

Кіберспорт у сучасному суспільстві

Сергій Бекар

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Анотація. За останні роки збільшується кількість осіб, залучених до відеоігор, і стрімкого розвитку набуває кіберспорт. Однак через масовий та хаотичний розвиток і поширення відеоігор у світі виникають проблеми чіткого розуміння та виокремлення основних структурних елементів їх функціонування та, як наслідок, кіберспорту. Такий розвиток викликає нерозуміння та негативне ставлення до кіберспорту в суспільстві порівняно з класичним спортом. Тому важливим питанням є необхідність дослідження основних засад розвитку кіберспорту, виокремлення його структурних компонентів, механізмів функціонування та визначення його місця в сучасному суспільстві. *Мета.* Формування комплексного уявлення про кіберспорт як сучасний вид спорту для перспектив його розвитку. *Методи.* Аналіз, синтез, порівняння, узагальнення літературних, науково-теоретичних та інформаційних джерел; аналіз відеоматеріалів, методи математичної статистики. *Результати.* Виокремлено структуру кіберспорту, що розподіляється на масовий геймінг та власне кіберспорт. У ході дослідження сфери діяльності кіберспорту встановлено взаємозв'язок її основних елементів, що включають масовий геймінг, стрімінг та виготовлення мультимедійного контенту, спонсорство і ліцензійну діяльність, виробництво відеоігор та їх підтримку, виготовлення електронної техніки. Розглянуто взаємозв'язок структурних елементів сфери кіберспорту, охарактеризовано триаду «гравець–гра–пристрій», що безпосередньо впливає на можливість залучення осіб до кіберспорту, на ефективність їх виступів та можливість подальшого розвитку ігрової індустрії. Ці елементи постійно взаємодіють між собою та мають стійку залежність від соціально-економічного стану держави. Систематизовано медіа-контент, що є невід'ємною частиною кіберспорту, через особливості його функціонування у мережі Інтернет, а також охарактеризовано основні різновиди мультимедійного контенту та їх специфіку. Виділено соціальні елементи взаємодії між гравцями, переваги і недоліки, які вони мають, що безпосередньо впливає на ігрову аудиторію кіберспортивних дисциплін. **Ключові слова:** кіберспорт, масовий геймінг, відеоігри.

Serhii Bekar

E-SPORTS IN MODERN SOCIETY

Abstract. In recent years, the number of people involved in video games is increasing, and e-sports is developing rapidly. However, due to the massive and chaotic development and spread of video games in the world, there are problems of clearly understanding and distinguishing the main structural elements of their functioning and, thus, of eSports. Such development causes misunderstanding and negative attitude towards eSports in society compared to classical sports. Therefore, an important issue is the need to study the basic principles of the development of eSports, distinguish its structural components, mechanisms of functioning, and determine its place in modern society. *Objective.* Formation of a comprehensive idea of eSports as a modern sports event for the prospects of its development. *Methods.* Analysis, synthesis, comparison, generalization of literary, scientific-theoretical and informational sources; analysis of video materials, methods of mathematical statistics. *Results.* The structure of eSports, which is divided into mass gaming and eSports itself, is singled out. During the study of the field of e-sports, the relationship of its main elements was established, including mass gaming, streaming and production of multimedia content, sponsorship and licensing activities, production of video games and their support, production of electronic equipment. The interrelationship of the structural elements of the field of e-sports is considered, the triad «player–game–device» is characterized, which directly affects the possibilities of attracting people to e-sports, the effectiveness of their performances and the possibility of further development of the gaming industry. These elements constantly interact with each other and have a steady dependence on the socio-economic state of the country. Media content, which is an integral part of eSports due to the peculiarities of its functioning on the Internet, is systematized, and the main types of multimedia content and their specificities are also characterized. The social elements of interaction between players, their advantages, and disadvantages are highlighted, which directly influences the gaming audience of e-sports disciplines.

Keywords: eSports, mass gaming, video.

Вступ. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій сприяє збільшенню кількості електронних пристроїв, які використовують для різноманітних цілей. Одним із напрямів їх використання є гра у відеоігри. Починаючи з 1980-х років, відеоігри набувають популярності, що постійно зростає. У 2015 р. кількість людей, залучених до відеоігор, становила 226 млн осіб, а у 2020 р. вже перевищувала 450 млн. Внаслідок цього виник окремий напрям діяльності у відеоіграх – кіберспорт. Це сучасний вид спорту, спрямований на підготовку та проведення змагань з відеоігор. Кіберспортивними дисциплінами у кіберспорті виступають різноманітні відеоігри, відібрані за певними критеріями [2, 5, 14, 16].

Однак, через різноманіття ігрово-го процесу у відеоіграх, залежно від жанру ігор, режимів ведення гри, кількості гравців тощо, виникають складнощі у розумінні процесу гри широкою аудиторією глядачів. Це призводить до концентрації аудиторії навколо конкретних кіберспортивних дисциплін, що сприяє неоднорідності аудиторії відеоігор у цілому [2, 3, 19].

У ході дослідження наукових праць було виявлено, що кіберспорт як окремий напрям спортивної діяльності мало досліджений. Існуючі роботи переважно спрямовані лише на змагальні аспекти кіберспорту, що не дозволяє повноцінно розглядати його як окремий вид спорту та соціальне явище [6, 13].

Таким чином, внаслідок масового і хаотичного розвитку і поширення відеоігор у світі виникають проблеми чіткого розуміння та виокремлення основних структурних елементів їх функціонування та, як наслідок, кіберспорту. Також такий стрімкий розвиток викликає нерозуміння та негативне ставлення до кіберспорту в суспільстві порівняно з класичним спортом. Отже, важливим питанням є дослідження основних засад розвитку кіберспорту, виокремлення його структурних компонентів, механізмів функціонування та визначення його місця в сучасному суспільстві.

Мета дослідження – формування комплексного уявлення про кіберспорт як сучасний вид спорту для перспектив його розвитку.

Методи дослідження: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення літературних, науково-теоретичних та інформаційних джерел; аналіз відеоматеріалів, методи математичної статистики.

Результати дослідження та їх обговорення. З активним технологічним прогресом у сфері комунікаційних технологій та електроніки, темпи якого за останні 20 років постійно збільшуються, постає питання про використання різних форм і методів застосування інформаційно-комунікаційних технологій та різноманітних електронних пристроїв. Відеоігри активної популярності починають набувати в 1980-х роках в країнах Америки, а в 1990–2000 рр. – в країнах Європи. В результаті починає формуватися кіберспорт, представлений різними кіберспортивними дисциплінами у вигляді відеоігор [12, 22].

Отже, постало питання про характеристику поняття кіберспорту як окремого виду спорту, що постійно змінюється та містить велику кількість дисциплін. Також для розуміння специфіки та подальшого розвитку кіберспорту необхідно виокремити його складові елементи. В ході дослідження стану розвитку сучасного кіберспорту виявлено структуру його функціонування, що складається з двох основних елементів: масового геймінгу та безпосередньо професійного кіберспорту (рис. 1) [11, 19].

За даними провідного постачальника галузевого аналізу та прогнозування ринку для сектору відеоігор DFC Intelligence до масового геймінгу залучено близько 3,1 млрд осіб, а до професійного кіберспорту – приблизно 60 тис осіб, тобто лише 0,002 % осіб займаються професійним кіберспортом. Аналізуючи склад учасників масового геймінгу, виявлено, що гравців у відеоігри можна розподілити за двома основними напрямками – частотою ігрових сесій та видом використаної ігрової платформи. Актуальними є три основні види ігрових плат-



Рисунок 1 – Структура кіберспорту

форм, на котрих зосереджені усі геймери (рис. 2) [18, 19, 21].

Розглядаючи гравців за частотою ігрових сесій, виявлено, що є гравці, котрі грають у відеоігри дуже рідко (не більше 2 год на тиждень), рідко (3–5 год на тиждень), регулярно (6–8 год на тиждень) та систематично (9 і більше год на тиждень). Проте такий розподіл дає узагальнену інформацію про частоту ігрових сесій гравцями, оскільки кожна з ігрових платформ має свої специфічні особливості використання. Використовуючи мобільні телефони, геймери мають змогу щодня проводити у грі короткі сесії на 10–20 хв (наприклад, під час їзди в транспорті), а використання персонального комп'ютера можливе лише в домашніх умовах, або в умовах спеціальних комп'ютерних клубів. Водночас застосування ноутбуків дає змогу залучатися до комп'ютерних ігор на рівні з персональними комп'ютерами, хоча і з меншою мобільністю порівняно з мобільними телефонами. Також слід зазначити, що більшість кіберспортивних змагань зосереджена в межах персональних комп'ютерів, оскільки саме з числа комп'ютерних ігор формуються кіберспортивні дисципліни [4, 14, 19, 20].

Аналізуючи кількість геймерів в Україні, постає проблема в ідентифікації чіткої кількості користувачів через значну поширеність ігрових пристроїв та відеоігор. Також постає питання виокремлення різних етапів підготовки кіберспортсменів та їх становлен-

ня. Серед гравців масового геймінгу можна виділити геймерів, які найбільше наближені до статусу професійних кіберспортсменів-півпрофесіоналів (аматори). Вони відзначаються високим рівнем ігрових навичок, беруть участь в аматорських кіберспортивних змаганнях, однак не входять до складу учасників офіційних національних або міжнародних кіберспортивних змагань. Станом на 2021 р. в Україні до числа кіберспортсменів можна зарахувати близько 10 тис. осіб і лише 1 тис. є професійними кіберспортсменами, які входять до складу федерацій, асоціацій, ліг або клубів, що пов'язані з кіберспортом (рис. 3) [3, 9, 12].

Проводячи паралелі з традиційним спортом, можна стверджувати, що масовий геймінг тотожний з початковим етапом спортивної підго-



Рисунок 2 – Розподіл гравців за видами ігрових платформ, які вони використовують, %

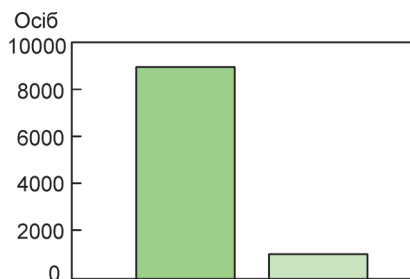


Рисунок 3 – Кількість учасників у кіберспорті в Україні:

■ – півпрофесійні кіберспортсмени; □ – професійні кіберспортсмени

товки та є основою для подальшого зростання кіберспортсменів. Однак дуже складно провести межу між різними етапами підготовки спортсменів передовсім через велику масовість комп'ютерних ігор (одночасна кількість гравців, які грають в одну гру, може перевищувати 50 тис. осіб), неоднорідність самої структури гри та різноманітність видів ігор. Через особливості ігрових механік та відмінності ігрових елементів дуже складно дати оцінку рівню одного гравця в двох різних іграх, що є різновидами ігор одного жанру. Також чіткому розподілу перешкоджають постійні зміни всередині самих ігор. Для більшості ігор характерна сезонність (1,5–3 місяці). З початком кожного нового сезону з боку розробників або ліг відбуваються зміни ігрового балансу, що впливає на всю ігрову діяльність. Через це спортсмени постійно повинні адаптуватись до нових умов, а також інформація, що пов'язана з певною грою, перестає бути актуальною і потребує оновлення [4, 5].

Аналізуючи сферу діяльності кіберспорту, виявлено його зв'язок з масовим геймінгом та різноманітними супутніми напрямками діяльності, що безпосередньо впливають на кіберспорт, або співпрацюють з ним, а також мають тісний взаємозв'язок між собою (рис. 4) [7, 11, 19].

Між масовим геймінгом та кіберспортом є прямий і зворотний зв'язок, оскільки гравці потрапляють спочатку до масового геймінгу, отримують базові навички, а в подальшому збільшують свій рівень майстерності. З підвищенням рівня спортивної майстерності, на основі рейтингової системи,

в межах однієї дисципліни може відбуватися перехід до кіберспорту. Також кіберспортсмени можуть перейти до масового геймінгу в будь-який час з різних причин (зміна ігрової дисципліни, перерва у спортивній кар'єрі тощо), що забезпечує постійну ротацию висококваліфікованих гравців [3, 4, 16].

На масовий геймінг впливають й інші напрями діяльності сфери кіберспорту: виробництво електронної техніки, стримінг та виготовлення мультимедійного контенту, виробництво відеоігор та їх підтримка. Для сфери виробництва відеоігор масовий геймінг є цільовою аудиторією, на яку спрямовується її діяльність. Саме різновиди жанрів відеоігор для різних платформ використання, їх кількість, специфічні особливості ігрового процесу та подальша підтримка цих проектів створюють ігрову аудиторію масового геймінгу, яка є основою для формування кіберспорту. Також на це впливає виробництво електронної техніки з подальшим використанням для відеоігор: персональні комп'ютери, ноутбуки, мобільні телефони, консольні приставки тощо. З постійним технологічним розвитком

такі прилади підвищуються в якості, ефективності, потужності та збільшуються можливості їх використання. В цей час розробники відеоігор розробляють більш сучасні методи та технології, що в подальшому застосовують у своїх проєктах, і це підвищує вимоги до технічних характеристик комп'ютерів та інших приладів [2, 16].

На основі проаналізованих даних можна зауважити, що дуже важливим є раціональне співвідношення між об'єктами «гравець–гра–пристрій», що впливає на розмір ігрової аудиторії, перспективи подальшого зростання гри як кіберспортивної дисципліни та можливості придбання пристрою потенційним гравцем (рис. 5).

Також слід відзначити прямий вплив виробництва техніки і розробки відеоігор на кіберспорт, оскільки від потужностей та технологічних особливостей ігрового процесу залежать можливості гравця безпосередньо брати участь в ігровому процесі, а від виробництва відеоігор – те, які кіберспортивні дисципліни будуть поширені у сфері кіберспорту [1, 2, 16].

Спонсорство в кіберспорті впливає на сам кіберспорт, виготовлення ігрових пристроїв і розробку відео-

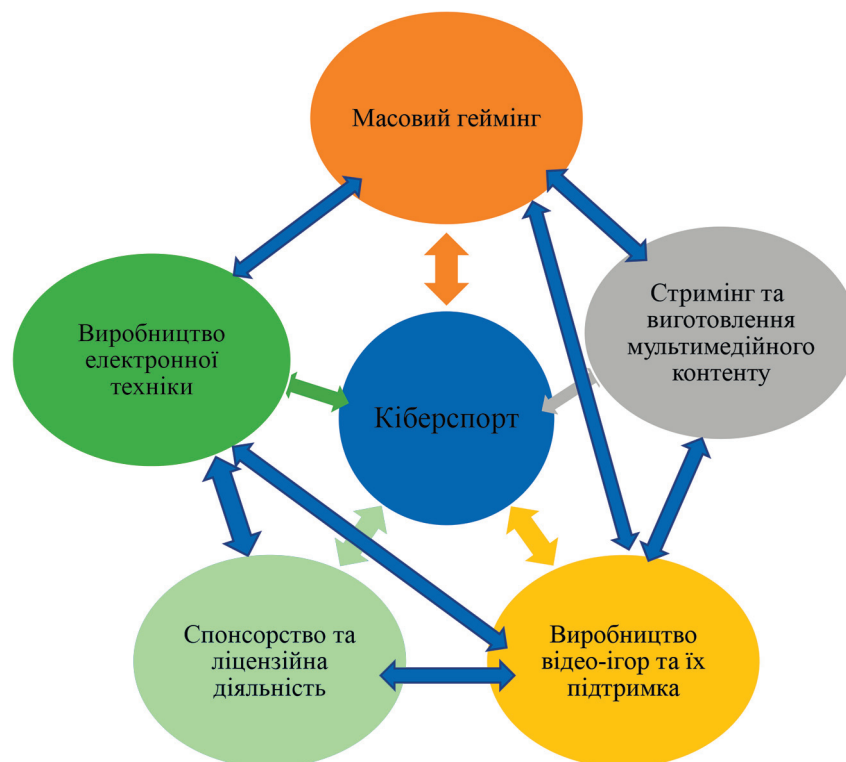


Рисунок 4 – Сфера діяльності кіберспорту

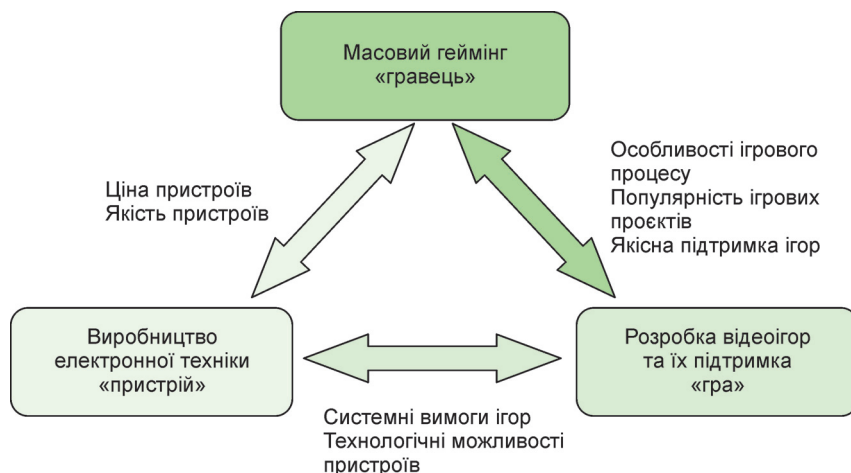


Рисунок 5 – Взаємозв'язок об'єктів «гравець–гра–пристрій»

ігор. При цьому спонсорами можуть виступати студії–розробники ігор (Activision-Blizzard спонсує кіберспортивну лігу ESL Pro Tour по Starcraft 2), також і виробники ігрових пристроїв можуть фінансувати розробку ігор або проведення турнірів (Asus надає спонсорську підтримку турніру ASUS ROG Tournaments в Starcraft 2). На кожному турнірі присутні товари від спонсорів, які використовують гравці, реклама, що підвищує популярність спонсорів та просуває їхні товари і послуги, а сам спонсор забезпечує проведення турніру [3, 7, 17].

Заключним компонентом сфери кіберспорту є стримінг та виготовлення мультимедійного контенту. Саме цей компонент є основною відмінністю кіберспорту від традиційного спорту. Якщо порівнювати з іншими видами професійного спорту, то спонсорство має аналогічні механізми роботи. Виготовлення відеоігор можна порівняти з діяльністю федерацій з розвитку виду спорту, а виготовлення електронної техніки – з виробництвом спортивних товарів. Однак через особливості механізму функціонування кіберспорту вся спортивна діяльність відбувається через мережу Інтернет, а тому і механізми забезпечення реклами, пошуку інформації, проведення трансляцій тощо зосереджені саме у цій мережі [8, 10].

Двома основними напрямками інформаційної діяльності, пов'язаної з кіберспортом, визначено стримінгову діяльність та виготовлення відеоматеріалів. Стримінг – це різновид ді-

яльності в мережі Інтернет, що характеризується демонстрацією в реальному часі ігрового процесу або інших подій, що виконує автор прямої трансляції – стример. Стримером може виступати будь-яка особа. Стрими не обмежені вибором тематики трансляції, але присутні обмеження, що встановлені стримінговою платформою (Twitch, Youtube, WASS та ін.), на котрій відбувається пряма трансляція. Це дозволяє активно поширювати трансляції по всьому світу, при цьому є можливість обирати кінцевому користувачеві особу стримера за власним бажанням, кожен з яких буде коментувати турніри або матчі на різних мовах, у певному стилі буде озвучувати додаткову інформацію тощо. Також присутня можливість продажу прав на медіа-трансляції різноманітним компаніям або вже готового контенту. Слід зазначити, що, відповідно до правил, на різних платформах відбувається монетизація опублікованого контенту – отримання коштів за певну кількість переглядів, поширень тощо. Таким чином, можна заробляти кошти як організаторам турніру, так і користувачам, що створюють власний контент. Саме ця особливість дозволяє кожному гравцю, навіть початківцям, створювати власний Інтернет-контент, проводити прямі трансляції і заробляти кошти на просуванні цього контенту, на відміну від традиційного професійного спорту. Окрім ведення ігрової діяльності, стример може проводити трансляції з аналітикою змагань,

вести рекламну кампанію, публікувати різноманітні новини [4, 6].

Аналізуючи різноманітний відеоконтент, опублікований в мережі Інтернет, виокремлено кілька його основних напрямів. До однієї групи віднесено відеоролики та кліпи, в яких опубліковані новини з різної тематики. Стосовно кіберспорту, в новинних відео наявна інформація про актуальні зміни в іграх, турнірах, в компаніях виробників комп'ютерної продукції, розробників відеоігор. Головною метою таких відео є донесення актуальної інформації до кінцевого споживача, якими є всі учасники сфери кіберспорту. Завдяки подібним відео користувачі мають змогу дізнатися про появу нових ігор, технічних пристроїв, що насамперед впливає на кількість ігрової аудиторії [3, 19].

Окремою категорією виділено навчальні відеогайди (від англ. guide – путівник, орієнтир). У подібних відеоматеріалах зосереджена інформація про роботу ігрових механік, використання ігрових персонажів у різноманітних ситуаціях, про роботу з комп'ютерами, мобільними телефонами та іншими пристроями. Подібні відеоматеріали виготовляються як професійними гравцями й аналітиками, так і гравцями-початківцями або іншими користувачами. Саме тому однією з проблем є отримання достовірної інформації, оскільки гравець низького рівня може створити відео, у якому буде наявна інформація, що є шкідливою або не відповідає актуальним умовам ігрової діяльності. Проте спільнота професійних гравців, що активно використовує різноманітні стримінгові платформи або відеоресурси (Youtube, Twitch), може впливати на якість інформаційного контенту. Завдяки цьому користувачі чи майбутні гравці, обираючи певну кіберспортивну дисципліну, можуть отримати актуальну і достовірну інформацію. Також подібні відеоматеріали виготовляють самі розробники ігор, що полегшує початковий розвиток нових гравців [3, 4, 15].

До категорії розважального контенту можна віднести відео, що містять різноманітні добірки ігрових моментів за участю гравців. Вони мо-

Таблиця 1. Переваги та недоліки он-лайн спілкування

Переваги	Недоліки
<ul style="list-style-type: none"> • Спілкування без обмеження між представниками різних країн. • Можливість постійного спілкування через різноманітні пристрої. • Формування колективів та груп за спрямуваннями та інтересами. • Взаємозв'язок між різними соціальними мережами та групами дозволяє швидко отримувати різноманітну інформацію 	<ul style="list-style-type: none"> • Відсутність «живого» контакту знижує морально-етичні межі спілкування. • Токсичність та кібербулінг, відчуття безкарності. • Складність контролю виконання правил спілкування всередині гри, соціальних мережах чи на медіа-платформах
<ul style="list-style-type: none"> • Можливість анонімності під час спілкування. • Доступ до великого обсягу інформації різної якості та спрямування 	

жуть містити фрагменти навчальних відео, але головною метою є саме розважити користувача. Такий контент впливає на популярність різноманітних елементів сфери кіберспорту і може застосовуватися користувачами в цілях просування конкретних відеоігор або пристроїв.

Заключною категорією є оглядові відео. Метою подібних відеоматеріалів є огляд різноманітних аспектів відеоігор, ігрових пристроїв, змін в іграх з метою формування певного висновку. На основі такої інформації гравці чи інші користувачі можуть вирішувати, чи будуть наступні зміни впливати на їхню ігрову діяльність, чи є необхідність змінювати комплектуючі елементи ігрового пристрою. [6, 10].

Саме завдяки постійному підвищенню популярності стримінгових сервісів або відеосервісів у користувачів є змога обирати ту форму контенту, яка їм подобається найбільше. На прикладі Starcraft 2 користувач має змогу підписатися на канали Alex007, Basset на сервісі Youtube або на канал Ruff на платформі Twitch і отримувати відеоконтент з різною формою подачі, з наявним видом самого автора чи ні, відео різного спрямування (навчальні, оглядові тощо). А завдяки формі підписки – постійно отримувати повідомлення про появу актуальних матеріалів від подібних авторів. Це забезпечує велику швидкість отримання інформації та її обробки через наявний відеоряд, що дозволяє візуалізувати всю отриману інформацію [2, 6].

Іншим напрямом інформаційної діяльності виділено написання різноманітних статей та текстових матеріалів. Так само, як і для відео-матеріалів, характерним є створення різноманітних навчальних статей, оглядових, розва-

жальних новин. Основними відмінностями від відео-матеріалів є форма подачі та місце публікації. Подібні матеріали мають текстовий вигляд, а розміщені вони не на відеосервісах чи стримінгових платформах, а на веб-сторінках, вебсайтах. Подібні статті публікуються у вільному стилі або в стилі, який регламентується певним сайтом чи форумом, на якому подібні статті представляються. Основним недоліком порівняно з відеоматеріалами є формат подачі інформації у вигляді тексту, а також розміщення статей на різноманітних сайтах, а не на єдиному відеосервісі з єдиною системою пошуку [2, 6, 19].

Завдяки проведеному аналізу структури кіберспорту й оточуючих його елементів виокремлено соціальні елементи комунікації як на етапі масового геймінгу, так і на етапі кіберспорту. Під ними розуміємо елементи, що дозволяють взаємодіяти між собою учасникам сфери кіберспорту під час ігрового процесу і за його межами. Однак слід зазначити, що через специфіку діяльності кіберспорту всі комунікаційні елементи перенесені в мережу Інтернет. Це викликає ряд переваг та недоліків, що можуть безпосередньо впливати на спілкування між гравцями і на ведення ігрової діяльності (табл. 1) [6, 11, 19].

Також слід зазначити, що спілкування відбувається як за рахунок ігрових елементів, так і зовнішніх елементів. До ігрових елементів можна віднести: ігровий чат (текстовий або голосовий), використання стандартизованих фраз чи візуальних емоцій в іграх з обмеженим використанням чату. До зовнішніх засобів належать: чати стримінгових платформ, відеосервісів, форуми, веб-сторінки, а також ви-

користання програм для спілкування (Telegram, Discord, TeamSpeak та ін.). Однією з загальних проблем є токсичність у відеоіграх та можливість виникнення кібербулінгу. Токсичними в межах відеоігор називають гравців, що різноманітними формами впливу провокують негативні ситуації для гравців. Кібербулінг – це поведінка, спрямована на залякування, провокування гніву чи приниження тих, проти кого він спрямований [6, 13].

Розробники відеоігор або власники різноманітних сервісів регулюють дану проблему за рахунок формування певних правил спілкування та виокремлення можливих засобів взаємодії. Говорячи про ігрові чати, розробник може ввести цензурування повідомлень, а тому повідомлення з образливим змістом, з нецензурною лайкою тощо будуть заблоковані. Це також стосується і чатів на різних платформах, на яких повідомлення з забороненим змістом будуть видалені, а користувачі заблоковані.

Інший механізм – це обмеження самого чату, коли гравці не можуть під час гри писати повідомлення гравцям іншої команди, або навіть повне блокування чату. Проте такий підхід не дозволить в повному обсязі проводити командні взаємодії через недоліки спілкування. Використання голосових чатів також піддається обмеженням. Якщо гравець не бажає чути іншого гравця з різних причин, то він може заблокувати його для себе, що не обмежить спілкування цього гравця з іншими. Однак слід зазначити, що ця проблема характерна більше для етапу масового геймінгу ніж кіберспорту. Кіберспортсмени за порушення правил можуть втрачати можливість брати участь у турнірах різно-

го рівня, або отримувати штрафи від професійних організацій [1, 4, 10].

Висновки. В результаті аналізу науково-теоретичних та інформаційних джерел, відеоматеріалів з'ясовано, що сфера діяльності кіберспорту – складна система з постійно взаємодіючими між собою елементами. Оскільки кіберспорт розвивається на основі відеоігор, що стають кіберспортивними дисциплінами, то велику роль у цьому відіграють розробники відеоігор. У результаті досліджень виокремлено структуру кіберспорту, що розподіляється на масовий геймінг та власне кіберспорт.

Встановлено взаємозв'язок її основних елементів, що включають масовий геймінг, стримінг та виготовлення мультимедійного контенту, спонсорство і ліцензійну діяльність, виробництво відеоігор та їх підтримку, виготовлення електронної техніки.

Розглядаючи взаємозв'язок структурних елементів сфери кіберспорту, охарактеризовано тріаду «гравець–гра–пристрій», що безпосередньо впливає на можливості залучення осіб до кіберспорту, на ефективність їх виступів та можливості подальшого розвитку ігрової індустрії. Ці елементи постійно взаємодіють між собою та мають стійку залежність від соціально-економічного стану держави.

Систематизовано медіаконтент, що є невід'ємною частиною кіберспорту, через особливості його функціонування у мережі Інтернет, а також охарактеризовано основні різновиди мультимедійного контенту та їх специфіку.

Виділено соціальні елементи взаємодії між гравцями, переваги і недоліки, які вони мають, що безпосередньо впливає на ігрову аудиторію кіберспортивних дисциплін.

Конфлікт інтересів. Автор заявляє, що відсутній будь-який конфлікт інтересів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бекар С, Завгородній С. Застосування технологій віртуальної реальності в процесі підготовки спортсменів. Молодь та олімпійський рух: збірник тез доповідей XIII Міжнародного конгресу молодих вчених, 16 травня 2020 р.
2. Горова КО. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016;4 (15):51-5.

3. Калашник П. Громадське телебачення – Останні новини дня, всі надзвичайні новини в Україні | Громадське телебачення [Інтернет]. Грасте в ігри на смартфоні або комп'ютері? Це нормально, таким займається 40% населення Землі | Громадське телебачення; 17 серп. 2020 [цитовано 10 листоп. 2021]. Доступно на: <https://hromadske.ua/posts/grayete-v-igri-na-smartfoni-abo-kompyuteri-ce-normalno-takim-zajmayetsya-40-naselennya-zemli>
4. Кіберспорт: монографія. Імас ЄВ, Борисова ОВ, Шинкарук ОА, редактори. Київ: Олімпійська література; 2021. 616 с. ISBN 978-617-7492-15-2
5. Онопо В. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту) [дипломна робота в Інтернеті]. Львів: ЛДУФК; 2015. Доступно на: <http://repository.ldufk.edu.ua/handle/34606048/3375>
6. Редакція. YouTube [Інтернет]. [Відео] Як ми стали головними в кіберспорті? / Редакція спецреп; 2 листоп. 2021 [цитовано 11 листоп. 2021]; [37 хв., 39 с]. Доступно на: <https://www.youtube.com/watch?v=DpL-htfsPNI>
7. Скаржинская ЕН, Новоселов МА. Актуалізація наукового супроводу комп'ютерного спорту. Фізична культура: виховання, освіта, тренування. 2017;(2):39-40.
8. Федерація кіберспорту України | UESF.org.ua [Інтернет]. Федерація кіберспорту України | UESF.org.ua; [цитовано 14 груд. 2022]. Доступно на: <https://uesf.org.ua/>
9. Чемпіонат.com: новини спорту – Чемпіонат [Інтернет]. Top-10 головних країн світового кіберспорту; [цитовано 27 листоп. 2021]. Доступно на: <https://www.championat.com/cybersport/article-4296139-strany-lidery-mirovogo-kibersporta-kitaj-yuzhnaya-koreya-ssha-shveciya-daniya-rossiya-ukraina-i-drugie.html>
10. Шапкин СА. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. Психологический журнал. 1999;20(1):86-102.
11. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». Молодь та олімпійський рух: збірник тез доповідей XIV Міжнародного конгресу молодих вчених, 19 травня 2021 року, [Електронний ресурс]; 2021. 49-50.
12. Alekseev SV, Kutashevskaya YS, Melnik VN. CYBERSPORTS AND COMPUTER SPORTS: RELEVANT ISSUES OF LEGAL REGULATION. Sport: economy, law, management [Інтернет]. 27 трав. 2020 [цитовано 7 лист. 2021];2:5-10. Доступно на: <https://doi.org/10.18572/2070-2175-2020-2-5-10>
13. Contributors to Wikimedia projects. Wikipedia, the free encyclopedia [Інтернет]. World Cyber Games – Wikipedia; 10 груд. 2003 [цитовано 10 грудня. 2022]. Доступно на: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games
14. Contributors to Wikimedia projects. Википедія — свободная энциклопедия [Інтернет]. Кіберспорт – Википедія; 25 жовт. 2006 [цитовано 11 листоп. 2021]. Доступно на: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Кіберспорт>
15. Greenfield PM. The cultural evolution of IQ. У: The rising curve: Long-term gains in IQ and related measures. [Інтернет]. Washington: American Psychological Association; [цитовано 1 груд. 2021]. с. 81-123. Доступно на: <https://doi.org/10.1037/10270-003>
16. Khairullina ER, Solonin MA, Ovchinnikov OM, Bogdanova VI, Slepneva EV, Shubovitch VG. Cybersports sphere organization peculiarities in educational space of higher education institution in forming student sports

competences. LAPLAGE EM REVISTA [Інтернет]. 26 серп. 2021 [цитовано 28 груд. 2021];7(3):526-32. Доступно на: <https://doi.org/10.24115/s2446-62202021731338p.526-532>

17. Korepova V. ESPORTS AS A BASIS FOR CREATING SPORTS CLUSTERS. Clusters. Research and Development [Інтернет]. 31 січ. 2018 [цитовано 27 лист. 2021];3(3):21-7. Доступно на: https://doi.org/10.12737/article_5a70d7329e4e82.27020523

18. Mind.ua [Інтернет]. Ігрова індустрія в цифрах: скільки українці витрачають на відеоігри; [цитовано 22 листоп. 2021]. Доступно на: <https://mind.ua/publications/20222353-igrova-industriya-v-cifrah-skilki-ukrayinci-vitrachayut-na-videoigri>

19. RuHub Media. YouTube [Інтернет]. [Відео]. Документальний фільм «Что такое киберспорт» / «What is eSports» documentary; 24 груд. 2015 [цитовано 12 листоп. 2022]; [16 хв, 14 с]. Доступно на: <https://www.youtube.com/watch?v=Cn1Bq9mNmww>

20. SBT Localization [Інтернет]. Articles – SBT Localization; [цитовано 2 січ. 2022]. Доступно на: <https://sbt.localization.com.ua/en/article/games-sport-phenomenon-e-sport-cybersport-career-future/>

21. Sergeev S, Kaklauskas A. Usability of gaming environments in cybersport. MATEC Web of Conferences [Інтернет]. 2018 [цитовано 3 січ. 2022];245:04016. Доступно на: <https://doi.org/10.1051/mateconf/201824504016>

22. Wegame [Інтернет]. Україна в esports-дисциплінах: як розвивається вітчизняний кіберспорт; [цитовано 20 листоп. 2021]. Доступно на: <https://wegame.com.ua/post/ukraina-v-esports-distsiplinah-kakrazvivaetsya-otechestvenniy-kibersport>

LITERATURE

1. Bekar S, Zavhorodnii S. Application of virtual reality technologies during athletes' training. Youth and the Olympic Movement: zbirnyk tez dopovidei XIII Mizhnar. konf. Molodykh vchenykh, Mat 16, 2020.
2. Horova KO. Main trends of e-sports market development. Issues and prospects of entrepreneurship development. 2016;4 (15):51-5.
3. Kalashnyk P. Public TV – Latest news in Ukraine | Public TV [Інтернет]. Playing games on smartphone or computer? It's ok, 40% of the world population do this | Public TV ; 17 Aug. 2020 [cited 10 Nov. 2021]. Available at: <https://hromadske.ua/posts/grayete-v-igri-na-smartfoni-abo-kompyuteri-ce-normalno-takim-zajmayetsya-40-naselennya-zemli>
4. E-sports: monograph. Imas IV, Borysova OV, Shynkaruk OA, editors. Kyiv: Olimpiyska literatura; 2021. 616 c. ISBN 978-617-7492-15-2
5. Onoplo V. Innovation practices of sports (on the example of e-sports) [diploma paper in Internet]. Lviv: LSUPC; 2015. Available at: <http://repository.ldufk.edu.ua/handle/34606048/3375>
6. Newsroom. YouTube [Інтернет]. [Відео] How did we become the main in e-sports? / 2 Nov. 2021 [cited 11 Nov. 2021]; [37 min., 39 s]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=DpL-htfsPNI>
7. Skarzhinska EN, Новоселов МА. Actualization of scientific escort of e-sports. Fizychna kultura: vykhovannia, osvita, trenuvannia. 2017; (2):39-40.
8. E-sports Federation of Ukraine | UESF.org.ua [Інтернет]. E-sports Federation of Ukraine

I UESF.org.ua; [cited 14 Dec. 2022]. Available at: <https://uesf.org.ua/>

9. Championat.com: sports news – Championat [Internet]. Top 10 countries of the world e-sports; [cited 27 Nov. 2021]. Available at: <https://www.championat.com/cybersport/article-4296139-strany-lidery-mirovogo-kibersportakitaj-yuzhnaya-koreya-ssha-shveciya-daniyarossiya-ukraina-i-drugie.html>

10. Shapkin SA. Computer game: new sphere of psychological studies. *Psikhologicheskyy zhurnal*. 1999;20(1):86-102.

11. Shynkaruk O, Anokhin E. E-sports characteristics as a modern sports event: definition of "e-sports" notion. Youth and the Olympic Movement: zbirnyk tez dopovidei XIV Mizhnar. konf. molodykh vchenykh, May 19, 2021, [Electronic resource]; 2021. 49-50.

12. Alekseev SV, Kutashvskaya YS, Melnik VN. CYBERSPORTS AND COMPUTER SPORTS: RELEVANT ISSUES OF LEGAL REGULATION. *Sport: economy, law, management* [Internet]. 27 трав. 2020 [цитовано 7 лист. 2021];2:5-10. Доступно

на: <https://doi.org/10.18572/2070-2175-2020-2-5-10>

13. Contributors to Wikimedia projects. Wikipedia, the free encyclopedia [Internet]. World Cyber Games – Wikipedia; 10 груд. 2003 [цитовано 10 грудня. 2022]. Доступно на: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games

14. Contributors to Wikimedia projects. Википедія — свободная энциклопедия [Internet]. Киберспорт – Википедія; 25 жовт. 2006 [цитовано 11 листоп. 2021]. Доступно на: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт>

15. Greenfield PM. The cultural evolution of IQ. *Y: The rising curve: Long-term gains in IQ and related measures*. [Internet]. Washington: American Psychological Association; [цитовано 1 груд. 2021]. с. 81-123. Доступно на: <https://doi.org/10.1037/10270-003>

16. Khairullina ER, Solonin MA, Ovchinnikov OM, Bogdanova VI, Slepneva EV, Shubovich VG. Cybersports sphere organization peculiarities in educational space of higher education institution in forming student sports competences. *LAPLAGE EM REVISTA* [Internet]. 26 серп.

2021 [цитовано 28 груд. 2021];7(3):526-32. Доступно на: <https://doi.org/10.24115/s2446-62202021731338p.526-532>

17. Kogorova V. ESPORTS AS A BASIS FOR CREATING SPORTS CLUSTERS. *Clusters. Research and Development* [Internet]. 31 січ. 2018 [цитовано 27 лист. 2021];3(3):21-7. Доступно на: https://doi.org/10.12737/article_5a70d7329e4e82.27020523

18. Mind.ua [Internet]. Ігрова індустрія в цифрах: скільки українці витрачають на відеоігри; [цитовано 22 листоп. 2021]. Доступно на: <https://mind.ua/publications/20222353-igrova-industriya-v-cifrah-skilki-ukrayinci-vitrachayut-na-videoigri>

19. RuHub Media. YouTube [Internet]. [Відео]. Документальний фільм «Что такое киберспорт» / «What is eSports» documentary; 24 груд. 2015 [цитовано 12 листоп. 2022]; [16 хв, 14 с]. Доступно на: <https://www.youtube.com/watch?v=Cn1Bq9mNmVw>

20. SBT Localization [Internet]. Articles – SBT Localization; [цитовано 2 січ. 2022]. Доступно на: <https://sbt.localization.com.ua/en/article/games-sport-phenomenon-e-sport-cybersport-career-future/>.

21. Sergeev S, Kaklauskas A. Usability of gaming environments in cybersport. *MATEC Web of Conferences* [Internet]. 2018 [цитовано 3 січ. 2022];245:04016. Доступно на: <https://doi.org/10.1051/mateconf/201824504016>

22. Wegame [Internet]. Україна в esports-дисциплінах: як розвивається вітчизняний киберспорт; [цитовано 20 листоп. 2021]. Доступно на: <https://wegame.com.ua/post/ukraina-v-esports-distsiplinah-kakrazvivaetsya-otechestvenniy-kibersport>

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРА

Бекар Сергій Володимирович <https://orcid.org/0000-0002-2805-097X>, Bekar12sergey@gmail.com

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

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Bekar Serhii <https://orcid.org/0000-0002-2805-097X>, Bekar12sergey@gmail.com

National University of Ukraine on Physical Education and Sport Fizkul'tury str. 1, Kyiv, 03150, Ukraine

Надійшла 10.02.2022