

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В СИСТЕМІ ОЛІМПІЙСЬКОГО РУХУ

Олена Яковенко, Артем Куликов, Антон Бойков

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Анотація. *Вступ.* Кіберспорт, або електронний спорт, швидко набуває популярності в усьому світі, охоплює організовані змагання в відеоіграх, де професійні гравці та команди змагаються за титули, призові фонди та визнання. Ця індустрія стає важливим елементом сучасної культури, об'єднує мільйони людей через онлайн-платформи, стрімінгові сервіси та масштабні офлайн-заходи. Кіберспорт стимулює розвиток технологій, створює нові можливості для комерціалізації розваг і залучення молодіжної аудиторії, а також сприяє формуванню глобальної спільноти з різних культур і регіонів.

Незважаючи на таке стрімке зростання, кіберспорт стикається з низкою проблем, які потребують вирішення для його подальшого розвитку й інтеграції із системою спортивного руху. Основні проблеми такі: брак розвинутої інфраструктури, обмежене фінансування та відсутність державної підтримки в багатьох країнах, що створює значні бар'єри для розвитку цієї індустрії. Також брак кваліфікованих кадрів, що призводить до неналежного забезпечення професійного підходу до організації тренувального процесу та турнірів. Водночас проблема зі здоров'ям гравців, зокрема ризик розвитку залежності, високий рівень стресу, проблеми з опорно-руховим апаратом і зором, що також потребують активного вирішення через запровадження програм підтримки фізичного та психічного стану спортсменів.

Мета дослідження – з'ясувати передумови розвитку кіберспорту як окремої спортивної дисципліни, визначити його місце в системі олімпійського руху.

Методами дослідження були аналіз попередніх досліджень різних науковців, а також даних спеціалізованих міжнародних сайтів і правових документів. Також був використаний метод узагальнення.

Результати. Нині кіберспортивні заходи є опосередкованими спортивними видовищами. Конкурентна гра (турніри), що розгортається на цифрових платформах, безумовно, має величезний економічний і маркетинговий потенціал для просування цифрової індустрії в економіку. А глобалізація кіберспорту стала можливою завдяки синергії видовищної гри, професійних спортсменів, публічності заходів за участю величезної кількості глядачів по всьому світу, маркетингу та бізнес-стратегії. Саме ці процеси, властиві традиційним спортивним заходам, і формують основний економічний потенціал галузі.

Висновки. У дослідженні проаналізовано соціально-культурні, економіко-правові аспекти та професіоналізацію гравців, які формують основу для підтримки визнання кіберспорту спортом. Також встановлено передумови та наслідки розвитку кіберспортивного руху. Попередні дослідження і аналіз правових документів свідчать про значні перспективи розвитку кіберспорту та його можливу інтеграцію із системою олімпійського руху.

Ключові слова: кіберспорт, олімпійський рух, розвиток, становлення, електронний спорт.

Olena Iakovenko, Artem Kulykov, Anton Boikov

CURRENT ISSUES OF ESPORTS DEVELOPMENT IN THE OLYMPIC MOVEMENT

Abstract. *Introduction.* Esports, or digital sport, is rapidly gaining popularity around the world, encompassing organised video game competitions where professional players and teams compete for titles, prize money, and recognition. Despite its rapid growth, esports faces a number of challenges that need to be addressed for its further development and integration into the sports movement. The main challenges include the lack of a unified definition of esports as a sport, a lack of infrastructure and funding, insufficient training and development of personnel, and health issues for players. In addition, the lack of uniform standards and international recognition creates barriers to the development of esports.

The purpose of the study is to establish the preconditions for the development of esports as a separate sports discipline and determine its place in the Olympic movement.

The research methods included an analysis of previous studies by various researchers, as well as data from specialised international websites and legal documents. The method of generalisation was also used.

Results. Today, esports events are indirect sports spectacles. Competitive games (tournaments) that take place on digital platforms certainly represent a huge economic and marketing potential for promoting the digital industry in the economy. And the globalisation of esports has become possible due to the synergy of a spectacular game, professional athletes, the publicity of events involving a huge number of viewers around the world, marketing and business strategy. It is these processes inherent in traditional sporting events that form the main economic potential of the industry.

Conclusions. The study analyses the socio-cultural, economic and legal aspects and professionalisation of players that form the basis for supporting the recognition of esports as a sport. The prerequisites and consequences of the development of the esports movement were also identified. Preliminary research and analysis of legal documents indicate significant prospects for the development of esports and its possible integration into the Olympic movement.

Keywords: esports, Olympic movement, development, formation, esports.

Яковенко О., Куликов А., Бойков А. Актуальні проблеми розвитку кіберспорту в системі олімпійського руху. *Sport Science Spectrum*. 2024; 4: 62–68
DOI: <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-4-9>

Iakovenko O., Kulykov A., Boikov A. Current issues of esports development in the olympic movement. *Sport Science Spectrum*. 2024; 4: 62–68
DOI: <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-4-9>

Вступ. Кіберспорт, або електронний спорт, набуває все більшої популярності в усьому світі. Він охоплює організовані змагання в відеоіграх, де професійні гравці та команди змагаються за титули, призові фонди та визнання. Проте, незважаючи на швидке зростання та потенціал, кіберспорт стикається з низкою проблем, які потребують вирішення для його подальшого розвитку й інтеграції із системою спортивного руху [13; 18].

Однією з основних проблем є відсутність єдиного визначення кіберспорту як виду спорту. У багатьох країнах кіберспорт ще не визнаний офіційним видом спорту, що створює перешкоди для його розвитку й інтеграції з національними та міжнародними спортивними системами [1; 18]. Кіберспорту бракує інфраструктури та фінансування, необхідних для його розвитку. Це включає відсутність спеціалізованих арен, обладнання, а також брак фінансування з боку урядів і спонсорів. Відсутність належної підготовки та розвитку кадрів є ще однією перешкодою для розвитку кіберспорту. Це стосується як тренерів, так і адміністративного персоналу, які не завжди мають досить знань і навичок для ефективного управління кіберспортивними командами та змаганнями. Інтенсивні тренування та змагання в кіберспорті можуть призводити до проблем зі здоров'ям, зокрема й до фізичного та психічного виснаження, проблем із зором і постуральних порушень [3; 13].

Кіберспорт, або змагальні комп'ютерні ігри, – це явище, яке стало фундаментальним елементом сучасної цифрової молодіжної культури. Зростання інтересу вболівальників, професіоналізація гравців, а також інтерес із боку спонсорів та інвесторів забезпечать розвиток індустрії кіберспорту в наступні 5 років. Водночас варто зазначити, що галузь кіберспорту загалом усе ще залишається непорівнянною із професійним спортом за багатьма показниками, а тому, на думку деяких авторів [4], кіберспорту ще належить розв'язати низку проблем, подолання яких необхідне для подальшого його зростання.

Річ у тім, що кіберспорт як галузь формувалася впродовж багатьох десятиків років на принципах і підходах, притаманних саме традиційним видам спорту. У зв'язку із цим соціально-культурні, економіко-правові аспекти та професіоналізація гравців, на яких будується та продовжує розвиватися індустрія кіберспорту, по суті, являють собою основу для погляду на підтримку визнання кіберспорту спортом [9].

Незважаючи на безперервні дискусії про те, чи можна вважати кіберспорт спортом у класичному його розумінні, важливо наголосити на тому, що види діяльності, які традиційно вважаються спортом, розвивалися впродовж багатьох століть відповідно до культурного та технологічного розвитку суспільства [2; 13]. Протягом тривалого періоду у спорті формувалися своя історія, традиції, культура й інституції. У цьому контексті кіберспорт – молоде явище, яке можна розцінювати як еволюційний крок, як наслідок переходу від індустріального суспільства до сучасного суспільства, заснованого на інформації та комунікації [9].

Стрімке зростання популярності кіберспорту, величезний комерційний потенціал галузі та величезна фанатська база робить кіберспорт сегментом, який формує майбутнє глобальних живих розваг.

Мета дослідження – установити передумови розвитку кіберспорту як окремої спортивної дисципліни, визначити його місце в системі олімпійського руху.

Матеріал і метод. У нашому дослідженні ми проаналізували результати попередніх досліджень, нашою головною метою було отримати повний огляд становлення кіберспорту як спортивної дисципліни й узагальнити уявлення про ситуацію щодо цього виду спорту в системі спортивного руху. Нами був також використаний метод аналізу спеціальних міжнародних сайтів і правових документів, за допомогою якого вивчено стан розвитку кіберспорту у світовій ретроспективі та перспективи його впровадження в систему олімпійського руху.

Результати. Кіберспорт можна визначити як «форму спорту, у якій електронні системи полегшують основні аспекти спорту; уведення гравців і команд, а також вихідні дані системи кіберспорту опосередковуються інтерфейсами людина – комп'ютер» [6]. Нині кіберспорт як явище став культурно й економічно значущим елементом світового спортивного ландшафту. Небувалий інтерес аудиторії до комп'ютерних ігор сприяє фантастичному зростанню всієї ігрової індустрії, перетворює практику розважального дозвілля на всесвітньо визнану діяльність і мегаподію з погляду інфраструктури та висвітлення в ЗМІ [15].

Натепер не існує єдиного підходу до того, що поклало основу зародження кіберспорту, але якщо розглядати змагальну основу та віртуальність гри, то можна припустити, що саме перші аркадні змагання (змагання на ігрових автоматах) і стали прабатьками сучасних кібертурнірів [1; 18].

У процесі вивчення розвитку кіберспортивного руху нами було відмічено, що спостерігається етапність цього процесу, на яку більшою мірою вплинули досягнення науково-технічного прогресу. Отже, після узагальнення даних проведеного аналізу спеціальних джерел ми представили окремі передумови розвитку кіберспортивного руху на різних етапах, установили їхні наслідки (табл. 1).

На початковому етапі становлення кіберспорту ключову роль відіграли: поширення персональних комп'ютерів, інтернет-технології, популяризація мережових ігор. На наступних етапах розвитку кіберспорту можна виділити такі чинник, як: професіоналізація кіберспорту, розвиток стримінгових платформ, інтеграція кіберспорту із традиційними медіа, визнання на офіційному рівні, розширення комерційних можливостей, інноваційні технології, психологічна та фізична підготовка, соціальний аспект. Наслідками цих передумов стали значний ріст популярності кіберспорту, зростання кількості професійних гравців і команд, а також збільшення інвестицій у цю сферу.

Популярність кіберспорту зростає в усьому світі. Доступність і величезна аудиторія комп'ютерних ігор продовжують зростати, значні призові фонди приваблюють геймерів. Масштабні кіберспортивні турніри, що відбуваються в різних містах світу, приваблюють масу туристів, що є стимулом для розвитку суміжних галузей, як-от туризм, готельно-ресторанний бізнес, торгівля, будівництво, реклама, маркетинг і багато іншого, що, безумовно, позитивно впливає на економіку цих міст, а також підкреслює величезний потенціал кіберспортивних івентів [2].

Розвиток та становлення кіберспортивного руху у світовій ретроспективі

Роки	Передумови	Наслідки
1950-ті рр.	створення першого наукового комп'ютера 701 компанією "IBM" (1952 р.)	створення гри «XOX» (хрестики-нулики) – перша змагальна гра, але людина грала проти машини; розроблено першу багатокористувацьку гру («Теніс для двох» – 1958 р.) та запущено на першому аналоговому комп'ютері. Гра мала змагальний характер, участь у ній брали двоє людей, а спостерігати за грою могли глядачі;
1960-ті рр.	створено комп'ютер PDP-10	розроблено гру «Космічна війна». У ній билися два космічні кораблі, по одному на кожного гравця, кораблі мали обмежений запас снарядів і палива, а також на них впливала сила тяжіння зірок;
1970-ті рр.	створено ігрові автомати та консолі (перша ігрова консоль Magnavox Odyssey – 1972 р.; революційна ігрова консоль Atari 2600 – 1976 р.)	проведено перший у світі змагальний ігровий турнір – «Міжгалактична космічна війна» (Spacewar); поява аркадних ігор. Японська компанія Taito випустила Space Invaders – аркадну гру-стрілялку, у якій гравці переміщувались екраном, наче лінкор, і стріляли у спадні зграї інопланетян, не даючи їм досягти нижньої частини екрана;
1980-ті рр.	засновано першу суддівську службу для відеоігор під назвою «Національне табло Twin Galaxies»; поява персональних ігрових консолей Nintendo (Nintendo Entertainment System (NES))	проведено перший масштабний турнір Space Invaders; аркадні ігри Pac-Man і Donkey Kong стали настільки популярними, що проникли на телебачення;
1990-ті рр.	поява інтернету; покращення графічного зображення та інтеграції CD-Rom із ПК; поява перших спонсорів, як-от AMD та Intel	гравці змогли вести та зберігати свої результати онлайн на дошках оголошень, які бачили інші люди, що живуть в інших містах і навіть штатах; з'явилися ігри нових жанрів (шутери від першої особи). Турнір Red Annihilation 1997 р. із шутера від першої особи Quake вважається першим справжнім прикладом кіберспорту; з'явилася перша стратегія в реальному часі StarCraft: Brood War. Гра спиралася на здібності гравця в довгостроковому плануванні та сильно відрізнялася від шутерів, коли гравець керується лише рефлексами;
2000-ті рр.	активні трансляції поєдинків по телебаченню; розвиток телевізійного мовлення з використанням онлайн-відео через IPTV (інтернет-протокол телебачення)	стрімке зростання кількості професійних геймерів. Різниця в навичках любителів і «профі» стала очевидною; збільшилися призові фонди; почалося залучення найкращих професійних геймерів; почали створюватися національні федерації (у 2008 р. створено Міжнародну федерацію кіберспорту (IeSF)); почалася епоха інтернаціоналізації турнірів;
2010-ті рр.	з'являються платформи розповсюдження потокового мовлення (Twitch – створений на базі Justin.tv (нині є частиною Amazon)); створення мобільних ігор; створення Всесвітньої асоціації кіберспорту (WESA) – 2016 р.	з'являється можливість транслювати змагання та досягнення професійних гравців онлайн у реальному часі; для смартфонів було розроблено величезну кількість додатків та ігор, а завдяки доступності та повсюдній поширеності смартфонів монетизація відбувалася набагато швидше, ніж у комп'ютерних іграх; прихід у галузь спонсорів, не пов'язаних з IT-сферою; поява перших кіберспортивних бізнес-моделей, заснованих на взаємодії аудиторії та всіх учасників екосистеми; поява стримінгу (засіб комунікації гравців і можливість стежити за грою улюблених спортсменів); з'явився новий тип ігор: Battle Royal (тобто PlayerUnknown's Battlegrounds, або Fortnite);
2020-ті рр.	пандемія стимулювала розвиток через вимушені соціальні заходи з дистанціювання, зросли попит і популярність кіберспорту; розвиток технології та мережі 5G	значно зростає ринок ігор для мобільних пристроїв; істотне розширення аудиторії, зокрема завдяки казуальним геймерам; зростає кількість користувачів, які грають самі та дивляться на гру інших людей.

Дискусія. Натепер в академічному дискусійному просторі немає єдиної позиції щодо того, чи варто визнавати кіберспорт спортом. Основні аргументи критиків пов'язані з його віртуальною природою і тим, що він не досить «людяний»; він не використовує контроль і навички всього тіла, а тому не сприяє розвитку людини загалом [12]. Однак за ближчого розгляду такий погляд виявляється досить обмеженим.

Можна провести досить паралелей між кіберспортом і класичним спортом щодо навчання, навичок, професіоналізації, фанатської підтримки, конкуренції, розважальної цінності та соціальної значущості кіберспорту. У кіберспорті присутній змагальний елемент окремих гравців і команд, а також їхнє бажання продемонструвати вроджений талант і набуті навички. Професійним кіберспортсменам необхідні ті самі навички, які потрібні і спортсменам, представникам традиційних видів спорту, а саме наполегливість, зосередженість, координація та психологічна стійкість.

Нині тренувальний процес професійних геймерів охоплює щоденні багатогодинні й інтенсивні тренування, розроблення стратегій, відпрацювання командної злагодженості, план фізичної активності. Якщо говорити про шанувальників і фанатів, то їхня емоційна залученість і зосередженість навколо команд і гравців популярних ліг, як-от League of Legends, Counter-Strike і Fortnite, мають ту саму природу співпричетності, що й у традиційних уболівальників. Фанатський інтерес абсолютно ідентичний – відстежуються статистика гравців, зміни у складі команд, робляться прогнози, ведуться суперечки. Трансляції гравців і турнірів залучають мільйони глядачів. У коледжах і вищих навчальних закладах з'являються програми стипендій для гравців, що стимулює конкуренцію ігрових талантів.

Найгучніший аргумент опонентів кіберспорту полягає в удаваній статичності та нестачі його фізичної активності порівняно з іншими видами спорту, що, на їхню думку, не дає змоги кіберспорту відповідати традиційним уявленням про те, що таке спорт. Однак, за словами професора Інго Фребозе з Німецького спортивного університету в Кельні, кіберспорт такий самий вимогливий, як і більшість інших видів спорту, якщо не вибагливіший, з підвищенням рівня кортизолу, високим пульсом і швидкими рухами [5].

На підтримку приналежності електронного спорту до спортивної діяльності можна врахувати складні механічні рухи зап'ясть під час користування клавіатурою, джойстиком та комп'ютерними мишками, м'язову пам'ять, розвинуті когнітивні здібності гравців (увага, пам'ять, швидкість реакції й ухвалення рішень тощо), а також те, що кіберспортсмени присвячують багато часу розвитку своїх навичок, розробленню унікальних стратегій і навчанню інших членів ігрового співтовариства [17].

Отже, підхід стосовно того, що саме фізична підготовка, сила й уміння є домінуючими цінностями в суспільстві, нині може бути поставлений під сумнів, тому що виросло ціле покоління молодих людей, яке далеке від розуміння цінності, принципів і правил класичного спорту. Водночас зв'язок між традиційним спортом і кіберспортом очевидний і виходить далеко за рамки елементів тренувальних і змагальних процесів, пов'язаних із зорово-моторною

координацією, розвитком рефлексів, умінням працювати в команді за допомогою комп'ютерних ігор.

Ще одним важливим аргументом є той факт, що завдяки величезній популярності та розвиненості галузі постала об'єктивна необхідність включення кіберспорту у програму Олімпійських ігор. У 2017 р. Міжнародна федерація кіберспорту (IeSF) і Міжнародний олімпійський комітет (далі – МОК) установили партнерські стосунки та виступили з ініціативами із просування та регулювання кіберспорту в усьому світі. Так, кіберспорт було включено до порядку денного майбутнього олімпійського руху рішенням МОК на шостому саміті, який проходив у Лозанні (Швейцарія) у 2017 р. У результаті дискусій на саміті МОК дійшов таких висновків [15]:

- кіберспорт демонструє різке зростання популярності в молоді багатьох країн і може стати платформою для взаємодії між цим молодим населенням і олімпійським рухом;

- кіберспорт можна розглядати як фізичну активність, а інтенсивність тренувань гравців можна порівняти з інтенсивністю тренувань спортсменів «традиційних видів спорту»;

- щоб кіберспорт був визнаний спортом МОК, зміст кіберспорту не має порушувати олімпійські цінності;

- для визнання МОК має бути створена міжнародна Федерація кіберспорту для забезпечення дотримання правил і норм олімпійського руху (МОК, 2017).

МОК дійшов висновку, що «змагальний «кіберспорт» можна розглядати як спортивну діяльність, і гравці, які беруть участь у ньому, готуються і тренуються з інтенсивністю, яку можна порівняти з інтенсивністю спортсменів у традиційних видах спорту». Однак не було ухвалено жодного рішення щодо того, чи можна вважати кіберспорт спортом [19].

У березні 2021 р. було ухвалено Олімпійський порядок денний 2020+5, як стратегічну дорожню карту МОК і олімпійського руху загалом до 2025 р. До 9-ї рекомендації порядку денного було включено заохочення розвитку віртуального спорту та подальшу взаємодію зі спільнотами відеоігор [14].

Першим кроком із легітимізації кіберспорту під олімпійською егідою став «Олімпійський тиждень кіберспорту» (Olympic Esports Series), фінал якого відбувся в Сінгапурі 22–25 червня 2023 р. Серію було організовано МОК у співпраці з міжнародними федераціями та видавцями ігор (Olympic Esports Series. URL: <https://olympics.com/en/esports/olympic-esports-series/>). У березні 2023 р. понад пів мільйона гравців вийшли у кваліфікаційні раунди з метою забезпечити собі місце в першому фіналі, який відбувся у прямому ефірі на очах у уболівальників. У фіналі взяли участь понад 130 гравців, у 10 змішаних змаганнях [19]. Ігри, які були включені в серію, являли собою симулятори традиційних видів спорту, як-от: стрільба з лука (Tic Tac Bow: Стрільба з лука PVP), бейсбол (WBSC eBASEBALL: Power Pros), шахи (Chess.com), велоспорт (Цвіфт), танець (Просто танець), автоспорт (Gran Turismo), вітрильний спорт (Віртуальна регата), стрільба (Фортнайт), тхеквондо (Віртуальне тхеквондо), теніс (Tennis Clash: багатокористувацька гра) [11].

У своїх інтерв'ю президент МОК Томас Бах неодноразово наголошував на тому, що віртуальні види спорту

є пріоритетом Олімпійських ігор, а також на тому, що саме вони являють собою найближчу сферу між кіберспортом і традиційним спортом [8]. Також Томас Бах завжди зазначав: «Коли справа доходить до електронних ігор, існує дуже чітка червона лінія. Будь-яка гра, що суперечить олімпійським цінностям, наприклад, ігри-вбивці або ігри, що мають дискримінаційний характер, є абсолютним табу для олімпійського руху» [8].

На початку осені 2023 р. Міжнародний олімпійський комітет оголосив про створення нової офіційної комісії з кіберспорту, яку очолив Девід Лаппартъєн, президент Міжнародного союзу велосипедистів (UCI), керівник групи зі зв'язків із кіберспортом МОК й Олімпійської кіберспортивної серії. Безумовно, ця подія стала важливим рішенням для майбутнього кіберспортивних заходів, які організовує МОК, підтвердила визнання МОК величезного потенціалу кіберспорту для залучення нової молодшої аудиторії та надання нових можливостей для спортсменів [7].

У січні 2024 р. в інтерв'ю *Cycling Weekly* Девід Лаппартъєн в Абу-Дабі (ОАЕ) повідомив, що перші Олімпійські кіберспортивні ігри заплановано на 2025 р. За його словами, «програма міститиме ігри, спортивні симуляції (з велоспорту) і фізичні віртуальні заняття і стане своєрідними Олімпійськими кіберспортивними іграми» [14; 20].

Натепер залишається незрозумілим, чи відбудеться в кінцевому підсумку прийняття кіберспорту в широкому розумінні й об'єднання в загальне поняття «віртуального спорту» і «змагальних відеоігор». Проте відмічається деякий прогрес у розвитку, що підтверджується включенням популярної відеогри-шутера від першої особи *Fortnite* у віртуальні змагання зі спортивною стрільби в Олімпійській кіберспортивній серії. Щоправда, для Олімпійської серії було розроблено творчий режим *Fortnite* у співпраці з Міжнародною федерацією стрільби, щоб ігри нагадували класичний спортивний турнір. На жаль, натепер найпопулярніші симулятори спортивних ігор, футболу (FIFA, eFootball), баскетболу (NBA 2K) або навіть скейтбордингу (Tony Hawk's Pro Skater, Skate), не були включені в Олімпійську серію. Найімовірнішою причиною може бути те, що МОК не зміг знайти спільну мову з видавцями ігор (Take-Two Interactive (NBA 2K), Electronic Arts (ФІФА, Skate) і Activision Blizzard (Tony Hawk's Pro Skater)) для отримання ліцензій [14].

Висновки. Розглянувши процес еволюції та етапи розвитку кіберспорту, можна сказати, що за останні десятиліття кіберспортивні змагання набули широкого розповсюдження не лише як хобі для відпочинку, а і як професія. Професіонали, які змагаються на щорічних турнірах ліг і чемпіонатів, нині високо оплачуються, а інтерес до кіберспорту підживлюється величезною аудиторією.

Кіберспорт має низку спільних рис із традиційним спортом: команди, професійні гравці, змагання та турніри, ліги, глядачі та фанати, спонсори та мовники. Однак існує принципова відмінність, яка не дає змоги застосовувати автоматично політику та нормативно-правову базу традиційних видів спорту до кіберспорту. Річ у тім, що кіберспорт – це комерційне підприємство, яким керують видавці ігор, що дає їм значну владу над учасниками екосистеми кіберспорту.

І хоча дискусія щодо того, чи можна вважати кіберспорт спортом, продовжує розгортатися, очевидним є одне: кіберспорт нині визнають професійні спортивні організації (зокрема, МОК), засоби масової інформації, уряди багатьох країн, університети, що вводять в освітній процес дисципліни, пов'язані з кіберспортом, і створюють свої е-спортивні команди та, звісно, молоде покоління. Фахівці у сфері вивчення спортивного менеджменту сходяться на думці, що кіберспорт, як прояв спорту, має бути прийнятий як частина академічного дискурсу, для вивчення його впливу на суспільство.

Перспективи подальших досліджень. Перспективою подальших досліджень є вивчення особливостей проведення кіберспортивних івентів і визначення ключових аспектів, що впливають на їхню успішність. У цьому ключі важливим підґрунтям стане дослідження правових аспектів визнання кіберспорту як офіційного виду спорту, що може сприяти розробленню регламентів і стандартів для організації змагань. Це охоплює ліцензування турнірів, стандартизацію правил і забезпечення відповідності заходів міжнародним нормам.

Також важливим буде вивчення ефективних моделей фінансування та створення інфраструктури, що дозволить забезпечити належні умови для проведення кіберспортивних турнірів, а також розгляд етичних проблем, що дозволить розробити та впровадити політики щодо запобігання шахрайству та допінгу на змаганнях. Це сприятиме створенню справедливих умов для всіх учасників і підвищенню довіри до кіберспортивних заходів.

Представлене дослідження також допоможе організаторам брати до уваги особливості аудиторії та створювати заходи, які сприяють формуванню позитивних цінностей, розробити стратегії монетизації заходів. Оскільки дослідження можливостей інтеграції кіберспорту в олімпійський рух сприятиме підвищенню престижу кіберспортивних заходів, це може включати проведення міжнародних турнірів за підтримки олімпійських комітетів і дотримання високих стандартів організації змагань.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бишевец Н., Яковенко О., Юхно Ю.. Особливості контингенту осіб, задіяного в кіберспортивній діяльності. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова*. Серія 15 «Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)». 2022. № (3) 148. С. 30–34.
2. Імас Є., Петровська Т., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 1. С. 75–81. URL: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2021.1.75-81> (дата звернення: 30.06.2024).
3. Шинкарук О., Скалозуб А., Давидов Д., Яковенко О., Федорчук С., Юхно Ю., Голованова Н. Значущість психологічної підготовки та ролі психолога для забезпечення результативності гравців у кіберспорті. *Physical Culture, Sports and Health of the Nation: Collection of Scientific Works*. 2023. № 15. С. 381–394.
4. Cranmer E.E., Han D.I., van Gisbergen M., Jung T. Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*. 2021. № 117. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671> (дата звернення: 01.07.2024).

5. Esports Equipment. (n.d.). Product Report. URL: https://projekter.aau.dk/projekter/files/259991639/titan_product_and_process.pdf (дата звернення: 02.07.2024).
6. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. 2017. № 27 (2) P. 211–232. URL: <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085> (дата звернення: 13.08.2024).
7. International Olympic Committee. IOC commissions for 2023: Gender equality reaffirmed and new IOC Esports Commission announced. 2023. URL: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-commissions-2023-gender-equality-reaffirmed-new-ioc-esports-commission> (дата звернення: 02.07.2024).
8. IOC President Bach prioritizes virtual sports for Olympics in e-sports engagement. *China Daily*. 2023. URL: <https://www.chinadaily.com.cn/a/202305/07/WS64572694a310b6054fad180b.html> (дата звернення: 01.07.2024).
9. Ke X., Wagner C. Global pandemic compels sport to move to esports: Understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*. 2020. № 27. P. 1–6 (дата звернення: 01.07.2024).
10. International Olympic Committee. Olympic Agenda 2020 + 5: 15 Recommendations. 2023. URL: <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf> (дата звернення: 31.06.2024).
11. Olympic Esports Series. 2023. URL: <https://olympics.com/en/esports/olympic-esports-series/> (дата звернення: 30.06.2024).
12. Parry J. E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2018. № 13 (1). P. 3–18. URL: <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419> (дата звернення: 30.06.2024).
13. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Y., Usychenko V., Yarmolenko M., Stroganov S. Modern approaches to the preparation system of masters in eSports. *Sport Mont*. 2021. № 19 (S2). P. 69–74. URL: <https://doi.org/10.26773/smj.210912> (дата звернення: 02.07.2024).
14. The Olympic Esports Games set for 2025: Here's what we know about the event. *Le Monde*. 2025. URL: https://www.lemonde.fr/en/sports/article/2023/05/08/olympics-fortnite-becomes-an-official-esports-discipline_6025960_9.html (дата звернення: 01.07.2024).
15. Todt N. et al. The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate. *Journal of Human Sport and Exercise*. 2020. № 15 (1). P. 94–109 (дата звернення: 02.07.2024).
16. Windholz E. Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law. *Sports Law eJournal*. 2020. URL: <https://doi.org/10.53300/001c.13241> (дата звернення: 01.07.2024).
17. Witkowski E. On the Digital Playing Field. *Games and Culture*. 2012. № 7 (5). P. 349–374. URL: <https://doi.org/10.1177/1555412012454222> (дата звернення: 30.06.2024).
18. Yakovenko O., Yukhno Y., Byshevets N., Zavalniuk V., Kulykov A. Features of training and competitive activity in eSports. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University*. Series 15 “Scientific and Pedagogical Problems of Physical Culture (Physical Culture and Sports)”. 2024. № 5 (178). P. 227–231. URL: [https://doi.org/10.31392/udu-nc.series15.2024.5\(178\).45](https://doi.org/10.31392/udu-nc.series15.2024.5(178).45) (дата звернення: 01.07.2024).
19. Zoom in Esports and Gaming. (n.d.). URL: https://library.olympics.com/default/esports-and-gaming.aspx?_lg=en-GB (дата звернення: 31.06.2024).
20. Zoom in: Olympic Esports Week 2023. 2023. URL: <https://olympics.com/en/esports/olympic-esports-week/> (дата звернення: 31.06.2024).

REFERENCES

1. Byshevets, N., Yakovenko, O., & Yukhno, Y. (2022). Osoblyvosti kontynhentu osib, zadiyanoho v kybersportyvnyi diyal'nosti [Features of the contingent of persons involved in esports activities]. *Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M.P. Drahomanova. Seriya 15 "Naukovopedahohichni problemy fizychnoyi kultury (fizychna kultura i sport)"*, (3) 148, 30–34 [in Ukrainian].
2. Imas, Ye., Petrovska, T., & Hanaha, O. (2021). Kibersport v Ukraini yak suchasnyy kulturnyy fenomen [Esports in Ukraine as a modern cultural phenomenon]. *Teoriya i metodyka fizychnoho vykhovannya i sportu*, (1), 75–81. Retrieved from <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2021.1.75-81> (accessed: 30.06.2024) [in Ukrainian].
3. Shynkaruk, O., Skalozub, A., Davydov, D., Yakovenko, O., Fedorchuk, S., Yukhno, Y., & Holovanova, N. (2023). Znachushchist' psykholohichnoyi pidhotovky ta roli psykholoha dlya zabezpechennya rezul'tatyvnosti hravtsiv u kibersportu [The significance of psychological preparation and the role of a psychologist in ensuring the effectiveness of esports players]. *Physical Culture, Sports and Health of the Nation: Collection of Scientific Works*, (15), 381–394 [in English].
4. Cranmer, E.E., Han, D.I., van Gisbergen, M., & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior* [Internet]. Apr. 117. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671> (date of access: 01.07.2024).
5. Esports equipment. *Product report*. Retrieved from https://projekter.aau.dk/projekter/files/259991639/titan_product_and_process.pdf (date of access: 02.07.2024).
6. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. Vol. 27. № 2. P. 211–232. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085> (date of access: 13.08.2024).
7. IOC commissions for 2023: gender equality reaffirmed and new IOC Esports Commission announced. Retrieved from <https://olympics.com/ioc/news/ioc-commissions-2023-gender-equality-reaffirmed-new-ioc-esports-commission> (date of access: 02.07.2024).
8. IOC president Bach prioritizes virtual sports for Olympics in e-sports engagement. Retrieved from <https://www.chinadaily.com.cn/a/202305/07/WS64572694a310b6054fad180b.html> (date of access: 01.07.2024).
9. Ke, X., & Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*. № 27. S. 1–6. (date of access: 01.07.2024).
10. Olympic Agenda 2020 + 5: 15 Recommendations. Retrieved from <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf> (date of access: 31.06.2024).
11. Olympic Esports Series. Retrieved from <https://olympics.com/en/esports/olympic-esports-series/> (date of access: 30.06.2024).
12. Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. Vol. 13. № 1. P. 3–18. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419> (date of access: 30.06.2024).
13. Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yukhno, Y., Usychenko, V., Yarmolenko, M., Stroganov, S. (2021). Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*. Vol. 19, S2. P. 69–74. Retrieved from <https://doi.org/10.26773/smj.210912> (date of access: 02.07.2024).
14. The Olympic Esports Games set for 2025: heres what we know about the event. Retrieved from https://www.lemonde.fr/en/sports/article/2023/05/08/olympics-fortnite-becomes-an-official-esports-discipline_6025960_9.html (date of access: 01.07.2024).
15. Todt, N., et al. (2020). The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate. *J Hum Sport Exerc*. № 1 (15). R. 94–109 (date of access: 02.07.2024).
16. Windholz, E. (2020). Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law. *Sports Law eJournal*. Retrieved from <https://doi.org/10.53300/001c.13241> (date of access: 01.07.2024).
17. Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field. *Games and Culture*. Vol. 7, no. 5. P. 349–374. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1555412012454222> (date of access: 30.06.2024).
18. Yakovenko, O., Yukhno, Y., Byshevets, N., Zavalniuk, V., & Kulykov, A. (2024). Features of training and competitive activity in eSports. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University*. Series 15 “Scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports)”. № 5 (178). P. 227–231. URL: [https://doi.org/10.31392/udu-nc.series15.2024.5\(178\).45](https://doi.org/10.31392/udu-nc.series15.2024.5(178).45) (date of access: 01.07.2024).
19. Zoom in esports and gaming. Retrieved from https://library.olympics.com/default/esports-and-gaming.aspx?_lg=en-GB (date of access: 31.06.2024).
20. Zoom in: Olympic Esports Week 2023. Retrieved from <https://olympics.com/en/esports/olympic-esports-week/> (date of access: 31.06.2024).

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

Яковенко Олена Олегівна <https://orcid.org/0000-0002-7165-5229>, elena1988.ia@gmail.com

Куликов Артем Кирилович <https://orcid.org/0009-0002-2157-3011>, kulykovartem@gmail.com

Бойков Антон <https://orcid.org/0009-0000-2550-7535>, aboikov11@gmail.com

Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Iakovenko Olena <https://orcid.org/0000-0002-7165-5229>, elena1988.ia@gmail.com

Kulykov Artem <https://orcid.org/0009-0002-2157-3011>, kulykovartem@gmail.com

Boikov Anton <https://orcid.org/0009-0000-2550-7535>, aboikov11@gmail.com

National University of Ukraine on Physical Education and Sport, Fizkultury str., 1, Kyiv, 03150, Ukraine