове значення	рік	середнє значення	пікове значення	рік	середнє значення	пікове значення	рік	середнє значення	пікове значення
січень	2020	1,276	2,349	2020	1,357	2,422	2020	2,92	6,577	2020	2,913	5,512	2020	2,487	5,537
лютий	2020	1,312	2,632	2020	1,411	2,66	2020	2,448	3,346	2020	2,957	5,521	2020	2,546	5,438
березень	2021	1,274	2,634	2021	1,638	3,39	2021	2,932	5,248	2021	2,605	4,774	2021	2,419	5,272
квітень	2022	1,234	2,367	2022	2,489	4,469	2022	3,108	6,248	2022	2,591	5,022	2022	2,44	4,512

## Продовження таблиці 3.1

травень	20	1,263	2,592	20	2,36	4,042	20	3,101	5,833	20	2,538	5,343	20	2,435	4,332
червень	11	1,305	3,601	02	2,263	6,06	02	3,727	5,794	02	2,544	6,648	02	2,438	4,589
липень	9	1,233	2,967	02	2,115	3,968	12	2,626	4,41	22	2,544	4,473	32	2,455	6,161
серпень		1,343	2,529		2,178	3,854		2,654	4,735		2,619	4,921		2,401	4,04
вересень		1,22	2,864		2,202	4,816		2,579	5,536		2,516	4,744		2,347	4,6
жовтень		1,213	3,074		2,385	4,227		2,715	6,178		2,513	4,694		2,447	4,574
листопад		1,222	2,906		2,487	4,378		2,519	5,943		2,365	5,818		2,466	4,243
грудень		1,185	2,638		2,523	4,839		2,516	4,888		2,236	3,604		2,579	5,901

\* - середнє та пікове значення представлені в мільярдах осіб

При цьому в зазначеній тенденції відмічається суттєвий зліт кількості одночасних глядачів саме у 2020 році (на 40,6%), що, швидше за все, було спричинене збільшенням часу, проведеного вдома, та вимогами до соціального дистанціювання під час пандемії коронавірусу.



**Рис. 3.3. Кількість одночасних глядачів різних кіберспортивних змагань останніх п'яти років за даними стрімінгової платформи Twitch.com**

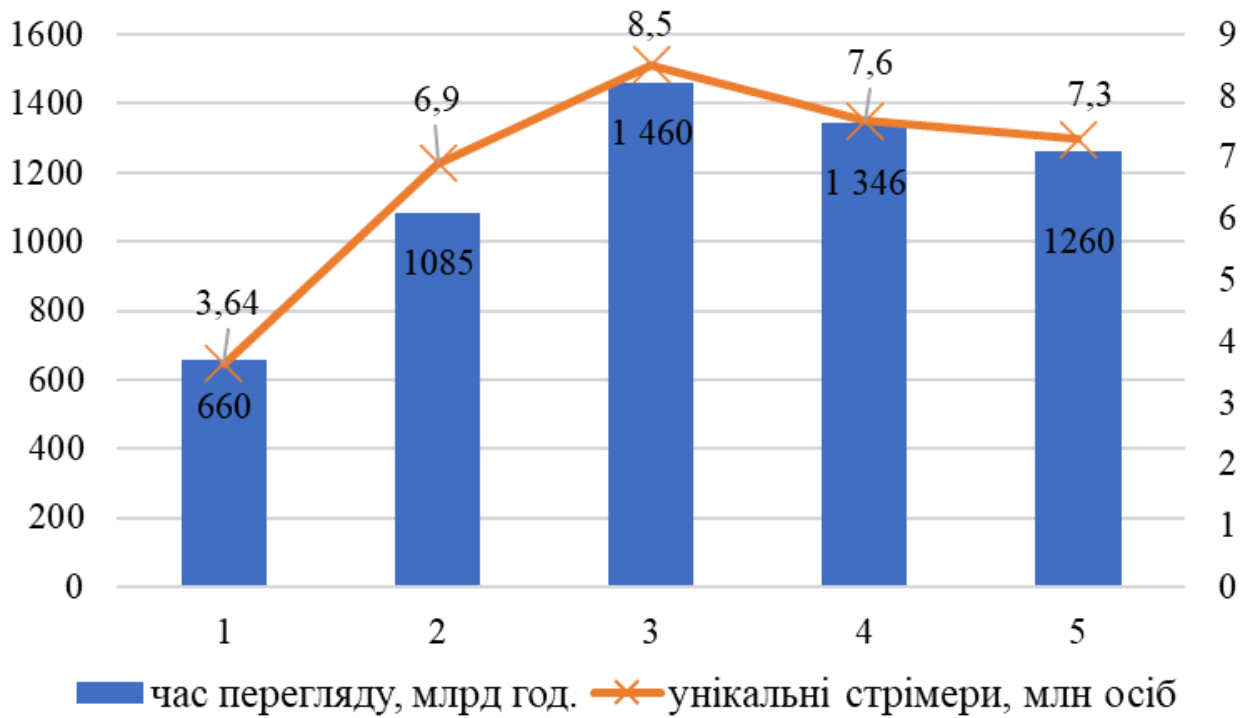
Збільшення кількості глядачів в кіберспорті може бути пов'язане з рядом факторів, які взаємодіють між собою та сприяють популяризації галузі в цілому. Наприклад наявність різних платформ, такі як Twitch, YouTube Gaming, Facebook Gaming та інші, що створюють зручні умови для трансляцій та сприяють зростанню аудиторії, а також зростання можливостей доступу до високошвидкісного Інтернету у всьому світі дозволяє глядачам легко взаємодіяти та переглядати онлайн-трансляції, при тому що різноманіття ігор, турнірів та стрімерів надає глядачам можливість вибору та відстеження того, що їх цікавить. В свою чергу великі турніри та команди активно залучаються до рекламних та маркетингових заходів, що привертає увагу нових глядачів і тим самим збільшує популяризацію цього виду спорту.

Зростання рівня професіоналізму у кіберспорті та його сприйняття як повноцінної галузі спорту залучає все більше глядачів з усього світу, оскільки команди, що представлені різними країнами конкурують між собою. Залучення та підтримка представників різних груп, включаючи жінок, створює більш інклюзивне середовище та привертає нову аудиторію, а взаємодія з глядачами, яка проводиться через чати під час трансляцій, конкурси та інші форми комунікації, роблять перегляд більш цікавим.

Загалом, ці фактори разом допомагають створювати цікавий, доступний та різноманітний контент, який приваблює та утримує глядачів в кіберспорті.

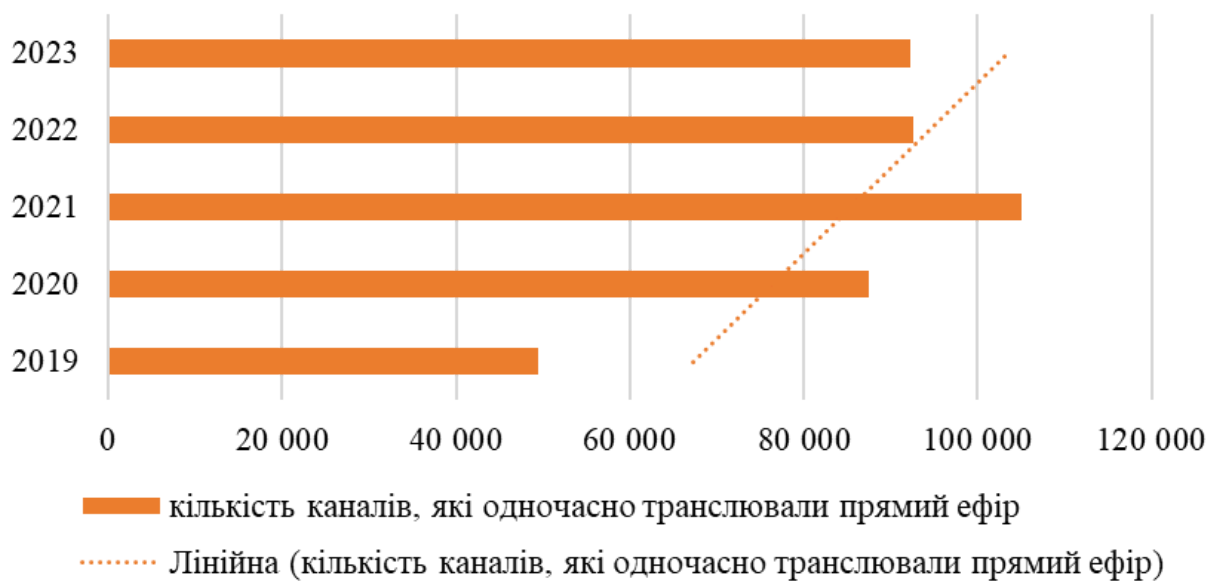
Продовжуючи аналізувати динаміку популярності за різними показниками на платформі Twitch нами було встановлено певні тенденції в рості популярності кіберспорту (рис. 3.4-3.5). Так, наприклад, карантинні обмеження через COVID-19 призвели до того, що багато людей збільшили час, проведений на платформі за переглядом стрімів та іншого контенту. Як результат, у 2021 році було переглянуто колосальних 1 460 мільярдів хвилин, порівняно з 660 мільярдами хвилин у 2019 році [34, 49].





**Рис. 3.4. Динаміка популярності кіберспортивних подій за показниками часу перегляду та унікальних авторів стрімів на платформі Twitch**

Хоча з того часу час перегляду зменшився (оскільки більшість людей повернулися на роботу та навчання), протягом 2022 року було переглянuto 1 346 мільярдів хвилин прямого ефіру. Аналогічно, у 2021 році 8,5 мільйона унікальних авторів щомісяця стрімили на Twitch, порівняно з 6,9 мільйонами щомісячних стрімерів у 2020 році та 3,64 мільйонами у 2019 році. Однак у 2022 році лише 7,6 мільйона каналів щомісяця транслювали стріми на Twitch (на 11% менше). У 2023 році цифри продовжували дещо знижуватися: в середньому 7,3 мільйона каналів транслювалися на платформі щомісяця (зниження на 5%). Пікова кількість стрімерів становила 9,9 мільйона в розпал Covid у січні 2021 року.



**Рис. 3.5. Динаміка кількості стрімінгових каналів, що одночасно вели прямі ефіри впродовж останніх п'яти років на платформі Twitch**

Під час пандемії на платформі також спостерігалось постійне зростання кількості каналів, які одночасно транслювали прямий ефір, з відповідним скороченням протягом 2022-23 років. У 2019 році їхня кількість зросла на 20% - до 49 500 каналів з одночасною трансляцією в середньому. У 2020 році зростання становило 77% - 87 500 каналів з одночасним прямим ефіром. У 2021 році цей показник збільшився ще на 20% до 105 000 середньостатистичних одночасних стрімерів. У 2022 році цей показник знизився на 12% до 92 600, а в 2023 році в середньому 92 200 осіб одночасно транслювали трансляції на сьогоднішній день. Незважаючи на постпандемічну корекцію, на Twitch (і меншою мірою на YouTube Gaming Live) все ще спостерігається висока активність, що свідчить про те, що шанувальники кіберспорту та ігор дуже активні та зацікавлені у відповідному контенті.

Також слід зазначити сьогоднішню популярність в обраних геймерами жанрах. Наразі Fortnite є найпопулярнішою в світі дисципліною як по гравцям, так і по результатам пошуку. Гра, що вийшла в липні 2017

року і в найкоротший термін отримала визнання кіберспортивної аудиторії за рахунок нового жанру – battle royal та великим інвестиціям від розробника. У 2019 році на кіберспортивних змаганнях було розіграно 100 мільйонів доларів в даній дисципліні [47]. Друге місце займає League of Legends (LoL). Гра жанру MOBA, яка 10 років не мала конкурентів і займала половину ринку. У неї досить високий показник частки кіберспортивної складової - 28% годин з усіх переглядів припадає на прямі трансляції змагальні ігри. PlayerUnknown's Battlegrounds замикає трійку. Вона є першою battleroyal грою. Очікується, що найближчими роками саме PUBG може стати найпопулярнішою кіберспортивною дисципліною, тому сьогодні вона є однією з найпривабливіших для інвесторів.

Counter-Strike – first person shooter від Valve є однією з найстаріших дисциплін – її історія починається з 1999 року. При цьому вона є дуже збалансованою і за останні 4 роки не отримала значних змін, при тому що її популярність продовжує рости з кожним турніром. Головними причинами цього є: по-перше, особливі правила гри; по-друге, висока насиченість важливих індивідуальних та командних рішень. Dota 2 – інша MOBA гра від Valve, яка поступається League of Legends за кількістю гравців та глядачів, але має значну домінацію за параметром призових фондів: 11 з 12 найбільших кіберспортивних прайзпулів належить щорічним The International та сезонним Major турнірам з Dota 2. Зараз статистика просідає, але як і раніше гра зберігає місце в топі і має високий відсоток кіберспортивних переглядів.

Далі йдуть чотири гри Blizzard. Вони не виходять в топ, але досить популярні. Hearthstone – це карткова гра. Вважається, що вона досить опосередковано відноситься до кіберспорту, оскільки, як і всі інші карткові ігри, має неприйнятний елемент випадковості. Але незважаючи на це Hearthstone має високі рейтинги перегляду турнірів. Стратегію Starcraft мало дивляться, але вона як і раніше популярна в вузьких колах. Overwatch

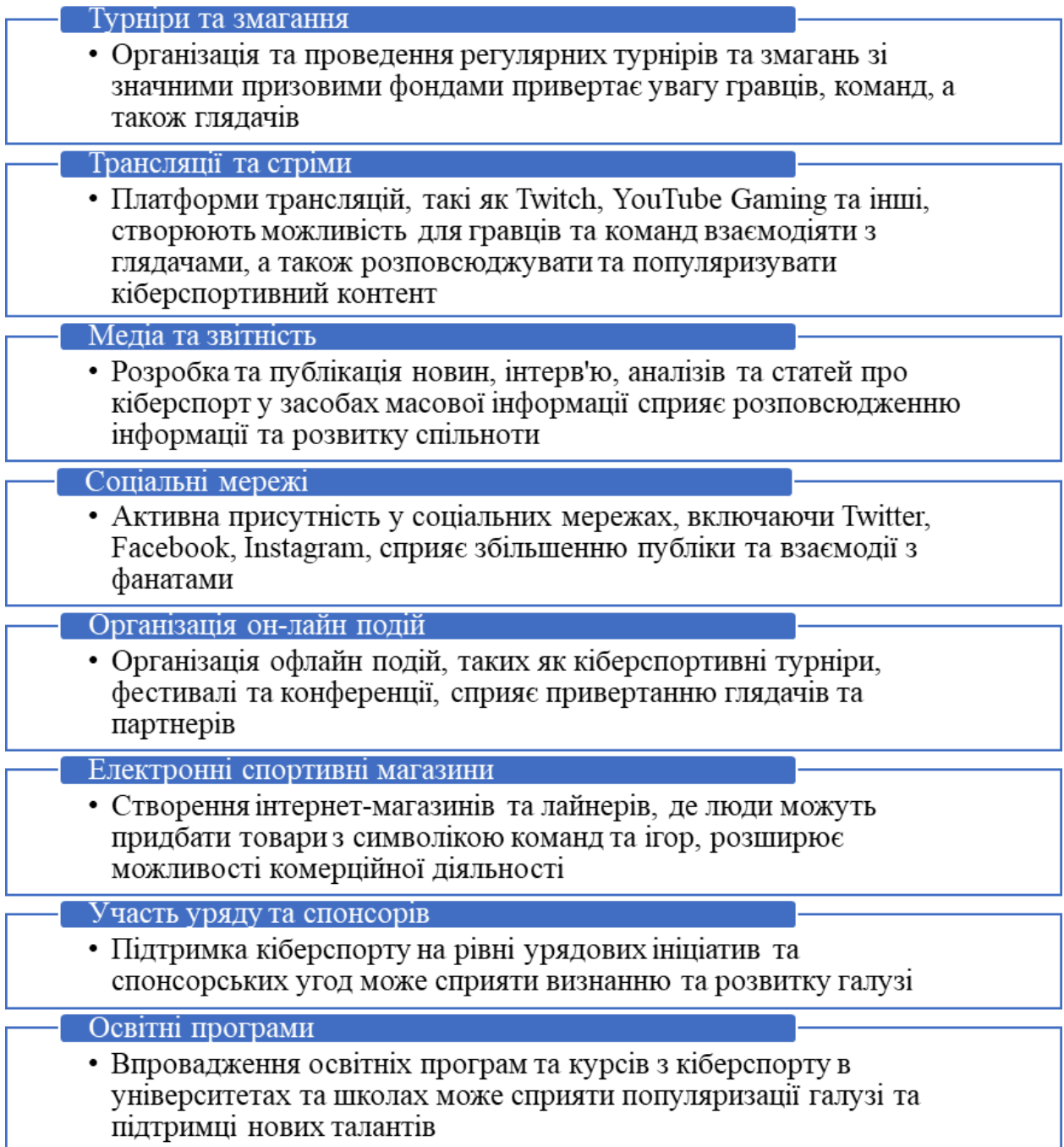
- гра дорога, тому не дуже популярна в Східній Європі. Але в Америці вона має велику аудиторію. Відсоток кіберспортивної складової у неї низький, тому що гра була створена не для нього. FIFA – футбольний симулятор, дисципліна, що завжди має свого глядача.

Підсумовуючи спектр дисциплін слід зазначити велику популярність 2 жанрів: battleroyal і MOBA. Всі інші види ігор мають меншу популярність, але більший відсоток сталої аудиторії. Кіберспортивна аудиторія зараз становить 390 млн. осіб. Вона розділяється на дві половини: вболівальники, які активно дивляться та часто грають, і періодичних глядачів, які час від часу спостерігають за окремими кіберспортивними подіями.

### **3.2. Засоби популяризації кіберспорту в сучасному суспільстві**

Для вироблення позитивного іміджу кіберспорту, залучення аудиторії та створення умов для сталого розвитку галузі використовуються різні засоби та стратегії. Вони дозволяють створювати позитивне сприйняття кіберспорту, залучати та утримувати аудиторію та забезпечувати сталий розвиток галузі. Такі засоби, які сприяють створенню позитивного сприйняття кіберспорту, залучають та утримують аудиторію, а також забезпечують сталий розвиток галузі, грають важливу роль у формуванні позитивного образу та стабільного зростання кіберспорту. Також вони значно сприяють його сталому розвитку як відомої та поважної галузі.

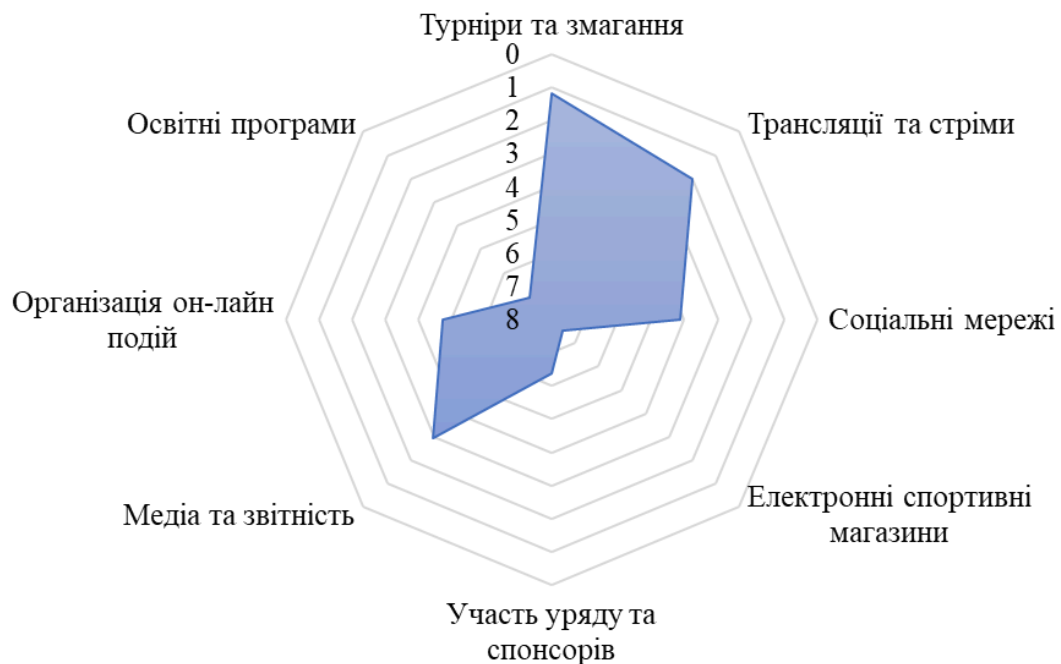
Загалом, успіх популяризації кіберспорту часто обумовлюється комплексним підходом, в якому різні засоби та ініціативи доповнюють один одного. Запропоновані сьогодні засоби популяризації кіберспорту є різноманітними та включають в себе як офлайн, так і онлайн ініціативи, які ми узагальнили у вигляді схеми (рис. 3.6).



**Рис. 3.6. Засоби популяризації кіберспорту**

Наступним етапом нашого дослідження було встановлення найбільш значущих засобів, які сприяють популяризації кіберспорту та поширення зацікавленості публіки в цьому виді спорту. Для цього нами було проведено опитування, в якому зацікавленим особам в сфері кіберспорту було запропоновано визначити найбільш впливові засоби на збільшення

популярності індустрії в цілому (рис. 3.7.). Респонденти присвоювали кожному запропонованому критерію ранг в залежності від його значимості, де 1 - найбільш впливовий, і відповідно 8 - найменш впливовий. Загальний результат вираховувався за середнім значенням по кожному фактору. В опитуванні взяло участь 43 особи. До складу респондентів увійшли особи, що мають досвід в даній сфері, серед яких постійні глядачі (вболівальники), кіберспортсмени, тренери, менеджери та коментатори (стрімери).



**Рис. 3.7. Визначення впливу різних засобів на популяризацію кіберспорту.**

Як показали результати проведеного опитування різні засоби та ініціативи можуть мати різний ступінь впливу на популяризацію кіберспорту, в залежності від конкретного контексту та аудиторії. Проте до найбільш впливових факторів респонденти віднесли “Турніри та змагання” (1,18 бали) та “Трансляції і стріми” (2 бали) через їхню здатність привертати увагу та створювати позитивне враження. Турніри визначені як найвпливовіший засіб через те, що саме вони є одним із ключових моментів у визначенні успіху кіберспорту. Великі турніри з високими призовими фондами не тільки

приваблюють та утримують талановитих гравців, але й привертають велику глядацьку аудиторію.

Проте онлайн трансляції та стріми гравців також є потужним засобом привертання уваги, оскільки вони дозволяють глядачам прямо спостерігати за грою, взаємодіяти з гравцями та створюють можливість для формування фан-спільнот. Саме через це респонденти віднесли цей засіб на друге місце.

Третє, четверте та п'яте місця респонденти віддали засобам “Медіа та звітність” (2,95 бали), “Соціальні мережі” (4,14 бали) та “Організація онлайн турнірів та подій” (4,73 бали) відповідно. Публікації в мас-медіа, в тому числі новини, інтерв'ю та аналітика, розширюють обізнаність громадськості про кіберспорт та його визначальні події, а активна присутність в соціальних мережах дозволяє гравцям, командам та організаціям збільшувати свою популярність та взаємодіяти з фанатами безпосередньо. При цьому організація онлайн турнірів значно може розширювати можливості для участі гравців та привертати увагу через доступність для онлайн-глядачів.

Шосте та сьоме місце було визначено для засобів “Участь уряду та спонсорів” (6,36 балів) та “Освітні програми” (7,05 балів). Сьогодні підтримка кіберспорту з боку уряду як в Україні так і світі становить досить посередній рівень, можливо саме через це респонденти не відзначають достатній вплив цього показника на популяризацію кіберспорту, хоча саме вплив державної політики та великих компаній може забезпечити необхідні ресурси для організації та проведення турнірів, залучення державних або найпопулярніших комерційних медіа до трансляцій або поширення інформації, за рахунок чого можна значно розширити глядацьку і вболівальницьку аудиторію. В той же час, вплив з боку держави може проявлятися і у впровадженні освітніх програм та навчальних ініціатив, що може відкривати нові можливості для молодших гравців та привертати нових учасників у галузь.

Та як найменш впливовий на популяризацію кіберспорту респонденти відзначили засіб “Спортивні магазини” (7,55 бали), можливо через те, що

магазини, які продають товари та символіку пов'язану з кіберспортом, хоч і можуть сприяти формуванню фан-спільноти та підтримувати команди, вони все ж таки в більшій мірі напружені на вже сформовану прихильницьку аудиторію цієї сфери..

### **3.3. Роль України в світовому кіберспортивному співтоваристві та її конкурентоспроможність в різних ігрових дисциплінах.**

На даному етапі дослідження нами було встановлено тенденції росту призових фондів та встановлення успішності українських команд і спортсменів на світовому рівні в цьому виді спорту. Таким чином, було встановлено, що за 2019 рік загальний призовий фонд 5591 турніру становив \$236,221,114, що в середньому складає близько \$42,250 за турнір. У цих турнірах взяли участь 28 336 активних гравців, середній заробіток кожного гравця склав \$8 336, а медіанний заробіток - \$666,67 на гравця.

У 2020 році загальна сума призових впала до \$119,457,468 з 4478 турнірів. Середній призовий фонд турніру склав \$26,677. У цих турнірах взяв участь 24 231 активний гравець, середній заробіток кожного гравця склав \$4 930, а медіанний заробіток - \$582,08 на гравця.

Вже у 2022 році загальна сума призових за 5287 турнірів склала \$237,760,587. Середній призовий фонд турніру склав \$44,971. Оскільки в цих турнірах брали участь 30 785 активних гравців, середній заробіток кожного гравця склав \$7 724, а медіанний заробіток - \$949,23 на гравця.

Доходи гравців у кіберспорті можуть значно відрізнятись в залежності від рівня професіоналізму, успішності команди, участі в турнірах, індивідуальних угод та підтримки спонсорів. Топові професіоналі грають на великих турнірах та мають можливість підписувати вигідні контракти з організаціями та спонсорами, що може значно підвищити їхні доходи

Для визначення найуспішнішої вікової категорії гравців нами були проаналізовані показники гравців за рівнем доходу (eSports Earnings) (табл.



3.2). Так встановлено, що найкраще в кіберспортивних турнірах виступають спортсмени віком 20-25 років.

**Таблиця 3.2**

**Сумарний дохід гравців за різними віковими категоріями (за даними eSports Earnings станом на листопад 2023 року)**

<b>Місце в рейтингу</b>	<b>Вік гравців</b>	<b>Дохід в дол. США</b>	<b>Кількість гравців</b>
1	21	116,386,374.75	5366
2	20	104,512,532.02	5676
3	22	102,331,108.21	4773
4	23	98,983,164.57	4028
5	19	98,528,471.60	5453
6	24	93,575,098.03	3250
7	18	73,707,160.08	4573
8	25	64,569,263.18	2599
9	26	43,724,885.77	2058
10	27	41,668,812.40	1541
μ	22.5	83,798,687.06	3931.7

У кіберспорті успіх гравців часто залежить від індивідуальних здібностей, досвіду та зосередженості на тренуваннях. Немає жорстких обмежень за віком для досягнення успіху в кіберспорті, і успішні гравці можуть представляти різні вікові категорії. Багато професійних гравців починають свою кар'єру у відносно молодому віці, оскільки вони можуть віддатися тренуванням та конкуренції з самого початку. Зазвичай, топові гравці у віці вже 20 років можуть бути в більш вигідному положенні для досягнення великих успіхів, що і підтверджують результати нашого дослідження. Найбільший сумарний дохід гравців саме вікової категорії 20-22 роки і складає більше 1 млрд дол. США на кожну групу, що в свою чергу становить близько 20 тис. дол. США на кожного гравця.

Проте в інших вікових групах також можна знайти успішних гравців. З деяким досвідом та відданістю, гравці можуть досягти великих висот у будь-якому віці. Крім того, деякі гравці можуть перейти в менш конкурентні ролі, такі як тренери, аналітики чи коментатори, після завершення активної кар'єри гравця. Таким чином, успіх у кіберспорті більше залежить від здібностей, практики та визначеності, ніж від конкретної вікової категорії.

Далі нами була проаналізована успішність українських спортсменів на міжнародній кіберспортивній арені за показником сумарного доходу по країні (табл. 3.3.). Дані були отримані на основі інформації наданої аналітичним сервісом [esportsearnings.com](https://esportsearnings.com) та оновлені станом на листопад 2023 року.

В даному рейтингу лідирує Китай та Сполучені Штати Америки. Проте якщо провести перерахунок середнього доходу на кожного гравця - то США разом з Японією посідають аж 10 місце. Натомість по такому розранку в лідери разом з Китаєм виходить Корея, Данія та Україна, яка за показником загального доходу посідала 13 місце в світовому рейтингу, що є достатньо високим результатом.

Таке високе місце можна вважати високим досягненням, враховуючи конкурентну природу кіберспорту та велику кількість учасників та команд. Це може свідчити про високий рівень успіху, визнання та здатність гравця чи команди заробляти великі суми грошей в результаті участі в турнірах та інших подіях. Як другорядний або допоміжний критерій - може свідчити про рівень розвитку виду спорту в конкретній країні та загалом популяризацію цього виду діяльності в країні.

В рамках даного аналізу можна також відзначити найбільш популярні (успішні) дисципліни для спортсменів різних країн. Тут беззаперечними лідерами є Dota 2, Fortnite, LOL та CS:GO. По-перше це можна пов'язати з їх високою популярністю та великою геймерською базою, де від кількості гравців напряму залежить розмір призового фонду, який, в тому числі, формується за рахунок пожертв та продажу внутрішньоігрового контенту, а

також спонсорів, які готові вкладати великі суми грошей у призові фонди, оскільки це стає для них чудовою рекламною платформою.

**Таблиця 3.3**

**Найкращі країни гравців у кіберспорті, за показником виграних грошових призових у 2023 році**

Місце в рейтингу	Країна	Дохід, млн дол.США	Кількість гравців	Середній дохід на гравця, млн дол.США	Кіберспортивна дисципліна	Найбільший дохід за дисципліною, млн дол.США	Частка від загального доходу
1	Китай	272,551	8392	0,032	Dota 2	83,002	30,45%
2	Сполучені Штати	261,015	26013	0,010	Fortnite	46,624	17,86%
3	Республіка Корея	138,706	5593	0,025	LOL	35,968	25,93%
4	Російська Федерація	78,081	5069	0,015	Dota 2	35,179	45,05%
5	Данія	56,978	2030	0,028	CS:GO	23,068	40,49%
6	Бразилія	56,189	4964	0,011	CS:GO	11,928	21,23%
7	Швеція	52,619	3144	0,017	Dota 2	16,862	32,05%
8	Франція	51,995	5835	0,009	CS:GO	9,821	18,89%
9	Німеччина	46,48	6206	0,007	Dota 2	10,930	23,52%
10	Канада	45,468	3908	0,012	Fortnite	8,209	18,06%
11	Об'єднане Королівство	41,98	4954	0,008	Fortnite	7,975	19,00%
12	Японія	34,473	3406	0,010	PUB Mobile	5,448	15,80%
13	Україна	34,455	1474	0,023	Dota 2	21,713	63,02%
14	Фінляндія	31,889	2071	0,015	Dota 2	17,293	54,23%
15	Австралія	28,886	3726	0,008	Dota 2	8,035	27,82%

По-друге всі ці чотири гри мають активні та глобальні кіберспортивні сцени, де масштабні турніри та чемпіонати привертають увагу не тільки гравців, але й спонсорів, інвесторів та глядачів. Всі ці фактори спільно

впливають на те, чому призові фонди в цих іграх є великими і, відповідно, дохід команд більший ніж у менш популярних або масштабних дисциплін.

Також цікаво було проаналізувати топових гравців за рівнем доходу і представниками яких країн вони являються. Так нами було складено рейтинг десяти найуспішніших гравців і встановлено в якій дисципліні вони спеціалізуються (табл. 3.4) (за даними аналітичного сервісу *esportsearnings*).

**Таблиця 3.4**

**Топ-10 гравців у кіберспорті, які виграли найбільше призових за свою кіберспортивну кар'єру**

Місце в рейтингу	Країна	Гравець	Дохід в млн. дол. США	Кіберспортивна дисципліна	Найбільший дохід за дисципліною, млн. дол.США	Частка від загального доходу
1	Данія	Йохан Зундштайн	7.184	Dota 2	7.172	99,84%
2	Фінляндія	Джессі Вайнікка	6.486	Dota 2	6.486	99,99%
3	Австралія	Анатан Фам	6.024	Dota 2	6.024	100,00%
4	Франція	Себастьян Дебс	5.887	Dota 2	5.887	100,00%
5	Фінляндія	Топіас Таавіцайнен	5.722	Dota 2	5.722	100,00%
6	Російська Федерація	Ярослав Найд'онов	5.626	Dota 2	5.626	100,00%
7	Україна	Ілля Мулярчук	5.398	Dota 2	5.398	100,00%
8	Російська Федерація	Магомед Халілов	5.394	Dota 2	5.394	100,00%
9	Україна	Мирослав Колпаков	5.380	Dota 2	5.380	100,00%
10	Німеччина	Куро Такхасомі	5.291	Dota 2	5.289	99,97%

Як зазначено в таблиці 3.4 топовими гравцями за рівнем виграних призових в кіберспорті є представники Данії, Фінляндії, Австралії та Франції. При цьому аж два представники України в даному рейтингу посіли сьоме і дев'яте місця. Всі топ-10 кіберспортсменів є опікунами дисципліни Dota 2.

Окрім загального прибутку за всю кар'єру інформативним є проаналізувати їх призові по рокам в динаміці (табл. 3.5).

**Таблиця 3.5**

**Динаміка найкращих гравців світу за розміром виграних призових протягом останніх п'яти років**

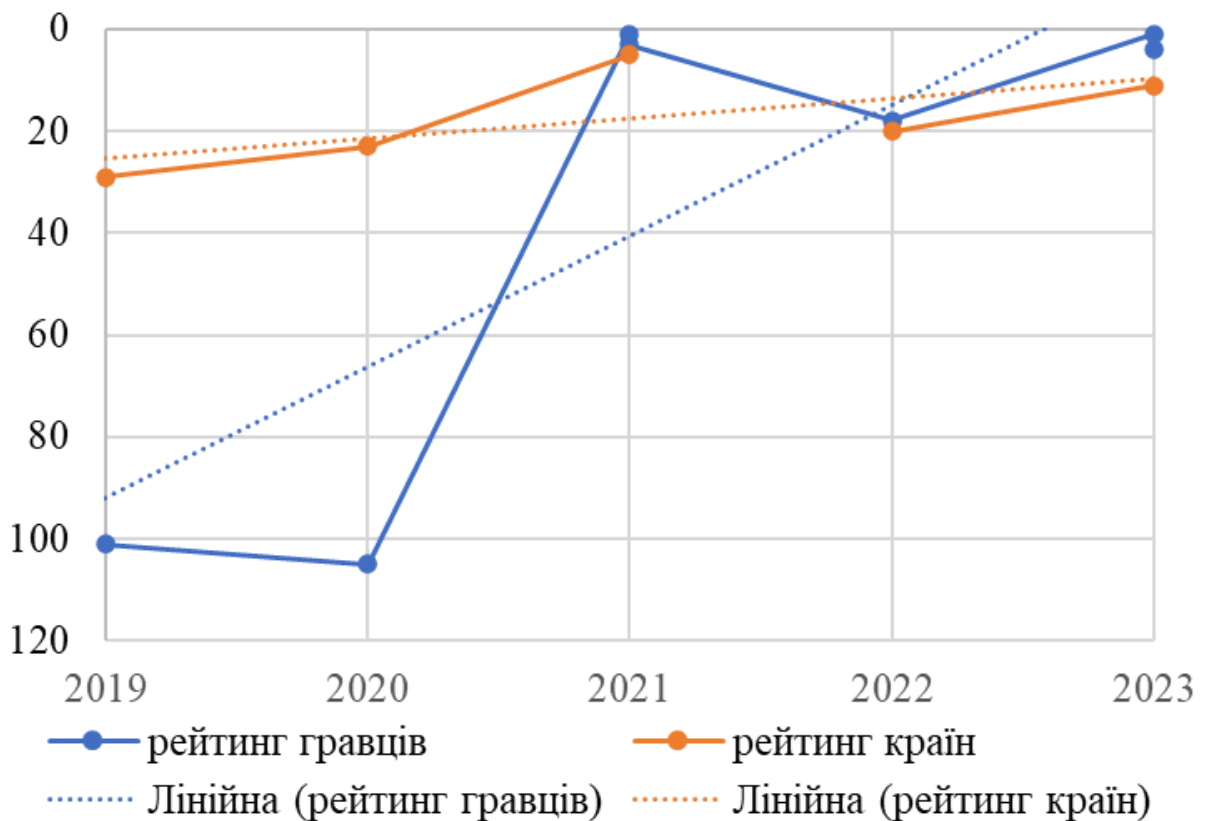
Місце в рейтингу	Країна	Дохід, млн дол. США	Місце в рейтингу	Країна	Дохід, млн дол. США
<b>Рік</b>	<b>2019</b>		<b>Рік</b>	<b>2020</b>	
1	Фінляндія	3,163	1	Норвегія	0,51
2	Франція	3,163	2	Китай	0,491
3	Фінляндія	3,163	3	Китай	0,491
4	Данія	3,155	4	Китай	0,491
5	Австралія	3,146	5	Китай	0,491
6	США	3,08	6	Китай	0,478
7	Австрія	1,826	7	США	0,383
8	США	1,823	8	США	0,368
9	Норвегія	1,52	9	Канада	0,358
10	США	1,314	10	США	0,351
<b>Рік</b>	<b>2021</b>		<b>Рік</b>	<b>2022</b>	
1	<b>Україна</b>	<b>3,696</b>	1	США	1,778
2	РФ	3,695	2	Словаччина	1,778
3	<b>Україна</b>	<b>3,695</b>	3	Німеччина	1,778
4	РФ	3,695	4	Пн Македонія	1,77
5	РФ	3,695	5	Ізраїль	1,748
6	Японія	1,228	6	Данія	1,231
7	Китай	1,158	7	Китай	0,757
8	Китай	1,158	8	Китай	0,757
9	Китай	1,158	9	Китай	0,757

*Продовження таблиці 3.5*

10	Китай	1,158	10	Китай	0,757
<b>Рік</b>	<b>2023</b>		<b>18</b>	<b>Україна</b>	<b>0,586</b>
1	<b>Україна</b>	<b>1,414</b>			
2	РФ	1,409			
3	РФ	1,409			
<b>4</b>	<b>Україна</b>	<b>1,409</b>			
5	РФ	1,409			
6	Польща	0,718			
7	Швеція	0,664			
8	Польща	0,661			
9	Швеція	0,661			
10	Швеція	0,661			

За даними представленими в таблиці 3.5 видно, що у 2019 та 2020 роках українські спортсмени не демонстрували високих результатів, а почали займати високі місця в рейтингу починаючи лише з 2021 року.

Також цікаво звернути увагу на рівень призових у 2020 році який знизився приблизно на 80% в порівнянні з попереднім роком, при тому що вже наступного року цей показник значно підвищився і був вищим ніж в 2019 році майже на 15%. Швидше за все зниження доходу у кіберспорті в 2020 році може бути пояснене впливом глобальної пандемії COVID-19, оскільки: багато турнірів та чемпіонатів було відмінено чи перенесено через обмеження та карантинні заходи, пов'язані з пандемією; компанії та бренди зменшили свої бюджети на спонсорство та рекламу через економічні труднощі викликані пандемією, що впливає на доходи команд та турнірів; багато турнірів відбувалися без живої аудиторії, або взагалі були відмінені для глядачів; турніри перейшли на онлайн-формат або змінили свої медійні партнерства, що також вплинуло на прибуток. Проте, як ми бачимо з таблиці 3.8, з часом, з адаптацією до нових умов, галузь кіберспорту відновила та навіть більше, продемонструвала значне зростання доходів у цій галузі.



**Рис. 3.8. Динаміка успішності українських гравців та української команди в кіберспортивних турнірах (за показником виграних призових)**

Важливо відзначити, що успішність команд може коливатися в залежності від формату турнірів, змін у складі, стратегічних виборів та інших факторів, крім того, деякі команди можуть виступати в різних дисциплінах, де кожна має свою власну динаміку та рівень конкуренції. Проте зазначена тенденція є беззаперечною і вказує на постійно зростаючий рівень української команди, що свідчить як про підвищення рівня українських спортсменів, тренерів, менеджерів та інших, так і розвиток всієї кіберспортивної індустрії в цілому.

Сьогодні Україна представлена в усіх найпопулярніших кіберспортивних дисциплінах та має високі результати. В дисципліні Dota 2 Україну представляє команда Natus Vincere (Na'Vi). Наві - одна з найвідоміших українських команд у Dota 2. Наразі Na'Vi є лідерами у світі кіберспорту,

зокрема, вони стали переможцями The International 2011. Інша українська команда, Virtus.pro, також є сильним представником у Dota 2 від України. Вони досягали успіхів у різних турнірах та мають свою власну велику фан-базу.

Щодо дисципліни Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), то тут найуспішнішою українською командою, що опікується цією дисципліною є також Natus Vincere (Na'Vi). У CS:GO Na'Vi завжди були визнані світовими лідерами. З роками команда змагалася на великих турнірах і регулярно показувала вражаючі результати. Oleksandr "s1mple" Kostyliiev та Denis "electronic" Sharipov є визнаними одними з кращих гравців у світі у CS:GO і виступають за Natus Vincere. Їх успіхи вносять значний внесок у командні та індивідуальні досягнення. League of Legends (LoL) опікується команда G2 Esports. Не зважаючи на те, що G2 Esports базується в Європі, вона має у своєму складі українських гравців, таких як Лукаш "Perkz" Гергес, який відіграв важливу роль у досягненні успіхів команди і продовжує демонструвати високі результати.

#### **3.4. Рівень популярності кіберспорту як спортивної та розважальної діяльності в Україні.**

Українська аудиторія кіберспорту продовжує зростати та встановлювати нові рекорди на трансляціях. У 2023 році в центрі уваги глядачів знову опинилися чемпіонати світу з CS:GO та Dota 2, але найбільше здивувала молода команда Monte — вона не лише склала конкуренцію легендарним Natus Vincere, але навіть перевершила її за деякими показниками.

Якщо розглянути україномовні трансляції, то студія Maincast знову була головним амбасадором українськомовних трансляцій у кіберспорті, хоча незалежні ком'юніті-кастери стають дедалі популярнішими серед українськомовних вболівальників. Україномовні трансляції кіберспортивних



турнірів згенерували у 2023 році понад 15,5 млн годин перегляду — це на 194% більше, ніж у 2022-му (рис. 3.9).



**Рис. 3.9. Кількість україномовних трансляцій протягом останніх двох років та їх динаміка**

Найпопулярнішим турніром цього року став BLAST.tv Paris Major 2023 з CS:GO, що зібрав понад 60 тис. глядачів, встановивши новий рекорд для українськомовних трансляцій у кіберспортивній індустрії. Попередній рекорд становив 46,1 тис. глядачів, під час проведення The International у 2022 році.

Пік активності українськомовних глядачів у 2023 році випав на травень, коли проходив паризький Major із CS:GO. Другими за піковістю переглядів стали матчі Natus Vincere на BLAST Premier: Fall Groups 2023 та IEM Cologne 2023.

Стрімом кіберспортивних турнірів українською мовою у 2023 році в основному займалась київська команда Maincast — її канали згенерували понад 93% українського контенту від загальної кількості годин п, серед яких можна виділити Ghostik, що активно висвітлює шоу-матчі та турніри з Dota 2.

У топ найпопулярніших незалежних стримерів також увійшли SlaxerCast, Leniniw, Twistyzy95 та Petr1ktv – вони стежили за змаганнями з CS:GO.

Найпопулярнішим матчем українськомовних уболівальників кіберспорту стало дербі між Natus Vincere та Monte на BLAST.tv Paris Major 2023. За цим протистоянням одночасно стежили 58,5 тис. глядачів. У цій серії Monte обіграла NAVI з рахунком 2:0 і вперше у своїй історії вийшла до Champions Stage мейджора. Після цього Monte почала отримувати запрошення на топові турніри, де остаточно закріпилася серед найсильніших команд Європи. Успіх на турнірах призвів до швидкого зростання кількості вболівальників — Monte стала лідером серед команд CS:GO за динамікою годин перегляду.

До трійки найпопулярніших матчів серед українськомовних глядачів також увійшли серії FaZe проти NAVI та Monte проти GamerLeagion. Обидві ці зустрічі були зіграні на BLAST.tv Paris Major 2023, і в обох випадках, на жаль, українські команди зазнали поразок та залишили турнір. У 2023 році українськомовні глядачі найактивніше стежили за матчами саме українських команд, але у топ-5 серій за підсумками року також виявилася гра між Team Spirit та Gaimin Gladiator на The International 2023. Цей матч зібрав майже 36 тис. глядачів на українськомовних трансляціях. Нагадаємо, що в Team Spirit виступають два українські гравці — Mira і Yatoro. Цей матч став єдиним із топ-10, який був зіграний не на турнірі з CS:GO.

Слід проаналізувати та визначити найпопулярніші команди серед україномовних глядачів в кіберспорті останнього року. До найпопулярніших команд увійшли FaZe, NAVI, Monte та GamerLeagion. Склад Natus Vincere з CS:GO став найпопулярнішою командою в українськомовних глядачів у 2023 році. Він провів 58 офіційних матчів та зібрав 2,2 млн годин перегляду на українськомовних трансляціях. На другому місці опинилася команда Monte — у неї 135 матчів і 1,47 млн годин перегляду. До топ-5 за цим показником також увійшли Gaimin Gladiators, Team Liquid та Team Spirit — три команди з Dota 2, за якими українські глядачі активно стежили під час The International 2023.

У 2023 році частка української мови в трансляціях Tier-1 турнірів значно зросла. Якщо в 2022 році досягненням було потрапити до топ-10 мов, то в 2023 році українська мова увійшла до п'ятірки найпопулярніших мов на багатьох великих турнірах. У 2024 році ми очікуємо, що і в напрямку мобільного кіберспорту з'являться українськомовні трансляції від студій або спільноти. Це сприятиме подальшому зростанню українськомовних трансляцій серед молодого покоління та розширенню аудиторії кіберспорту».

Артем Одінцов, CEO Esports Charts

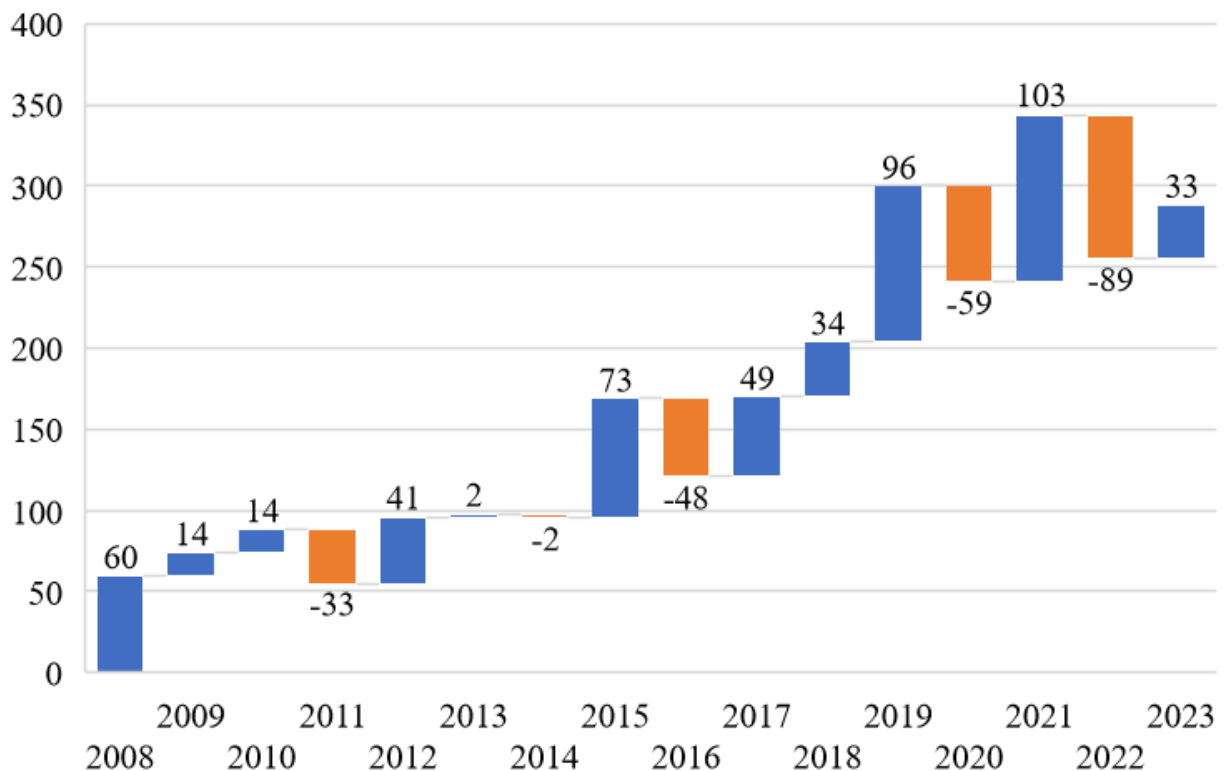
Цього року також команда Monte стрімко увірвалася у світовий топ, і зараз є серйозним суперником для багатьох грандів. У січні 2023 року Monte займала 48 рядок у світовому рейтингу команд від HLTV.org, а в грудні вона вже потрапила в топ7. Це чудовий результат для українського клубу, сформованого влітку 2022 року. Monte користується величезною популярністю серед українськомовних уболівальників кіберспорту, хоча наразі й не може посперечатися з Natus Vincere за кількістю глядачів на матчах. Тим не менш, у 2023 році Monte майже наздогнала NAVI за виграними призовими та виграла важливе дербі на мейджорі. Загалом, між цими колективами вимальовується дуже цікава та здорова конкуренція, за якою ми із задоволенням продовжимо стежити у 2024 році. Також важливо відзначити, що нещодавно Monte підписала склад з Dota 2, тим самим ставши повноцінною мультигеймінговою організацією, а не просто командою з CS:GO. Сподіваємося, що суперництво Monte та NAVI продовжиться і в інших дисциплінах.

Що стосується Natus Vincere, то у її складу з CS:GO видався дуже непростий, але все ж таки цікавий рік. У червні команду залишили два росіянина — electroNic і Perfecto, а в жовтні з основного складу пішов s1mple (зараз офіційно перебуває в інактиві). Внаслідок цих змін клуб вирішив будувати міжнародний склад із іноземними легіонерами, а також залучати молодих талановитих гравців. Багато фанатів NAVI спочатку з побоюванням поставилися до цієї ідеї, але час показав, що команда може демонструвати

гарну гру навіть з такими змінами. У грудні Natus Vincere піднялася на четвертий рядок у світовому рейтингу HLTV.org. Це її другий показник у 2023 році (навесні команда кілька тижнів була у топ-3).

Стосовно української організації B8 Esports, то у грудні її склад з Dota 2 вперше у своїй історії здобув перемогу в турнірі, ставши чемпіоном European Pro League Season 14. Ще однією важливою подією для організації стало підписання нового спонсора — компанії Stake.com, яка володіє стрімінговою платформою Kick. Зараз у української організації є команди з Dota 2, Counter-Strike та Valorant.

Заключним етапом нашого дослідження стало визначення кількості професійних українських геймерів, що брали участь в міжнародних змаганнях (рис. 3.10)



**Рис. 3.10. Динаміка професійних українських кіберспортсменів за останні 15 років**

Як видно з представленого графіка протягом останніх 15 років загальна кількість українських кіберспортсменів, учасників міжнародних турнірів

постійно збільшується. Відмічаються кілька років з від'ємним приростом, проте загальна динаміка залишається позитивною. І якщо проаналізувати загальний приріст кількості українських кіберспортсменів, то цей показник складає 480%.

Розвиток кіберспортивної індустрії визначається різноманітними чинниками, які включають технологічний прогрес, соціокультурні тенденції, економічні фактори та багато інших. На розвиток кіберспортивної індустрії впливають технологічний прогрес, трансляційні платформи, глобалізація та міжнародні змагання, економічні засоби та інвестиції, професіоналізація та управління, підтримка зростаючої глядацької аудиторії, інклюзивність та диверсифікація, вплив спільноти.

Постійні технологічні інновації, такі як покращення графіки, розширена реальність, віртуальна реальність та штучний інтелект, розширюють можливості та привабливість кіберспорту як галузі розваг та змагань. Зростання популярності трансляційних платформ, таких як Twitch, YouTube Gaming та Facebook Gaming, стимулює розвиток кіберспортивної індустрії, надаючи зручний спосіб глядіння для мільйонів глядачів. Зростання кількості міжнародних турнірів та конкурентність між командами з різних країн сприяє глобальному розвитку кіберспорту. Зростання економічного інтересу до кіберспорту включає в себе великі призові фонди, спонсорські угоди, рекламні контракти та інвестиції в галузь.

Зростання професіоналізму управління командами, тренерських штабів та організацій допомагає кіберспортивним колективам досягати вищого рівня. Зростання інтересу до кіберспорту серед глядачів створює попит на більше змагань, стрімів, аналітичних програм та іншого контенту. Заохочення участі в кіберспорті представників різних соціокультурних груп, включаючи жінок, сприяє розвитку галузі. Активна та велика спільнота гравців, фанатів, та ентузіастів грає важливу роль у просуванні та розвитку кіберспорту.

Ці чинники взаємодіють між собою, створюючи динаміку розвитку кіберспортивної індустрії та сприяють виробленню позитивного іміджу

кіберспорту, залученню аудиторії та створенню умов для сталого розвитку галузі.

### **Висновки до розділу 3**

Зростання кіберспорту зазвичай пов'язане з позитивною динамікою в одних іграх і регіонах на тлі падіння статистики в інших. Індустрія дійсно зростає, якщо дивитися на неї в довгій перспективі, але через різні чинники (і сегменти індустрії) ситуація може бути різною рік від року, коли можуть простежуватися як зростання, так і падіння статистичних показників.

Коли йдеться про зростання глядацької аудиторії кіберспорту, важливо розуміти, що зростання всієї індустрії безпосередньо пов'язане зі зростанням окремих її сегментів - і не завжди тих, які складають основу індустрії. Найбільші та найпопулярніші в усьому світі ігри можуть зростати не найвищими темпами, тоді як різкі стрибки популярності роблять локальні ігри та мовні сегменти. Аналіз динаміки аудиторних показників кіберспорту має бути комплексним, у ньому потрібно відображати вплив різних сегментів індустрії та звертати увагу на конкретні драйвери зростання. Без цього неможливо по-справжньому розібратися в тому, що ж відбувається в індустрії.

Розвиток кіберспортивної індустрії визначається різноманітними чинниками, які включають технологічний прогрес, соціокультурні тенденції, економічні фактори та багато інших. На розвиток кіберспортивної індустрії впливають технологічний прогрес, трансляційні платформи, глобалізація та міжнародні змагання, економічні засоби та інвестиції, професіоналізація та управління, підтримка зростаючої глядацької аудиторії, інклюзивність та диверсифікація, вплив спільноти. Ці чинники взаємодіють між собою, створюючи динаміку розвитку кіберспортивної індустрії та сприяють виробленню позитивного іміджу кіберспорту, залученню аудиторії та створенню умов для сталого розвитку галузі.

## РОЗДІЛ 4

### АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Популярність та зростання галузі кіберспорту є яскраво вираженими тенденціями, що тривають протягом останніх десятиліть. Таке явище: обумовлене багатьма факторами, але до основних можна віднести зростання кількості гравців, розширення ігрових дисциплін, великі призові фонди, трансляційна популярність, співпраця зі спонсорами та партнерами, інфраструктурний розвиток.

В галузі спостерігається постійне збільшення кількості людей, які обирають кіберспорт як своє захоплення або професійну діяльність, це стосується як професійних гравців, так і аматорів. Постійна поява нових ігор та розвиток різноманітних дисциплін у кіберспорті, різноманіття жанрів та ігрових платформ постійно розширює аудиторію та привертає різні категорії гравців.

Не менш важливе значення в розвитку індустрії та залучення аудиторії в кіберспорті відіграє зростання призових фондів на турнірах та чемпіонатах, що стає додатковою мотивацією для гравців займатися кіберспортом професійно. Збільшення кількості глядацьких годин та популярність трансляцій кіберспортивних подій на платформах, таких як Twitch та YouTube Gaming. Зростання кількості глядацьких годин свідчить про високий інтерес глядачів до кіберспортивних подій.

При цьому залучення компаній-спонсорів та партнерів, які вкладають кошти в кіберспортивні команди та турніри, щоб отримати експозицію та доступ до аудиторії гравців позитивно впливає на тенденції розвитку. Зростання глобального характеру кіберспорту, який призводить до участі команд та гравців з різних країн. Міжнародні турніри та чемпіонати відзначаються великою конкурентоспроможністю. Збільшення призових фондів і залучення спонсорів свідчать про комерційний успіх кіберспорту, а

зростання інвестицій та створення кіберспортивних команд та організацій підтримує розвиток індустрії. Кіберспорт став глобальним явищем з участю гравців та команд з усього світу. Розвиток міжнародних турнірів, таких як The International у Dota 2 та League of Legends World Championship, підкреслює глобальний характер і конкурентоспроможність кіберспорту.

Створення кіберспортивних інфраструктур, таких як геймінг-арени, тренувальні центри та академії, які підтримують розвиток професійного кіберспорту, а також використання новітніх технологій, таких як віртуальна реальність (VR) та розширена реальність (AR), спрямоване на покращення геймплею та створення нових емоційних вражень для гравців та глядачів.

Укладання партнерських угод між кіберспортивними організаціями та великими компаніями свідчить про розвиток бізнес-аспекту галузі. Співпраця з традиційними спортивними організаціями та брендами також підкреслює визнання кіберспорту як серйозного виду спорту. Загалом, кіберспорт продовжує демонструвати стійкий розвиток, привертаючи увагу не тільки гравців та глядачів, але й інвесторів та бізнес-середовища. Спостереження за динамікою різних аспектів галузі дозволяє зробити висновки та передбачити подальші тенденції у світі кіберспорту.

Загальні тенденції свідчать про те, що кіберспорт продовжує розвиватися як важлива галузь розваг та спорту, привертаючи увагу індустрії, гравців та глядачів з усього світу. Кіберспорт продовжує виходити за межі нішевого явища, стаючи ширше визнаним та популярним видом спорту і розваг. Загальний інтерес до кіберспорту росте, що виявляється в збільшенні глядацької аудиторії, участі гравців та кількості подій. Зростаюча взаємодія з глядачами, включаючи чати, коментарі та інтерактивні можливості, робить трансляції кіберспорту більш захоплюючими.

Міжнародні турніри, такі як The International (Dota 2), League of Legends World Championship, та Worlds (CS:GO), стають справжніми святами для гравців та фанатів. Зростання участі гравців з різних країн та континентів, а



також розвиток жіночих та інклюзивних гравецьких спільнот. Створення нових геймінг-арен, тренувальних центрів та академій для гравців та команд.

## ВИСНОВКИ

1. У нинішніх умовах кіберспорт в Україні переживає критичний період розвитку. Розвиток індустрії кіберспорту має велике стратегічне значення для країни. Водночас негативний вплив індустрії кіберспорту також стає дедалі помітнішим. Бізнес і суспільство очікують, що відповідна політика уряду висуне індустрію кіберспорту на здоровий шлях розвитку. Ґрунтуючись на попередньому аналізі, у цій статті пропонуються такі три принципи сприяння здоровому та впорядкованому розвитку кіберспорту: 1) визначити природу і модель розвитку індустрії кіберспорту; 2) зосередитися на ринкових рішеннях для розв'язання негативних проблем у кіберспорті; 3) приділяти пильну увагу часу та напряму технологічних проривів у кіберспорті.

2. Кіберспорт швидко розвивається та набуває великої популярності як серед гравців, так і глядачів. Зростання кількості турнірів, команд, ігор та глядацької аудиторії свідчить про високий інтерес до цієї галузі. Кіберспорт став важливою галуззю економіки, з великими призовими фондами, інвестиціями та можливостями для розвитку бізнесу. Бренди та компанії активно інвестують у кіберспорт як медійну та рекламну платформу.

3. Платформи для трансляцій, такі як Twitch і YouTube Gaming, стали ключовими гравцями у розповсюдженні та споживанні кіберспортивного контенту. Трансляції та стріми гравців набули величезної популярності. Глобальний Характер та Конкурентність: Кіберспорт став глобальною індустрією, з конкурентними командами та гравцями з різних країн. Змагання на міжнародних турнірах привертають увагу мільйонів глядачів.

У 2021 році було переглянуто 1 460 мільярдів хвилин, порівняно з 660 мільярдами хвилин у 2019 році. Хоча з того часу час перегляду зменшився (оскільки більшість людей повернулися на роботу та навчання), протягом 2022 року було переглянуто 1 346 мільярдів хвилин прямого ефіру. Аналогічно, у 2021 році 8,5 мільйона унікальних авторів щомісяця стрімили на Twitch, порівняно з 6,9 мільйонами щомісячних стрімерів у 2020 році та

3,64 мільйонами у 2019 році. Однак у 2022 році лише 7,6 мільйона каналів щомісяця транслювали стріми на Twitch (на 11% менше). У 2023 році цифри продовжували дещо знижуватися: в середньому 7,3 мільйона каналів транслювалися на платформі щомісяця (зниження на 5%). Пікова кількість стрімерів становила 9,9 мільйона в розпал Covid у січні 2021 року.

4. Під час пандемії на платформі також спостерігалось постійне зростання кількості каналів, які одночасно транслювали прямий ефір, з відповідним скороченням протягом 2022-23 років. У 2019 році їхня кількість зросла на 20% - до 49 500 каналів з одночасною трансляцією в середньому. У 2020 році зростання становило 77% - 87 500 каналів з одночасним прямим ефіром. У 2021 році цей показник збільшився ще на 20% до 105 000 середньостатистичних одночасних стрімерів. У 2022 році цей показник знизився на 12% до 92 600, а в 2023 році в середньому 92 200 осіб одночасно транслювали трансляції на сьогоднішній день. Незважаючи на постпандемічну корекцію, на Twitch (і меншою мірою на YouTube Gaming Live) все ще спостерігається висока активність, що свідчить про те, що шанувальники кіберспорту та ігор дуже активні та зацікавлені у відповідному контенті.

5. Індустрія спорту та кіберспорту в Україні стрімко розвивається. Україна сьогодні формує індустрію кіберспорту, яка стає значною сферою доходів і зайнятості для країни. Це особливо важливо, оскільки він охопив молодшу демографію, яка цілком може забезпечити стабільну зайнятість під час зростання сектора. Очікується, що індустрія кіберспорту України вступить у новий виток розширення та структурної модернізації завдяки політичній підтримці на державному рівні та застосуванню нових технологій.

6. Попри успіхи, індустрія стикається із викликами, такими як вирішення питань безпеки гравців, стандартизація та регулювання, а також вирішення питань здоров'я та балансу між професійним геймінгом та особистим життям. Кіберспорт став не тільки розважальною галуззю, але й

великим гравцем на міжнародному економічному та культурному рівні, зберігаючи при цьому потенціал для подальшого розширення та інновацій.

7. Постійні технологічні інновації, такі як покращення графіки, розширена реальність, віртуальна реальність та штучний інтелект, розширюють можливості та привабливість кіберспорту як галузі розваг та змагань. Зростання популярності трансляційних платформ, таких як Twitch, YouTube Gaming та Facebook Gaming, стимулює розвиток кіберспортивної індустрії, надаючи зручний спосіб глядіння для мільйонів глядачів. Зростання кількості міжнародних турнірів та конкурентність між командами з різних країн сприяє глобальному розвитку кіберспорту. Зростання економічного інтересу до кіберспорту включає в себе великі призові фонди, спонсорські угоди, рекламні контракти та інвестиції в галузь.

8. Зростання професіоналізму управління командами, тренерських штабів та організацій допомагає кіберспортивним колективам досягати вищого рівня. Зростання інтересу до кіберспорту серед глядачів створює попит на більше змагань, стрімів, аналітичних програм та іншого контенту. Заохочення участі в кіберспорті представників різних соціокультурних груп, включаючи жінок, сприяє розвитку галузі. Активна та велика спільнота гравців, фанатів, та ентузіастів грає важливу роль у просуванні та розвитку кіберспорту.

9. Кіберспорт в Україні стає все більш популярним серед молоді. Зростання кількості турнірів, онлайн-ліг та спільноти гравців свідчать про збільшення інтересу до кіберспорту в країні. Україна має своїх видатних кіберспортсменів та професійні команди, які виступають на світовому рівні. Прикладом є Natus Vincere (Na'Vi), які є однією з найвизначніших команд у світі. Також все частіше Україна виступає хостом та бере участь у ряді кіберспортивних турнірів та ліг. Такі події допомагають підняти рівень конкуренції та забезпечують можливості для молодих талантів. Україна має гравців, які стали визначними фігурами в кіберспорті, наприклад, Oleksandr

"s1mple" Kostylyev в CS:GO та Данило "Zeus" Тесленко, який привів Na'Vi до перемоги на The International 2010 у Dota 2.

10. Розвиток інфраструктури, такої як кіберспортивні арени та тренувальні центри, може позитивно впливати на розвиток кіберспорту в Україні. Збільшення інвестицій та спонсорських угод також може стати важливим фактором для підтримки професійних команд та гравців. Також розвиток кіберспортивних програм у вищих навчальних закладах може сприяти підготовці нових талантів та збільшенню обізнаності професійних гравців.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аналіз стану та тенденцій розвитку індустрії кіберспорту Китаю у 2020 році: Forward The Economist; 2020. Доступно з: [www.qianzhan.com/analyst/detail/220/200403-aeaaba6ea.html](http://www.qianzhan.com/analyst/detail/220/200403-aeaaba6ea.html).
2. 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.
3. 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
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/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzoghT2OW7I6wII>
5. Масштаби національної спортивної індустрії: Головне управління спорту Китаю; 2020. Доступно з: <http://www.sport.gov.cn/n319/n4835/c942314/content.html>.
6. Парк Ш., Махоні Д.Ф., Кім Ю., Кім Ю.Д. Реклама, що викликає цікавість, і її вплив на поведінку спортивних споживачів. Огляд управління спортом. 2015;18(3):359-69.
7. Тейлор NT. Тепер ви граєте з аудиторією: робота з перегляду ігор. Критичні дослідження медіа-комунікації. 2016;33(4):293-307.

8. Хілворде І, Пот Н. Втілення та фундаментальні рухові навички в кіберспорті. Спорт, етика та філософія. 2016:1-14.

9. Частка користувачів Інтернету, які дивляться кіберспортивні турніри в усьому світі станом на липень 2019 року, за країнами 2019 року. Доступно за посиланням: <https://www.statista.com/statistics/823214/viewingesports-tournaments-selected-countries/>.

10. 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

11. 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

12. 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

13. 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>

14. 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>
15. Шинкарук, О., Яковенко, О., & Харченко, Л. Інформаційно-освітнє середовище в системі підготовки фахівців з фізичного виховання та спорту // Фізична культура спорт та здоров'я нації, 2019. - С. 367-374
16. Юе Ю. Дослідження кіберспорту та кіберспортивної індустрії в новій епосі спортивної науки. 2018;38(4):8-21.
17. Arkenberg C. Esports graduates to the big leagues. URL: [https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/4677\\_eSports/4677\\_eSports.pdf](https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/4677_eSports/4677_eSports.pdf)
18. B. Cunningham. Why eSports Is The Next Big Thing In Marketing? URL: <https://www.forbes.com/sites/baldwincunningham/2016/02/25/why-esports-is-the-next-big-thing-in-marketing/>
19. Block, S.; Haack, F. eSports: A new industry. In SHS Web of Conferences, Zilina, Slovak Republic; EDP Sciences: Les Ulis, France, 2021; Volume 92, p. 04002.
20. Business Wire The Future of Gaming Industry: Trends, Opportunities and Challenges. 2022
21. 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
22. 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.

23. Byshevets, N., Shynkaruk, O., Stepanenko, O., Gerasymenko, S., Tkachenko, S., Synihovets, I., ... & Iakovenko, O. Development skills implementation of analysis of variance at sport-pedagogical and biomedical researches // Journal of Physical Education and Sport ® (JPES), Vol 19 (Supplement issue 6), Art 311 pp 2086 – 2090, 2019 онлайн ISSN: 2247 - 806X; p-ISSN: 2247 – 8051; ISSN - L = 2247 - 8051 © JPES

24. Byshevets, Nataliia, et al. "Formation of the Knowledge and Skills to Apply Non-Parametric Methods of Data Analysis in Future Specialists of Physical Education and Sports // Sport Mont 19 (2021)S2. - pp. 171-175

25. Delello, J.A.; McWhorter, R.R.; Roberts, P.; Dockery, H.S.; De Giuseppe, T.; Corona, F. The rise of eSports: Insights into the perceived benefits and risks for college students. Int. J. eSports Res. 2021, 1, 1–19.

26. Esports Courtside Playmakers of 2017. URL: <http://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2017/12/SuperData-2017-Esports-Market-Brief.pdf>

27. Esports earnings data. URL: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

28. Esports Earnings. Overall Esports Stats. 2020. Available online: <https://www.esportsearnings.com/history/2020/games> (accessed on 5 June 2022).

29. Hamari J., & Sjöblom M. The Educational Potential of eSports: The Case of Twitch. Computers & Education, 2017. 111, 21-34.

30. Hamari, J.; Sjöblom, M. What is eSports and why do people watch it? Internet Res. 2017, 27, 211–232

31. Hunter S. Digital Natives: The Rise of Esport. URL: <https://www.parksassociates.com/bento/shop/samples/Parks%20Assoc%20Digital%20Natives%20Rise%20of%20Esports%20TOC.pdf>

32. Johnson, M.R.; Woodcock, J. 'It's like the Gold Rush': The Lives and Careers of Professional Video Game Streamers on Twitch.tv. *Infor. Commun. Soc.* 2019, 22, 336–351.
33. L. Wiseman. The future of esports marketing. URL: <https://venturebeat.com/2017/11/09/the-future-of-esports-marketing-2/>
34. Newzoo. Newzoo Global Esports Market Report. Available online: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report/>
35. Nyström, A.G.; McCauley, B.; Macey, J.; Scholz, T.M.; Besombes, N.; Cestino, J.; Hiltcher, J.; Orme, S.; Rumble, R.; Törhönen, M. Current issues of sustainability in esports. *Int. J. Esports* 2022, 1, 1–19.
36. Odintsov, A. Worlds 2018—200 Million Viewers at Once. 2018. Available online: <https://escharts.com/news/worlds-2018-final>
37. Olsen, A.H. The evolution of eSports: An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. *arXiv* 2015, arXiv:1509.08795.
38. Qian, T.Y.; Wang, J.J.; Zhang, J.J. Push and Pull Factors in E-Sports Livestreaming: A Partial Least Squares Structural Equation Modeling Approach. *Int. J. Sport Commun.* 2020, 13, 621–642.
39. Rui W, Yue Y. Дослідження політики щодо розширення споживання спорту в моїй країні з точки зору сімейної спортивної науки. 2020;40(1):42-50.
40. Scholz, T.M. Deciphering the World of eSports. *Int. J. Media Manag.* 2020, 22, 1–12.
41. Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yukhno, Y., ... & Stroganov, S. Modern approaches to the preparation system of Masters in eSports // *Sport Mont* 19 (2021) S2. - pp. 69-74
42. Warman P. The eSports Economy. URL: <http://www.igamingbusiness.com/>
43. WESA. World Esports Association. 2020. Available online: <http://www.wesa.gg/> (accessed on 22 May 2020).

44. Zhao, G.; Cheng, Y.; Liu, X.; Meng, W. Sustaining eSports Industry and Regulatory Focus: Empirical Evidence From Chinese Universities. *Front. Psychol.* 2022, 13, 907050.

45. Zhao, Y., & Lin, Z. (2020). Umbrella platform of Tencent eSports industry in China. *Journal of Cultural Economy*, 14(1), 9–25. <https://doi.org/10.1080/17530350.2020.1788625>. *German Journal of Exercise and Sport Research*

46. <https://esic.gg/>

47. <https://uk.bettshow.com/visit/esports-hub/british-esports-association>

48. [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F\\_%D0%BA%D1%96%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%83\\_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D0%B8](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%BA%D1%96%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%83_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D0%B8)

49. <https://www.aesa.org.au/>

50. <https://www.globalesports.org/>