

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
Навчально-науковий інститут інноватики, природокористування та  
інфраструктури  
Кафедра фізичної реабілітації і спорту

ЮЗЮК Ігор Владиславович

«СТАН ТА ПЕРСПЕКТИКИ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ В УКРАЇНІ»

спеціальність 017 Фізична культура і спорт  
освітньо-професійна програма Фізична культура і спорт  
кваліфікаційна робота за освітнім ступенем «магістр»

Виконав студент  
групи ФКСм-21  
Юзюк Ігор Владиславович

---

Науковий керівник:  
к.пед.н., доцент  
Гах Р.В.

---

Кваліфікаційну роботу  
допущено до захисту  
«\_\_»\_\_\_\_\_20\_\_р.  
Завідувач кафедри

---



## **ЗМІСТ**

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. СУТНІСНИЙ АСПЕКТ ПРАКТИКИ СПОРТУ</b>	<b>6</b>
1.1. Спорт як соціальне явище.....	6
1.2. Соціальні практики спорту.....	11
<b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	<b>18</b>
<b>РОЗДІЛ 3. КІБЕРСПОРТ ЯК СОЦІАЛЬНА ПРАКТИКА СПОРТУ</b>	<b>20</b>
3.1. Характерні ознаки кіберспорту, як соціальної практики кіберспорту..	22
3.2. Класифікація системи змагань у кіберспорті.....	37
3.3. Періодизація розвитку кіберспорту.....	53
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>65</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>66</b>

## ВСТУП

**Актуальність.** Сформульоване поняття «спорт», у вузькому сенсі, як власне змагальної діяльності, не вичерпує всієї його суті, як багатостороннього соціального феномену[11]. Спорт виконує різноманітні соціальні і духовні функції, і є важливою складовою культурного здобутку людства.

Сьогодні одним з важливих напрямків, які визначають прогрес сучасного спорту, є розробка та використання нового спортивного інвентарю та обладнання. Пов'язано це, перш за все, з широким впливом науково-технічного прогресу на спортивну діяльність. Сьогодні для більшості видів спорту характерним є інтенсивне впровадження науково-технологічних розробок. Суттєвих змін зазнають місця проведення, правила та програми змагань, виникають та популяризуються нові види спорту[3]. Серед них: альтимат, лазертаг, страйкбол, скіджоринг, айсклайбінг, сквош, флорбол, маутинбайк тощо [14]. Одним з найбільш популярних у XXI ст. є практика кіберспорту, оскільки сучасне суспільство характеризується активним впровадженням інформаційних технологій у всіх сферах життя, і зокрема у спорті.

Кіберспорт у вузькому розумінні визначається як змагальна діяльність ігрового характеру з використанням комп'ютерної техніки з широким діапазоном засобів (від ПЕВМ до складних комплексних інтерактивних комп'ютерних тренажерів, в яких комп'ютер моделює віртуальний простір. Усі комп'ютерні ігри (дисципліни), і змагання з них, поділяються на кілька основних класів, що розрізняються властивостями віртуальних просторів, моделей, ігрових задач і розвиваючими навичками спортсменів [12].

Кіберспорт розвинений у країнах, де інформаційні технології є невід'ємною частиною приватного життя – США, Південна Корея, Китай, Малайзія, країн Європи та СНД. Активно створюються та розвиваються регіональні та міжнародні асоціації, які сприяють популяризації кіберспорту

[10]. Кіберспорт може широко застосовуватися і для підготовки спортсменів в інших видах спорту, особливо технічних, військово-прикладних та єдиноборствах. Характерною особливістю є те, що навіть певні категорії осіб з особливими потребами можуть виступати на змаганнях на рівні із здоровими, що сприяє якісній соціалізації перших [12].

Таким чином, значущість кіберспорту як соціального явища та масштаби його розвитку формують потребу у вивченні особливостей його змагальної діяльності, систем змагань та їх класифікації.

**Мета дослідження:** здійснити характеристику кіберспорту як соціальної практики спорту.

**Завдання дослідження:**

1. Систематизувати наукову інформацію щодо напрямів соціальних практик спорту.
2. Визначити характерні ознаки кіберспорту як соціальної практики спорту
3. Охарактеризувати системи змагань у кіберспорті.
4. Обґрунтувати періодизацію розвитку кіберспорту

**Об'єкт дослідження:** соціальні практики спорту

**Предмет дослідження:** кіберспорт як соціальна практика спорту

**Методи дослідження:** теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та методичної літератури та інформаційних джерел мережі Інтернет, порівняння.

**Наукова новизна:**

- Визначено характерні ознаки кіберспорту як соціальної практики, що включає унікальну структуру, сформовану спільноту, систему змагань, види змагань.

- Удосконалено наукові дані стосовно соціальних практик спорту та місця серед них кіберспорту;

- Визначено основні періоди розвитку кіберспорту на основі врахування критеріїв технологічного розвитку, якими диктувались економічні та спортивні можливості. Аналіз розвитку кіберспорту дозволив виділити три періоду: перший період характеризується виключною наявністю видів змагань з об'єктивно-метричним способом визначення переможця, відсутністю організаторами змагань механізму для отримання прибутку ; другий період характеризується видами змагань в яких спортивний результат визначається кінцевим ефектом або перевагою в умовних одиницях, онлайн формами проведення змагань, активною комерціалізацією; третій період характеризується виключною наявністю видів змагань в яких спортивний результат визначається кінцевим ефектом або перевагою в умовних одиницях, активною професіоналізацією.

- Систематизовано наукові дані щодо основних змагань у кіберспорті (DOTA2, World of Tanks, Counter-Strike: Global Offensive).

**Практичне значення:** полягає у характеристиці та систематизації наукових даних стосовно кіберспорті як соціальної практики спорту, що можна використати у навчально-методичних матеріалах для дисциплін «Професійний спорт», «Адаптивний спорт», «ЗТПС» та розглядати як основу нового наукового напрямку досліджень.

**Публікації.** Результати дослідження висвітлені у 2 публікаціях

# РОЗДІЛ I

## СУТНІСНИЙ АСПЕКТ ПРАКТИКИ СПОРТУ

### 1.1. Спорт як соціальне явище

Визначення поняття спорт у вузькому значенні правомірно називати лише власне змагальну діяльність та підготовку. Це є діяльність, історично сформована та виділена у формі змагань як особливий тип досягнень людської активності, яка виявлялась в умовах чітко регламентованого суперництва та направлена на максимальну реалізацію можливостей індивіда (його сил, здатностей та умінь) в спеціально виділених для цього виду дій з об'єктивізованою оцінкою результатів, що досягаються [11]. Таку діяльність, її фундаментальні лінії, форми та умови організації в дійсний час цілком чітко характеризують наступні специфічні ознаки:

- Система спеціальних стимулів, пробуджуючих та посилюючих змагальні установки особистості (присвоєння спортивно-кваліфікаційних розрядів та звань, визначення спортивних рейтингів, моральні та інші заохочення, які прогресують пропорційно рівню досягнень, і т.д.);
- Уніфікація складу дій, які вирішуються в змаганнях, умов їх виконання та способів оцінки досягнень (що закріплюються офіційними правилами спортивних змагань, які в багатьох видах спорту придбали міжнародний статус);
- Регламентація поведінки спортсменів по принципу неантагоністичної конкуренції, маючих гуманну основу (що закріплюється офіційними та неофіційними нормами спортивної етики, ряд яких отримав світове визнання в Олімпійській хартії, Міжнародному маніфесті про спорт та в інших міжнародних установах);
- Системне відтворення змагань з поступовим зростанням рівня конкуренції та вимог до спортивних здібностей учасників; пов'язане з цим

визначення рейтингу учасників (свого роду їх ранжування) в прямій залежності від рівня досягнень.

Сукупність перелічених ознак в їх органічному поєднанні властива лише спорту, що і дає підстави тільки його називати власне змагальною діяльністю, хоча ті чи інші ознаки змагальних відносин бувають виражені в певній мірі і в багатьох інших типах та сферах діяльності (конкурси у мистецтві, конкуренція в виробництві і т.д).

В ширшому розумінні поняття «спорт» охоплює власне змагальну діяльність, процес підготовки до неї, а також специфічні міжособистісні відносини, норми поведінки, які виникають в результаті цієї діяльності [11].

В такому широкому розумінні спорт постає цілком непростим багатофункціональним та багатообразним явищем соціальної реальності, яке займає непересічне місце у фізичній та духовній культурі суспільства.

Спорт - неординарний засіб виховання, що дозволяє в максимальній мірі виявити функціональні можливості організму та незвично збільшити їх, переступивши за можливі «межі», та дієвий фактор формування особистості, постійно стимулюючий прагнення до самоствердження індивіда; разом з цим спорт – популярний засіб задоволення потреб в емоційному спілкуванні.

Історично спорт є, цілком ймовірно, одним з найдавніших компонентів загальнолюдської культури. Що ж до його конкретних витоків, то при поясненні їх висловлюються далеко не однозначні судження. Одні першорядне значення надають біотичних (біологічним) факторам, інші - особистісно-психічним, треті - соціальним. Слід вважати, що всі ці фактори діяли в процесі зародження і розвитку спорту в єдності, в органічній взаємодії, як безсумнівно те, що явищем загальнолюдської культури спорт став під визначальним впливом соціальних факторів [11].

У числі біологічних передумов виникнення спорту специфічну роль зіграли ті вроджені збудники поведінкової активності, які узагальнено з відомою умовністю можна назвати інстинктом протиборства. Вони виражаються в природньому прагненні випередити конкурента або не



поступитися йому при задоволенні нагальних життєвих потреб (при добуванні засобів існування, освоєнні життєвого середовища і т. д.). Однак ця передумова не могла не пройти довгий шлях радикальних перетворень в рамках формування людських відносин, перш ніж увійти в комплекс справді людських спонукачів спортивної діяльності [11].

Ясно, що становлення і еволюція спорту відбувалась у тісному пов'язаності з формуванням і розвитком соціальної практики виховання в інтересах підготовки підростаючих і дорослих поколінь до основних сфер життєдіяльності (не випадково найбільш «стародавні» з відомих видів спортивних вправ по-своєму відтворювали початкові форми трудових і бойових дій; за свідченням історичних фактів, елементи спорту вже у вельми давні часи були органічно включені в первіснообщинний практику виховання, зокрема в так званих обрядах ініціації (посвячення) - випробуваннях юнаків для визначення їх придатності як повноцінних членів племені. Розвиваючись переважно у сфері фізичної культури як фактор фізичного виховання, спорт одночасно тісно зв'язувався, аж до взаємопроникнення, з іншими галузями культури суспільства й особистості. При цьому виявлялися і розвивалися його різнобічні культурні функції, зокрема, як одного з дієвих засобів задоволення естетичних потреб, емоційно насиченого масового видовища і сфери рекреативного (сполученого з відпочинком і розвагами) спілкування [11].

По мірі зростання особистісної та суспільної значущості спорту складалася спеціальна система соціального стимулювання спортивних досягнень, яка передбачала послідовне прогресування заохочень залежно від рівня результатів (у своєму сучасному вигляді вона детально диференційована і включає як моральні, так і матеріальні стимули - присвоєння спортивних розрядів і звань, нагороди лідерам змагань, які зростають в залежності від рівня досягнутих результатів аж до державних нагород і досить великих грошових призів, широке вшанування за видатні спортивні досягнення аж до загальнонародного визнання і т. д.).

З аналізу історичних витоків спорту та його відмінних рис як власне змагальної діяльності випливає, що йому властива специфічна змагально-еталонна функція. Виявляються і фіксуються в спорті досягнення (у вигляді спортивно-технічних результатів, спортивно-класифікаційних нормативів і, особливо, рекордів), набуваючи суспільне визнання, служать свого роду еталонними мірниками індивідуальних і загальнолюдських можливостей, реалізованих у спорті, а разом з тим і наочними, чітко виділеними орієнтирами на шляху реалізації цих можливостей. Їх «спортивний еталон» досить строго уніфікований, але на відміну від інших еталонів, не залишається незмінним, а прогресує, стимулюючи тим самим прогресуючу мобілізацію зусиль спортсменів з самовдосконалення, розвитку. Це в найбільшій мірі виражено, природно, у сфері спорту вищих досягнень, де встановлюватися і перевищуються спортивні досягнення загальнолюдського масштабу на основі наполегливих зусиль, пов'язаних із самовизначенням і самоствердженням особистості через гуманні форми чесного суперництва і демонстрацію в ньому визнаних результатів [11].

Еталонна функція спорту найтіснішим чином пов'язана з його евристичною функцією, істотною як для індивіда, так і для суспільства. Вже зазначалося, що соціальна цінність спорту полягає в тому, що він являє собою особливий тип евристичної діяльності, тобто діяльності творчо-пошукової, яка включає моменти відкриття, виявлення нового. На відміну від інших типів евристичної діяльності, спортивна орієнтована не на відкриття чогось, що знаходиться поза людиною, а на практичне виявлення наших власних можливостей, а також ефективних засобів і методів реалізації їх на все більш високому рівні, причому таких, в основі яких лежать діяльні здібності самого спортсмена. Відповідно в процесі розгортання спортивної діяльності не просто відтворюються раніше досягнуті результати, а й реалізуються можливості нових досягнень, вишукуються і втілюються в неабияких результатах все більш дієві фактори спортивного вдосконалення. Ця евристична функція властива в тій чи іншій мірі спорту в цілому,

найбільш же повно вона виражена, зрозуміло, у сфері спорту вищих досягнень. Адже на шляху до дійсно видатним спортивним результатам спортсмени, які претендують на них, повинні знайти неординарні засоби, методи й умови повної мобілізації та збільшення фундаментальних можливостей свого організму, навчитися найбільш ефективно використовувати їх з тим, щоб піднятися на рівень спортивної працездатності, ніким раніше не досягнуто. Створювані при цьому засоби і методи перетворення індивідуальних природних якостей стають загальнокультурним надбанням у міру проникнення в масову практику [16].

Зазначені специфічні функції спорту є похідними від самої його сутності, в них виражаються його суттєві особливості як діяльності, що розгортається по закономірностям максимальної реалізації людських можливостей і спрямованого розвитку здібностей, неухильно долає її удавані «межі» [19].

Прикладне значення спорту в підготовці до професійної діяльності та в її оптимізації не зникає і в наш час. Це обумовлено в основному двома обставинами. По-перше, кількість і якість будь-якої багаторічної професійної праці так чи інакше залежить від загального рівня функціональних можливостей організму, а вони можуть бути істотно збільшені в результаті систематичних занять спортом. По-друге, існують і виникають нові види і різновиди спорту, які моделюють на підвищеному рівні ті вимоги до здібностей, вмінь і навичок, які висувають певні типи професійної діяльності; такі види або різновиди спорту відповідно і називаються «професійно-прикладними» (авіаційний спорт для льотних професій, автомобільний спорт для водіїв автотранспорту, військово-прикладні види спорту для військовослужбовців і т. д.) [11].

При характеристиці великих аспектів соціальної ролі спорту як багатостороннього явища життя суспільства треба враховувати, звичайно, і його економічне значення. Матеріальні вкладення суспільства у розвиток спорту багаторазово «окуповуються», насамперед, приростом найціннішого з

усіх багатств суспільства - здоров'я народу, діапазону високоактивної життя. Економічно значимі і фінансові доходи, одержувані від спортивних видовищ, експлуатації спортивних споруд, продажу спортивного інвентарю, обладнання, екіпірування та з інших джерел, прямо або побічно пов'язаних зі спортом [21].

Економічні відносини можуть ставати домінуючими в деякій частині спорту, коли він професіоналізується і стає по суті галуззю бізнесу, підпорядкованої комерційним інтересам. Мова йде про професійно-комерційний спорт, який вже давно культивується у західних країнах. Розвиваючись за законами бізнесу, він набув рис, що не впливають із суті чисто спортивних відносин, у тому числі й такі, які справедливо викликають негативні оцінки (коли спортивно-змагальні початки і норми спортивної етики приносяться в жертву меркантильним інтересам або, тим більше, коли останні призводять до фінансових та інших махінацій). Однак комерціалізація не є неминучою властивістю професійного спорту в цілому. В останні роки він отримав, як відомо, визнання і в країнах східної Європи (колишніх соціалістичних). Проблеми його розвитку в різних соціальних умовах не прості, далеко ще не вирішені, вимагають вивчення [8].

## **1.2 Соціальні практики спорту**

У ході розвитку спорту в різних сферах життя суспільства неминуче відбувається свого роду диференціація спортивної практики - виділення в ній відносно відокремлених напрямків, розділів, варіацій. Це відбувається через те, що спорт загалом напів-функціональний, а конкретні цілі, реалізовані в спортивній практиці, шляхи та умови виконання їх далеко не одні й ті ж. У сучасному світовому спортивному русі досить явно виділилися два типових напрямки і відповідні їм розділи спортивної практики, які часто умовно називають «масовий спорт» і «великий спорт», точніше їх можна назвати загальнодоступним, або ординарним, спортом і спортом вищих досягнень. У межах кожного з них є відомі градації [17].

Значимість спорту як засобу задоволення різних потреб людей в даний час помітно зросла. В спортивному русі виділилися два основних напрямки: масовий (ординарний) спорт і спорт вищих досягнень (великий спорт). Назва першого напрямку спортивного руху вказує на те, що в нього залучена маса людей, що займаються спортом (масовий спорт), а рівень результатів, що досягаються тут, відносно невисокий, загальнодоступний (ординарний спорт) [11].

З масового спорту найбільш обдаровані і працьовиті спортсмени, отримавши відповідну підготовку, переходять у великий спорт. Таким чином, сходження спортсменів по сходам спортивної майстерності базується на масовому спорті, і чим більше людей будуть в нього втягнуті, тим більше шансів у високопрофесійних тренерів знайти таланти і допомогти їм вийти на рівень видатних досягнень.

Конкретна спрямованість масового спорту, його зміст і способи використання змінюються залежно від етапів вікового розвитку людини і умов його життя. В зв'язку з цим у структурі соціальної практики спорту розрізняють пролонговані варіанти основних і модифікованих форм ординарного спорту в життя різних соціальних груп, які дозволяють можливо довше зберегти досягнутий рівень підготовки.

У спорті вищих досягнень розрізняють спорт супер-досягнень (постійне прагнення до більш високих досягнень, тренувальний процес організований з урахуванням закономірностей росту спортивної майстерності), професійно-комерційний спорт (галузь бізнесу, в якій використовуються високі спортивні досягнення спортсменів) і їх комбіновані форми (наприклад, підготовка атлетів до певних комерційних стартів здійснюється з урахуванням закономірностей побудови спортивного тренування) [7].

На основі практики культивування спорту в суспільстві виникла та розгорнулася поєднана з ним соціальна течія, яка отримала назву спортивний рух [12].

У наш час це широка соціальна течія, в засадах якої відбувається залучення до спорту, його поширення, упорядкування і розвиток. Вона розширилась до грандіозних масштабів, ставши рухом інтернаціональним і загальнолюдським (олімпійський рух та інші форми міжнародного спортивного руху, в тому числі частково рух «Спорт для всіх» під егідою ЮНЕСКО) [9]. У той же час в регіональних формах спортивний рух не втрачає певних рис національних культур і розвивається в залежності від особливостей тих чи інших суспільних формацій [6].

Фундаментальні наукові дослідження галузі спорту переконливо доводять ізоморфний характер міжнародного спортивного руху та окремих його складових: олімпійського спорту, руху «спорт для всіх», професійного спорту, адаптивного спорту, неолімпійського спорту, екстремального спорту.

Самодіяльний спорт носить нерегулярний характер, відсутність чіткої тренувальної програми і керівника – педагога, тренера, інструктора. При цьому, епізодично може проводитись змагання.

Базовий спорт здійснюється в певній організаційній структурі за чіткою програмою спортивної підготовки. Базовий спорт може бути спрямованим на засвоєння тих видів спорту, в яких рухові навички більш адекватні майбутній професії.

Спорт вищих досягнень поділяється на олімпійський і професійний. Принциповою особливістю олімпійського спорту є наявність змагальної діяльності та підготовки до неї, а основною метою - досягнення максимально можливого результату в олімпійських видах спорту. Однак, крім того досягаються інші важливі соціальні цілі - зміцнення здоров'я, фізичне та моральне вдосконалення людей, розповсюдження принципів олімпізму, розвиток міжнародної співпраці і т.ін

Професійний спорт, на відміну від комерціалізованого спорту вищих досягнень (в першу чергу, олімпійського) являє собою індустрію розваг. Його слід розглядати, перш за все, як сукупність інкорпорованих фірм-

клубів, головне завдання яких полягає у продажу спортивного видовища та отримання прибутку [11].

Крім того, деякі фахівці виділяють резервний спорт, який передбачає перехід спортсмена з масового спорту до спорту вищих досягнень (олімпійський резерв).

Окремою складовою спорту є спорт інвалідів, який в свою чергу включає параолімпійський спорт, дефлімпійський спорт та Спеціальні олімпіади.

При вивченні будь-якого явища в природі або суспільстві основоположним є питання про те, що зумовило його появу і регулює функціонування в даний час і розвиток в майбутньому, тому структуру системи знань про спорт інвалідів варто ідентифікувати із структурою та особливостями генези цього соціального явища [1].

Наприклад, сучасна наука про олімпійський спорт – закономірний результат тривалої аналітичної пізнавальної діяльності з історії Олімпійських ігор стародавньої Греції, відродження Олімпійських ігор та розвитку сучасного олімпійського руху, цілісна система знань про витoki олімпійського спорту, його сутність, поняття, місце та функціонування у суспільстві, зміст та форми змагальної діяльності й спортивної підготовки тощо [26].

Провідною є думка про те, що головними спонукачами і регуляторами функціонування спорту є потреби суспільства, класові та ідеологічні інтереси. Будучи складовою частиною суспільної культури, спорт знаходиться в певних зв'язках, взаєминах з іншими соціальними підсистемами – загальнокультурними, політичними і соціально- економічними умовами життя суспільства; спорт, будучи підсистемою суспільної культури, формується і змінюється під впливом загальнокультурних, матеріальних і соціальних умов життя і потреб суспільства, а в процесі функціонування впливає на соціально-демографічні групи. Вплив умов життя суспільства на фізичне виховання і спорт

включає декілька груп чинників: загальнокультурні і соціально-економічні умови, демографічні, національні (традиції), склад населення, географічні і кліматичні умови регіонів, бюджет часу населення, особистісні чинники, пов'язані з потребами і мотивами діяльності людини тощо [22].

Спортивні відносини та погляди знаходяться в залежності від інших відносин в суспільстві. На них можуть впливати естетичні погляди людей, мораль суспільства, його матеріальний стан в даний період. У той же час спорт – це активна явище, що впливає на розвиток усіх сторін суспільства, систему суспільних відносин. У процесі занять спортом відбувається активна соціалізація особистості.

Сучасний спорт – складне явище, природа якого полягає, насамперед у суспільній, соціальній сфері. Саме це дозволяє ототожнювати спорт, як складову частину світової культури, з сучасною цивілізацією.

Так, у 20 столітті, нові вимоги військової стратегії й тактики, індустріалізація суспільства, релігійні, наукові та економічні впливи виразно окреслили та диференціювали сучасні практики спорту.

У спорті є різноманітні класифікації його видів. В залежності від особливостей тренувальної та змагальної діяльності спортсменів вони поділяються на шість груп [3, 11].

Перша група – атлетичні види спорту, пов'язані з гранично активною руховою діяльністю спортсмена (легка та важка атлетика, академічне веслування, веслування на байдарках та каное, спортивна та художня гімнастика, різноманітні види спортивних ігор та одноборств та ін.).

Друга група – види спорту, в яких рухова активність спортсмена направлена на управління засобами пересування (автомобілем, літаком, мотоциклом, яхтою та ін..)

Третя група – види спорту з використанням спеціальної спортивної зброї (гвинтівки, лука та ін..)

Четверта група – види спорту, оснований на співставленні результатів конструкторської діяльності (авіа- та судномодельовання і ін..)



П'ята група – види спорту, пов'язані з пересуванням по місцевості (туризм, альпінізм та ін..)

Шоста група – види спорту, де діяльність спортсмена носить характер абстрактно-композиційного мислення (шахмати, шашки та ін..)

Спорт як суспільне явище так чи інакше включений в розгалужену систему соціальних відносин і обумовлений у своєму розвитку соціально-економічними та пов'язаними з ними факторами. Тому рівень спортивних досягнень тієї чи іншої країни, особливо загальні тенденції їх змін, не може не залежати і від корінних умов матеріального життя суспільства, від його добробуту, а також і від соціальних інститутів, які опосередковано впливають через ряд ланок на розвиток спортивного руху ( громадські та державні органи управління, підготовка професійних кадрів і т. д.). Дія цих факторів на зростання спортивних результатів найчастіше проявляється не прямо, а опосередковано. Так, високий рівень економічного добробуту країни не гарантує автоматично її переваги в спорті: вплив першого на друге залежить від того, як будуть на ділі використані наявні соціально-економічні можливості для розвитку спорту, особливо через налагодження системи підготовки спортсменів високого класу.

Сфера спорту, на початку ХХІ століття, набула свого соціального розвитку в різних його напрямках, таких як олімпійський, професійний, адаптивний, спорт для всіх, екстремальний, неолімпійський.

Формування сучасних практик спорту - об'єктивний процес, що розвивається в рамках основних орієнтацій сучасної культури і займає в сфері духовно-практичної діяльності своє особливе і досить помітне місце. Він володіє високим естетичним і художнім потенціалом, але орієнтований не на гуманістичні цінності та ідеали, а на цілі суто практичні, комерційні, утилітарні, на забезпечення життєвого успіху [15].

**Висновки.** Для спорту характерним є уніфікація складу дій, які вирішуються в змаганнях; система спеціальних стимулів, пробуджуючих та

посилюючих змагальні установки особистості; регламентація поведінки спортсменів по принципу не антагоністичної конкуренції; системне відтворення змагань з поступовим зростанням рівня конкуренції та вимог до спортивних здібностей учасників. Сукупність перерахованих ознак в їх органічному поєднанні властива лише спорту, що і дає підстави тільки його називати власне змагальною діяльністю. У ході розвитку спорту в різних сферах життя суспільства неминуче відбувається свого роду диференціація спортивної практики - виділення в ній відносно відокремлених напрямків, розділів, варіацій. Це відбувається через те, що спорт загалом поліфункціональний. Сфера спорту, на початку ХХІ століття, набула свого розвитку в різних його соціальних практиках, таких як олімпійський спорт, професійний спорт, адаптивний, «спорт для всіх», екстремальний спорт, неолімпійський спорт.

## РОЗДІЛ II

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

Для проведення дослідження було використано наступні методи:

**Теоретичний аналіз та узагальнення.** Проводився з метою створення повної уяви про стан об'єкту та предмету досліджень, також з метою виконання мети поставленої перед дослідженням. Вивчено та проаналізовано літературні джерела, дослідження, автореферати дисертацій, проведених та захищених за останні роки. Вивчено стан питання щодо диференціації соціальних практик спорту.

Розглядалися питання визначальних рис спорту; різноманіття видів спорту; соціальні функції спорту та напрямки спортивного руху в суспільстві.

**Метод аналізу інформаційних джерел мережі Інтернет.** У дослідженні використано метод аналізу інформаційних джерел мережі Інтернет для ознайомлення з календарем змагань професійних спортсменів, еволюцією розвитку кіберспорту, сучасним станом.

Проаналізовано офіційні положення про проведення змагань з дисципліни DOTA2, WorldofTanks, Counter-Strike:Global Offensive,

Проаналізована система проведення провідних змагань у дисциплінах DOTA2, World of Tanks, Counter-Strike: Globa Offensive.

#### Організація дослідження

1-й етап (вересень – грудень 2020) – визначення теми, складання і затвердження обґрунтування роботи, аналіз науково- методичної літератури за напрямком дослідження, написання першого розділу дипломної роботи.

2-й етап (січень – серпень 2021) аналіз науково-методичної літератури за темою дослідження, написання другого та третього розділів дипломної роботи.

3-й етап (вересень – грудень 2021) – узагальнення результатів дослідження, доопрацювання тексту дипломної роботи, рецензування роботи, попередній захист на кафедрі фізичної реабілітації і спорту.

Упродовж усіх етапів дослідження було здійснено публікацію результатів у двох збірниках конференцій.

## РОЗДІЛ 3

### КІБЕРСПОРТ ЯК СОЦІАЛЬНА ПРАКТИКА СПОРТУ

Всі інноваційні процеси сучасної людини викликані наростаючими обертами процесів інформатизації, комп'ютеризації та інтернетизації всіх областей науки, освіти та виробництва. Характерним для сучасного суспільства є значущість інформації. Провідними видами діяльності при цьому стали процеси зберігання, обробки та передачі інформації, що викликає потребу у постійному вдосконаленні комп'ютерних технологій [2].

Спортивна діяльність і спортивні відносини знаходять свої нові форми і методи, які здатні висловити гуманістичний і естетичний ідеал суспільства, що вступає в XXI століття. Вони й стануть внаслідок цього системо утворюючими компонентами культури нового суспільства [15].

Соціально-культурні і економічні перевтілення, які відбуваються у сучасному світовому суспільстві, інтенсивно впливають на різноманітні сфери життєдіяльності людини. В цьому зв'язку актуальними постають проблеми соціалізації людини до сучасних умов.

Сучасний світ змінюється, внаслідок чого змінюються фактори соціалізації людини. З появою та розвитком комп'ютерних технологій, особливо завдяки динамічному розвитку всесвітньої мережі інтернет, наука збагатилась появою інноваційного феномена – кіберсоціалізацію людини [2].

Особливо явно включені у процес соціалізації у кіберпросторі – власне кіберсоціалізацію, медіа соціалізацію та інтернет-соціалізацію – підростаюче покоління: діти, підлітки та молодь.

У сучасної молоді – активних користувачів ресурсів інтернет-простору, організовується життєдіяльність, розвиваються інтелектуально-пізнавальні здібності – немов у іншому соціально-часовому просторі. Мова йде не лише про навички володіння сучасними інформаційно-комунікативними

технологіями та комп'ютерною технікою, але і про зміни фундаментальних духовно-культурних структур, понятійного поля та світогляду.

Кіберсоціалізація людства, з одної сторони, є відносно інноваційним феноменом, а з іншої, вже давно стала фактичною реальністю нашого світу, невід'ємною частиною соціалізації сучасної особистості, а також рушійною силою наукового-технічного, економічного та соціального прогресу людства загалом [2].

В умовах активної кіберсоціалізації значного масштабу набула практика комп'ютерних ігор. Гра є універсальною у здатності залучати людину у світ сакрального та світ людських відносин, є універсальною формою пізнання, пов'язана з естетичним сприйняттям. Ігри завжди є відображенням суспільства у даний історичний період (коли змінюється культура, змінюються і ігри). Нові технології породжують нові ігри.

З появою будь-якого виду діяльності, суспільству характерно проявляти якості боротьби, перемоги та поразки, направленості до вищих результатів, досягненню творчих, престижних та матеріальних цілей [3]. Поява індустрії комп'ютерних ігор не стала винятком.

Активне залучення населення до комп'ютерних ігор будувало мережу міжособистісних відносин між гравцями, які виливалися у організації змагань, участі у них, створення команд, тренуваннях, поїздках на турніри тощо. Створювалась система змагань.

На сьогоднішній день змагальна діяльність у комп'ютерних іграх носить масштабний характер та стійку структуру. Для визначення такої змагальної практики використовують термін «кіберспорт» (англ. Cybersport), або «електронний спорт» (англ. Electronicsport ,eSport).

Спорт полі функціональне явище в якому сформовані окремі практики спорту : олімпійський спорт, професійний спорт, адаптивний спорт, «спорт для всіх», не олімпійський спорт, екстремальний спорт. Кожна практика спорту формує власну спільноту, структуру, систему змагань, і найбільш характерно – види змагань. Кіберспорт, як соціальна практика, в якій

спостерігаються ознаки спорту, і водночас яка включає унікальні види змагань, унікальну аудиторію, власну організаційну структуру, яка не підпорядковується подібним спортивним організаціям, власну систему змагань, яка формується виходячи з потреб окремої ланки суспільства, повинен розглядатись як окремий напрям розвитку спорту.

### **3.1. Характерні ознаки кіберспорту, як соціальної практики спорту.**

Кіберспорт - ігрова змагальна активність з використанням комп'ютерної техніки, починаючи від звичайних ПЕВМ та закінчуючи складними комплексами інтерактивних комп'ютерних тренажерів, в яких комп'ютер моделює віртуальний простір, в якому відбуваються змагання [12].

Системотворчим фактором спорту є власне змагальна діяльність. Незважаючи на форму, в якій представлена змагальна діяльність (фізична активність, активність інтелектуальна, який-небудь інший, змішаний тип активності), на ті чи інші наміри, які привели людини в спорт (домогтися публічного визнання, вирішити матеріальні особисті проблеми, сприяти власного фізичного досконалості, прославити Батьківщину і т.п.), на соціальний зміст, який спорт має в тій чи іншій історично-конкретній ситуації (наприклад, він може виступати як виховна діяльність, як вид видовищ, як засіб зміцнення міжнародного престижу держави, як вид комерційної діяльності тощо), незалежно від усього цього, людина, яка прийшла в спорт, повинен завжди і за всіх обставин вступати в організуванні за певними правилами змагальні відносини з іншими людьми і прагнути за результатом цих відносин виглядати належним чином, в ідеальному випадку - бути першим [15]. Кіберспорт, будучи організованою змагальною діяльністю, що власне і вирізняє це поняття на фоні

комп'ютерної ігрової активності, включає у свій зміст підготовку людини до майбутніх стартів, в яких вона намагатиметься перемогти.

Сучасному спорту, як соціальній діяльності притаманні видовищні фактори [15]:

а) Спорт демонструє конфліктну ситуацію, що будується відповідно до моделі, яка глибинно закладена в людських відносинах як таких; кіберспорту притаманна конфліктна ситуація яка виникає між командами, спортивними клубами, вболівальниками тощо.

б) Спорт представляє глядачеві ситуацію суперництва індивідів, в якій момент умовності виражений в дуже малому ступені, в якій учасники змагаються за реальний успіх і в якій глядач прагне вплинути на хід подій; кіберспорт створюючи систему винагород, яка пропорційна спортивним досягненням дозволяє створити інтерес у аудиторії до спортивних подій, набуваючи при цьому ознак спорту.

в) Правила поведінки спортсменів у змагальній ситуації вкрай прості, їх адекватне трактування в ході вболівання глядачем змагальних подій не складає для нього суттєвого бар'єру; еволюція кіберспорту вказує на масштабний розвиток змагальної активності лише у дисциплінах, суть яких не є надскладною для пересічного глядача.

г) Спортивні змагання розгортаються переважно у формах рухової активності (що, безсумнівно, полегшує для глядача розуміння того, що відбувається, сприяє повній захопленості спортивним видовищем);

д) Спортивне змагання регулярно повторюється.

Воно будується фактично як «серіал». Його інтрига часто має тривале у часі розгортання, що створює особливі можливості для перебування людини в статусі вболівальника практично без перерв і протягом тривалого часу. Цьому сприяє і сталість тієї уваги, яка приділяється спорту засобами масової інформації. Повтори окремих ігрових епізодів або матчевих зустрічей в цілому, численні коментарі та прогнози фахівців знову і знову звертають людини до подій спортивного життя, допомагають йому постійно залишатися



в специфічній стихії співпереживання; у цьому випадку кіберспорт не стає виключенням.

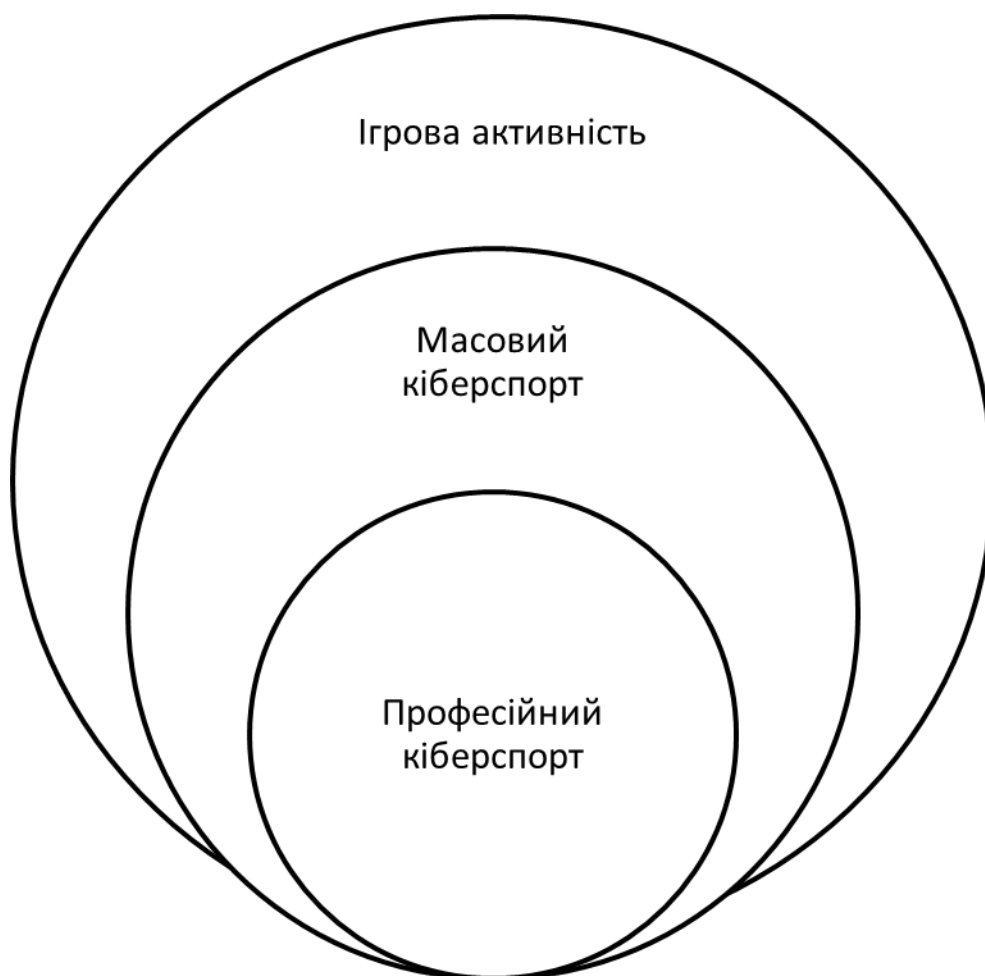
Першочергово виділенню кіберспорту від явища комп'ютерних ігор склалось внаслідок раціональної підготовки до змагань по ним. Явище змагальності можна певною мірою спостерігати у більшості комп'ютерних ігор певного жанру. У багатьох іграх сюжетом передбачено намагання гравця до виконання певних складностей, вирішення яких призводить до перемоги або іншого кінцевого результату. На сьогоднішній день чимала частка комп'ютерних ігор передбачає ігрову боротьбу гравця з подібним собі «живим» гравцем. Ознака змагальності безпосередньо зустрічається у комп'ютерних іграх без спеціально створених змагань по ним.

Однак часто не розрізняють поняття кіберспорт від просто явища комп'ютерних ігор. У сучасному світі гравців у комп'ютерні ігри називають терміном «геймер». Геймери займають свій вільний час граючи у ігри, вони знаходять в них інтерес. Окрім самої гри відбувається спілкування з ігровою спільнотою, так як сьогодні лише одиниці ігор передбачають взаємодію лише з комп'ютером. Переважно у комп'ютерні ігри гравці грають з такими є «живими» людьми. Людині, яка захоплюється комп'ютерними іграми весело, цікаво, вона з задоволенням проводить власний вільний час спілкуючись з людьми, дізнаючись та вивчаючи щось нове. Окремі ігри формують стійкі спільноти, за їхніми мотивами пишуться книжки та знімаються фільми.

Окрім цього серед спільноти гравців у комп'ютерні ігри виділяється ланка людей, які цілеспрямовано готуються до організованої форми змагань з них [Рис.3.1.1]. Власне для цієї групи осіб найцікавішим у іграх виступає змагальний аспект, де змагаючись, вони намагаються проявити максимальні можливості, а в процесі підготовки до змагань виявити шлях для розвитку цих максимальних можливостей. Такий підхід дозволяє виявити у

кіберспорті наявність специфічних функцій спорту – змагально-еталонної та евристично-досягальної.

Визначальним у практиці кіберспорту постає явище підготовки до змагань. Власне такий підхід стає визначальним і у формуванні спорту з поміж іншої соціальної активності. При популяризації комп'ютерних ігор зростало як число змагань по ним, так і кількість бажаючих перемогти у цих змаганнях.



*Рис. 3.1.1 Кіберспорт як частина ігрової активності.*

Кіберспорт є соціальною галуззю, яка представляє сукупність галузей виробництва, організацій, безпосередньо пов'язаних та визначених стилем та рівнем життя людини, їх благополуччя та використання даної сфери як сфер розваг, культури, відпочинку, спорту, професійної підготовки. На початку

XXI століття кіберспорт поступово займає значне місце в соціокультурному явищі та стає його феноменом.

Змістом змагальної діяльності у кіберспорті виступає вирішення різноманітних ігрових задач шляхом передачі даних у віртуальний простір за допомогою засобів введення (комп. мишка, клавіатура, ігровий джойстик та ін..)

Відповідно до вищезазначеної класифікації видів спорту [3] у кіберспорті можливо виділити ознаки, які відповідають окремим групам.

Окремі дисципліни у кіберспорті виступають симуляторами управління засобами пересування. До автосимуляторів відносяться дисципліни TrackMania та NeedForSpeed, які були представлені на турнірі WorldCyberGames у групі гоночних симуляторів. Зміст змагальної діяльності подібних віртуальних дисциплін подібний змісту традиційних автоперегони. Перед спортсменами стоїть задача завдяки засобам контролю досягти найоптимальнішого проходження змагальної дистанції віртуальним автомобілем. До авіа симуляторів відносяться дисципліни WorldOfWarplanes, Штурмовик, WarThunder, змістом яких є управління авіа засобом та виконання ігрових завдань.

Дисципліни жанру Shooter характеризуються наявністю у змісті змагальної діяльності елементів віртуальної стрільби з використанням зброї.

У більшості кіберспортивних дисциплін ведуче місце займає когнітивна діяльність. В широкому значенні – діяльність, в результаті якої людина приходить до певного рішення, тобто розумова діяльність, яка приводить до розуміння (інтерпретації) чого-небудь. Результати когнітивної діяльності можуть зв'язуватися з утворенням системи смислів (концептів), що відносяться до інформації щодо актуального або можливого стану речей у світі - тобто до того, що індивід знає, припускає, думає або уявляє про об'єкти дійсного і можливих світів і що входить в концептуальну систему людини [8]. У кіберспорті умовним «світом» виступає власне віртуальний простір. Когнітивна діяльність та притаманне їй абстрактно-композиційне

мислення вказують на спорідненість кіберспортних дисциплін з такими видами спорту як шахи, шашки, го, спортивний бридж, рендзю, сьогі, нарди.

Таким чином у практиці кіберспорту спостерігаються ознаки, відповідно яких здійснюється загальноприйнята класифікація видів спорту. Дисципліни кіберспорту можна віднести до інтелектуальних видів спорту, і характеризувати як сучасні інтелектуальні види спорту.

Характеризувати явище кіберспорту як спортивну практику доцільно власне за наявністю змагальної діяльності. В першу чергу слід виділити особливість кіберспорту на тлі комп'ютерних ігор та подібних їм явищ, яка полягає у тому, що він розвивався в якості діяльності, спеціально пристосованої у формі змагань до виявлення максимальних можливостей. Також кіберспорт містить систему спортивних змагань з послідовним зростанням конкуренції, систему прогресуючих заохочень за рівень досягнень, строгу уніфікації складу змагальних дій, умов їх виконання, сукупність яких дає можливість характеризувати явище кіберспорту як одну з практик спорту.

Розвиток кіберспорту напряму залежить від рівня розвитку інфраструктури інформаційних технологій у країні та рівня доступності інформаційних технологій серед населення країни.

При наявності явища змагальності безпосередньо у комп'ютерних іграх не можна виключати можливість підготовки гравців до них, тренування окремих якостей чи навичок. При цьому виділення саме явища кіберспорту серед звичайної комп'ютерної ігрової активності стає можливим завдяки наочним прикладам цілеспрямованої підготовки гравців та створення власних, необмежених ігровим інтерфейсом структур для змагальної діяльності.

У підготовці спортсменів у кіберспорті спостерігаються принципи спрямованості до вищих досягнень, поглибленої спеціалізації, безперервності тренувального процесу, підґрунтя яких закладене у сутності спорту.

На сьогоднішній день відсутня методика та стандартизований підхід до тренувань у кіберспорті. Зазвичай при підготовці спортсмени керуються власним досвідом. Основними засобами підготовки є власне ігрова та

змагальна практика. Професійні команди перед важливими стартами при наявності фінансової допомоги від спонсорів організують тренувальні збори – «буткемпи» (англ. BootCamp – навчальний табір). Так як команди складаються переважно з мешканців різних міст та спілкуються по інтернету, під час буткемпу команда напрацьовує свої навички та стратегії, а гравці знаходячись у безпосередній близькості один до одного, можуть максимально швидко та ефективно обмінюватись важливою інформацією. Також зрозуміти товариша по команді та обмінюватись інформацією щодо ігрової ситуації, на буткемпі значно простіше, ніж робити це використовуючи засоби комунікації по інтернету.

Висновки щодо диференціації спорту на спорт масовий та спорт вищих досягнень доцільно екстраполювати у систему кіберспорту, та відповідно виділити серед спортсменів аматорів та професіоналів.

Спорт вищих досягнень у кіберспорті має спільні ознаки з практикою професійного спорту. Професійні спортсмени являються малочисельною частиною групи людей, які займаються кіберспортом. При цьому, діяльність професійних спортсменів є фундаментальною основою у формуванні кіберспорту як практики спорту та тенденції щодо спортивної підготовки у кіберспорті. Це пояснюється виключною можливістю професійних спортсменів створити навколо себе структуру з чіткою програмою спортивної підготовки, метою якої буде досягнення максимально високих результатів у змагальній діяльності.

Спортивна підготовка професійних спортсменів у кіберспорті керується принципами спрямованості до вищих досягнень, поглибленої спеціалізації, безперервності тренувального процесу, підґрунтя яких закладене у сутності спорту.

Одною з основних тенденцій, визначаючих розвиток спорту вищих досягнень є його професіоналізація. Більшість кіберспортивних дисциплін

досить інтенсивно просуваються по шляху, який пройшов професійний спорт.

Відносно потужна комерціалізація кіберспорту відбувається останні кілька років, і все більш вираженого явища набуває прагнення як організаторів, так і спортсменів до отримання максимальних прибутків, що і визначає діяльність сучасного кіберспорту.

У кіберспорті, як правило, культивуються ті дисципліни, які здатні принести доходи. Яскравим прикладом стали дві найпопулярніші на сьогоднішній день дисципліни – DOTA2 та LoL. Розробники цих ігор створювали власні площадки для змагальної діяльності на прикладі попередника та основоположника цього жанру - DotA, який являв собою доповненням ентузіастів до гри WarcraftIII. Кіберспорт у DotA був яскраво вираженим, але не досягав значних масштабів та фінансування, через небажання розробника сприяти цьому. Створивши власний продукт на концепції та правилах DotA, компанії Riot та Valve забезпечували свої ігри всіма можливими інструментами для ведення змагальної діяльності. Такий підхід сприяв швидкому протіканню популяризації та збільшення аудиторії у дисциплінах DOTA2 та LoL, від чого розробники, організації та спортсмени отримують значні прибутки.

Розробники гри намагаються тісно співпрацювати з спільнотою спортсменів та глядачами. Враховуючи їхні потреби, розробники намагаються створити та удосконалити правила змагань для підтримання та підвищення видовищної діяльності. Прикладом невдалого стимулювання розробників кіберспорту спостерігався у дисципліні WoT, коли зустрічі між командами були позбавлені великою кількістю активних дій, що призвело до подальшої переробки та вдосконалення правил. Проте, це в свою чергу дещо підвищило фактор випадковості, що в свою чергу збільшило конкуренцію та позитивно сприяло на видовищності змагань.

Ознакою професійного спорту у кіберспорті є формування спортивної еліти, які приваблюють глядачів та користуються підвищеною популярністю

серед них. Для популяризації таких спортсменів використовуються не лише показники їхньої спортивної майстерності, але і їх образ життя, захоплення, доходи. Видатні спортсмени та команди здатні залучати велику кількість аудиторії, створюючи при цьому площадку для реалізації реклами.

Кіберспорт почав стрімко розвиватися після освоєння ним сервісів для трансляцій. До перегляду змагань долучаються мільйони глядачів. Отримуючи рекламний час та розміщення логотипів під час трансляцій, компанії виділяють гроші для формування призових фондів та організації турнірів. Найбільші турніри проводяться у спортивних приміщеннях з глядацькими місцями. Існує можливість продавати квиток не лише на безпосередній перегляд спортивної події, а і на право спостерігати за діями спортсменів через мережу інтернет. На турнір TheInternational DOTA 2 Championship 2018 було придбано онлайн-квитків на суму близько 36 мільйонів доларів [48].

Класифікація дисциплін у кіберспорті – одне з найбільш дискусійних питань. Це питання обумовлене тим, що концепцію ігор зазвичай визначають розробники, у яких на першому місці комерційні інтереси, а не спортивні. При цьому практика останніх років вказує на радикальну спрямованість розробників лише на кіберспортивну складову власного продукту.

В умовах інтенсивного розвитку комп'ютерних технологій життєвий цикл дисциплін лімітується її актуальністю сучасним вимогам та конкурентоспроможністю.

Так, гра Counter-Strike 1.6 [19] будучи найпопулярнішою дисципліною з 2000 по 2010 роки завершила своє існування у кіберспорті вищих досягнень через власну застарілість та не сприянню з боку розробників щодо її оновлення. Створена у 2004 році оновлена Counter-Strike Source[21] не відповідає вимогам реалізації спортивної майстерності та не зазнала успіху як кіберспортивної дисципліни.

Оцінюючи перспективи кіберспортивного руху, розробники Counter-Strike врахували вимоги та побажання аудиторії і створили у 2012 році

Counter-Strike:GO [20], та спрямували всі зусилля на формуванні навколо неї спортивної атмосфери.

Розробник спортивного симулятора FIFA щорічно випускає нову гру, вдосконалюючи попередню версію [31]. Проте FIFA не позиціонується розробниками як продукт спрямований на розвиток організованої змагальної діяльності.

Визначаючим фактором щодо становлення сучасних дисциплін є сервіс постійного вдосконалення гри та спрямованості розробників до створення кіберспортивної атмосфери. Постійні консультації з професійними гравцями та реагування на вимоги аудиторії сприяють цьому.

Якісна комп'ютерна гра, яка зацікавить аудиторію потребує значних ресурсів для її створення. Раніше кіберспорт виникав на базі ігор, які створювались з метою продажу ліцензій для гри у неї. Тобто розробник не мав на меті залучати гравців своєї гри до спортивної боротьби. Сьогодні ж компанії намагаються вивчати ринок кіберспорту та концепції Free2Play за для створення успішного продукту. Вкладаючи ресурси у створення спортивної атмосфери навколо свого продукту, компанії отримують постійну аудиторію, яка власне постійно приносить прибуток.

В першу чергу головною вимогою до створення кіберспорту навколо гри є можливість для ведення оптимальної змагальної боротьби. Гра повинна мати складну структуру та вимагати від спортсменів високого класу великої кількості засвоєних технічних та тактичних прийомів, і водночас бути легкою для сприйняття і засвоєння аудиторією. У сюжеті кожної гри передбачені різні умови для кожної команди. Так у іграх класів РПГ у кожного персонажу різні характеристики. У дисциплінах типу Counter-Strikета World of Tanks команди мають різні задачі для отримання перемоги. Це створює параметри збалансованості у іграх, яка також є основним фактором для сприяння кіберспорту. Так, збалансована гра створює рівні шанси для отамання перемоги, і максимально виключає суб'єктивність у визначенні переможця, що сприяє залученню глядачів.



Розробники ігор зацікавлені у створенні оптимальної кіберспортивної гри. Вкладаючи гроші у розробку та розвиток дисципліни, організовуючи чемпіонати з призовими фондами у десятки мільйонів доларів, вони забезпечують собі постійних споживачів їхньої продукції. Дохід розробники отримують здебільшого від продажу ліцензованої продукції, як реальної, так і віртуальної. Віртуальна продукція являє собою певні візуальні вдосконалення. Але на відміну від більшості ігор, у кіберспорті ці вдосконалення не повинні надавати ніяких переваг у отримванні перемоги.

Таким чином кіберспорт виконує роль рекламної площі для розробників ігор, на базі яких він існує. Також до зацікавлених сторін щодо надання рекламних послуг кіберспортом відносяться спонсори.

Прагнення до якомога ширшого використання змагальної практики є однією з відмінних рис сучасного спорту [3,11].

Можливість практичного повторення досвіду в змаганнях визначається їх періодичністю, традиційністю, стабільністю календаря, правилами відбору та допуску до змагань. Цей принцип має значення не лише для росту та стабілізації на високому рівні спортивної майстерності, але й активізує всю змагальну діяльність [11].

Велике значення змагань як потужного фактору мобілізації функціональних резервів організму, вдосконалення різноманітних сторін підготовленості спортсмена – технічної, тактичної, психологічної, тому змагання розглядаються в якості одного з найбільш ефективних та незамінних засобів підготовки спортсмена [3,11].

Згідно загальноприйнятої класифікації змагань в залежності від цілі, задач, форм організації, складу учасників, змагання у кіберспорті диференціюються по наступним критеріям:

- замасштабами
- зазначенням
- за характером організації
- за формою заліку

- за віковими категоріями учасників
- за статтю
- за професіональною орієнтацією учасників.

Враховуючи специфіку кіберспорту доцільно виділити ще один специфічний критерій, згідно якого відрізняються змагання:

- за формою проведення

В залежності від попередньої мети змагань та різноманітності подальшого складу учасників і їх географічних локацій, за масштабом змагання диференціюються на локальні, міські, регіональні, континентальні, всесвітні.

Прикладом локальних змагань на практиці виступають змагання організовані ігровими закладами – комп'ютерними клубами. Маючи власний ресурс для оголошення та реклами майбутніх змагань, заклади запрошують взяти участь, як правило, всіх бажаючих. На відміну від онлайн змагань, користуючись такою формою проведення молоді гравці та команди мають можливість для обміну досвідом щодо підготовки та участі у змаганнях. Як правило, учасники не мають досвіду участі у масштабніших змаганнях, тому локальні зустрічі у межах району ігрового закладу створюють більш спортивну атмосферу завдяки чіткій структурі та публічності, яка не досягається на подібному рівні у онлайн формі.

Регіональні, континентальні та всесвітні змагання мають на сьогоднішньому етапі розвитку кіберспорту є без виключення комерціалізованими змаганнями. Склад учасників або систему відбору диктують організатори змагань, які орієнтовані на отримання доходу. При цьому більшість великих змагань залишаються з відкритими місцями, за які можуть у процесі відбору поборотися всі бажаючі.

У окремих випадках за для популяризації кіберспорту організуються змагання, участь у яких можуть приймати виключно жінки [33]. Проте значних масштабів такі змагання не набули, так як кіберспорт серед жінок не є привабливим для глядача з боку оцінки спортивного результату, і також в

силу того, що у правилах абсолютно всіх змагань не зустрічаються вимоги до статевої приналежності учасників, тобто участь жінок допускається.

За професіональною орієнтацією учасників можливо виділити змагання для школярів, студентів [58], військовослужбовців та ін..

За формою проведення змагання доцільно поділити на локальні та дистанційні. Локальні змагання проводяться у межах однієї географічної локації, споруди. Спеціальна термінологія визначає таку форму проведення «LAN» (англ. LocalAreaNetwork) , тобто для створення змагальних умов достатньо мати локальне з'єднання комп'ютерів, без підключення до інтернету. Враховуючи специфіку кіберспорту в вигляді виокремлення віртуального простору, у якому відбувається змагальна діяльність, комп'ютер дає можливість для проведення змагань дистанційно, за допомогою інтернет з'єднання. На практиці таку форму проведення класифікують як «онлайн» змагання.

Професійні спортсмени являються малочисельною частиною групи людей, які займаються кіберспортом. При цьому, діяльність професійних спортсменів є фундаментальною основою у формуванні кіберспорту як практики спорту та тенденції щодо спортивної підготовки у кіберспорті. Це пояснюється виключною можливістю професійних спортсменів створити навколо себе структуру з чіткою програмою спортивної підготовки [13], метою якої буде досягнення максимально високих результатів у змагальній діяльності. Спортивна підготовка професійних спортсменів у кіберспорті керується принципами спрямованості до вищих досягнень, поглибленої спеціалізації, безперервності тренувального процесу, підґрунтя яких закладене у сутності спорту.

На сьогоднішній день відсутня методика та стандартизований підхід щодо тренувань у кіберспорті. Зазвичай при підготовці спортсмени керуються власним досвідом. Основними засобами підготовки є власне ігрова та змагальна практика.

Актуальною проблемою спортивної підготовки у кіберспорті є диференціація задач, які вирішуються у процесі підготовки. Це забезпечить створення та подальше удосконалення методики підготовки спортсменів у кіберспорті.

Якщо рівень розвитку олімпійського спорту залишає все менше можливостей для серйозного вдосконалення спортивної техніки[3], то у кіберспорті, як інноваційній та відносно молодій практиці є чимало можливостей для вдосконалення не лише техніки та технічної підготовки, але і всіх сторін підготовки спортсменів.

Разом з тим у тренувальній та змагальній діяльності жодна з сторін не проявляється ізольовано [3]. Так як на даний час основними засобами тренувань у кіберспорті виступає ігрова та змагальна практика, яка керується інтуїтивним баченням спортсменів, і спостерігається відсутність структурованого процесу підготовки, доцільно стверджувати, що створення інституту підготовки спортсменів у кіберспорті є актуальним.

Особливість кіберспорту полягає у можливості ведення спортивної боротьби без наочної присутності як суперників так і партнерів, що безпосередньо створює гнучкий графік для тренувань, та не потребує додаткових ресурсів для їх проведення. У кіберспорті можна виділити дві форми взаємодії: онлайн та LAN. Онлайн форма передбачає як змагальну так і тренувальну діяльність без наочної присутності суперників або партнерів по команді. З одного боку це створює певний бар'єр для оптимальної взаємодії партнерів по команді. З іншого це забезпечує гнучкий тренувальний графік, та мобільність тренувального процесу. Спортсмени мають змогу взаємодіяти з командою знаходячись при цьому кожен наступний раз у іншому місці. Окремі гравці спеціально намагаються тренуватись у незвичних для себе умовах, для створення стійкості до факторів, які заважають. Потреби для інвентарю висуваються невисокі – достатньо лише підготовленої ігрової машини та мережевого підключення. Дешевизна тренувального процесу сприяє розвитку професіоналізму у кіберспорті, так як професійним клубам

не потрібно утримувати спортивні споруди та інвентар під час підготовки спортсменів.

Виходячи з того, що кіберспорт не висуває значних потреб до фізичної сторони підготовленості спортсмена, доцільно розглядати лише техніко-тактичну та психологічну підготовки. При цьому кожна дисципліна потребує різних рівнів сторін підготовленості. У дисциплінах жанру Shooter акцент робиться на технічну сторону, у жанрах RPG - на тактичну. У кіберспорті тактична підготовленість напряду залежить від рівня оволодіння технічними прийомами та засобами їх виконання, тому кваліфіковані спортсмени в наслідок відсутності методики підготовки користуються оптимальним засобом – змагальною вправою.

Для командних дисциплін тренування проходять за наперед визначеним графіком. В залежності від мети спортивної підготовки на даному етапі методи тренувань можуть варіюватись. Зазвичай для організації тренувальної гри слід наперед домовлятися з командою-суперником про спільне тренування. На практиці для команд-аматорів існують онлайн- сервіси для пошуку тренувань.

Також до засобів вдосконалення технічної майстерності можна віднести вправи за допомогою спеціальних програм, спрямовані на розвиток якостей технічного прийому. Пристроями введення інформації виступають комп'ютерна клавіатура та мишка, рівень володіння якими в великій мірі визначає рівень технічної підготовленості.

Базовими вправами для вдосконалення якостей технічних прийомів з застосуванням комп'ютерної мишки можуть виступати наступні:

- вправа для вдосконалення точності технічного прийому Eхast Aiming [29]; зміст полягає у реагуванні спортсмена на виникаючі подразники у вигляді точок, які з'являються та необхідністю влучити курсором у них. Технічний прийом складається з наведення курсора на потрібну точку на моніторі та вчасний натиск на потрібну кнопку мишки. Існування однієї

точки лімітовано. Засобом введення інформації виступає комп'ютерна мишка. Чим менша точка, тим важче виконати прийом.

- вправа для вдосконалення швидкості реакції Press Reaction [41]; зміст полягає у реагуванні на зміну кольору точки.
- вправа Fast Aiming [30]; зміст вправи полягає у швидкому реагуванні на точку яка з'являється та виконання прийому наведення курсору на неї і натиску кнопки мишки.

Для вдосконалення технічного елемента який відповідає змісту змагальної діяльності використовують засоби багаторазового виконання змагальних вправ у чіткій відповідності з алгоритмом виконання прийому.

### **3.2. Класифікація систем змагань у кіберспорті**

У кіберспорті присутні ігри, в яких процес визначення переможця є відносно об'єктивним. У іграх, які позиціонують себе як «кіберспортивні дисципліни» наявність елементів випадковості є відсутнім, або зведеним до мінімуму.

З розвитком можливостей комп'ютерної техніки, вдосконалюються і ігри. Нові ігри, будучи більш прогресивними у всіх аспектах, замінюють старі. Тривалість «актуальності» певної гри у кіберспорті близько 10 років. У кіберспорті присутні ігри які здобули широкого визнання і серед неспортивної ігрової аудиторії, тому при застарілості певного продукту, розробники намагаються зробити оновлену версію, яка б відповідала сучасним вимогам. Таку еволюцію можна спостерігати на прикладах сучасних провідних дисциплін Counter-Strike: GlobalOffensive [20], DOTA2 [24], StarcraftII [45], коли їхні попередні версії також вважалися флагманами явища кіберспорту – CounterStrike 1.6, WarcraftIII (DotA), Starcraft: BroodWar.

У сучасному кіберспорті можна виділити ряд наймасштабніших дисциплін [57]:

- Counter-Strike: Global Offensive

- Quake Live
- Pointblank
- Call of Duty
- DOTA2
- League of Legends
- Heroes of the Storm
- Heroes of Newerth
- Stime
- Starcraft II
- World of Tanks
- FIFA

Умовно дисципліни у кіберспорті можна класифікувати як специфічні, симулюючи людську діяльність, спортивні симулятори, та інтелектуальні ігри, які інтегруються у віртуальний простір.

До групи специфічних дисциплін належать ігри, в яких сюжет та зміст носить виключно фантазійний характер, наявні елементи магії, що специфічно для комп'ютерних ігор.

До ігор, які симулюють людську поведінку відносяться тактичні військові симулятори, симулятори управління технікою. У іграх жанру Shooterc постерігаються високі вимоги до навичок віртуальної стрільби. У дисциплінах WorldofTanks, Counter-Strike: GO виставляються високі вимоги до тактичної підготовленості команд.

Спортивні симулятори представлені рядом найпопулярніших ігрових видів спорту: футбол, баскетбол, хокей, американський футбол, також гольфом та автоперегонами Формула-1 [28]. Структура та зміст змагальної діяльності відповідає аналогічним видам спорту, лише з перенесенням у віртуальний простір.

Інтелектуальні ігри, провідною діяльністю у яких є когнітивна, за сучасних умов проходять певний шлях інтеграції у кіберпростір, що дозволяє

одночасно залучати більшу аудиторію та затратити менше ресурсів на проведення змагань. Дистанційні онлайн змагання з шахів, спортивного покеру, го, рендзю, сьомі набувають багатьох спільних ознак практики кіберспорту.

У сучасному кіберспорті спостерігається популярність дисциплін, які відносяться до одного жанру – МОВА (Multiplayer Online Battle Arena).

У дисциплінах жанру МОВА дві команди змагаються один з одним на віртуальному полі особливого виду. Кожен гравець керує одним персонажем з певного списку доступних героїв, які відрізняються здібностями. Протягом матчу персонажі можуть ставати сильнішими, отримувати нові здібності і спорядження, подібно до комп'ютерних рольових ігор [36]. Кінцевою метою в ході матчу є знищення головної будівлі ворожої команди за допомогою як героїв, керованих гравцями, так і юнітів, керованих комп'ютером. Команди розосереджуються по лініях, на яких відбувається боротьба з ворожими героями і хвилями юнітів під управлінням комп'ютера, які регулярно з'являються на базах команд. Стандартні елементи стратегій в реальному часі за типом розвитку бази, видобутку ресурсів та найму військ в грі відсутні.

МОВА-ігри відрізняються наступними елементами [36]:

- дві ворогуючі сторони, мета яких полягає у знищенні головної будівлі противника.
- кілька ліній, на яких періодично з'являються війська під управлінням комп'ютера, і розташовані оборонні вежі, які стримують наступ противника.
- під управлінням гравців знаходяться герої, які стають сильнішими за рахунок накопичення досвіду і покупки корисних предметів на здобуті за вбивство ворожих військ умовні одиниці.

На лініях розташовані захисні споруди, які ведуть сильний дистанційний вогонь по ворожим військам, які опинилися поблизу. На кожній лінії розташовані кілька захисних споруд. Гравцям для подальшого



просування по лінії необхідно послідовно знищувати ці вежі, щоб мати можливість атакувати будови на ворожій базі.

На базі кожної з ворогуючих сторін розташована головна будівля. Мета гри кожної з команд полягає у знищенні ворожої головної будівлі, що призводить до закінчення гри. Крім головної будівлі на базі розташовані інші будови, знищення яких робить сильнішими союзних юнітів.

До дисциплін класу MOBA відносяться DOTA2, League of Legends, Heroes of the Storm, Heroes of Newerth, Stime. Серед них наймасштабнішою вважається DOTA2. Най масштабнішими змаганнями є серія турнірів TheInternational, які проводяться з 2011 року.

Турнір The International 2019 організований компанією Valve проходив протягом п'яти днів на виставці GamesCom в Кельні [17]. Задачею турніру було представити DOTA2 аудиторії всьому світі. До участі було запрошено 16 найсильніших команд світу. Призовий фонд складав 1.6 мільйона доларів, мільйон з яких отримав переможець [Табл.3.2.1].

*Таблиця 3.2.1*

#### **Розподіл призового фонду The international 2019**

Місце	Винагорода, доларів.	Команда
1	1 000 000	NatusVincere (Україна)
2	250 000	EHOME (Китай)
3	150 000	ScythGaming (Сінгапур)
4	80 000	MeetYourMakers
5\6	35 000	MoscowFive
5\6	35 000	InvictusGaming
7\8	25 000	OK.Nirvana.Int
7\8	25 000	MiTH.Trust

Турнір проходив у дві стадії: груповий етап та плей-офф. У груповому етапі 16 команд були поділені на 4 групи, в яких коловим способом

визначались кращі. Команди грали до однієї перемоги. Дві кращі команди потрапляли у верхню сітку плей-офф; дві нижні команди з групи – у верхню. Ігри плей-офф у верхній сітці складались з трьох раундів, у нижній з шести. Команди грали до однієї перемоги. У останніх раундах – до двох перемог. Гранд фінал, куди потрапляли переможці верхньої та нижньої сітки, проводився до отримання трьох перемог.

Наступний The International [27] проводився з 26 серпня по 2 вересня 2012 року, в залі Venaroya в Сіетлі, штат Вашингтон. З 16 команд-учасниць, 14 були запрошені, а решта дві визначилась за кваліфікаціями. До західної кваліфікації були запрошені вісім команд з європейського та американського континентів. До східної – вісім команд з Китаю та південно-східної Азії. Кваліфікації проводились за системою плей-офф з наявністю верхньої та нижньої сітки до двох перемог у матчі. Фінал проводився до трьох перемог.

Під час основної частини турніру команди були поділені на дві групи, в яких зустрічались між собою двічі. Чотири кращих з групи потрапляли у верхню сітку, решта – у нижню. Плей-офф проводився аналогічно з турніром минулого року, але матчі верхньої сітки проводились до двох перемог без винятків.

Призовий фонд турніру складав 1.6 мільйонів доларів [Табл.3.2.2].

*Таблиця 3.2.2*

#### **Розподіл призового фонду The international 2012**

Місце	Винагорода, доларів.	Команда
1	1 000 000	InvictusGaming (Китай)
2	250 000	NatusVincere (Україна)
3	150 000	LGDGaming (Китай)
4	80 000	TeamDK
5\6	35 000	ENHOME
5\6	35 000	TeamZenith

7\8	25 000	TongFu
7\8	25 000	Orange

TheInternational2013 відбувався з по 11 серпня 2013 року у Сіетлі, штат Вашингтон [47]. На турнір було запрошено на пряму 13 команд. Дві команди відбирались у кваліфікаціях, які поділялись на західну (запрошені команди з європейського та американського континентів) та східну (Китай та Південно-східна Азія). Останнє місце для участі у турнірі розіграли між собою команди, які посіли другі місця у регіональних кваліфікаціях. Групова стадія відбувалась аналогічно минулорічному турніру. У стадії плей-офф відбулись незначні нововведення: команди, котрі посіли перші місця, обирають суперника до першого раунду плей-офф верхньої сітки, з команд, котрі посіли 3-4 місця іншої групи. У нижній сітці також надавалась перевага сильнішим у вигляді вибору суперника у перший раунд.

Призовий фонд склав 2,874,381 доларів. З нього 1,6 мільйона представлені організатором; решта суми була виручена від продажу ліцензованої продукції, 25% з якої надходила до призового фонду [Табл.3.2.3].

*Таблиця 3.2.3*

### **Розподіл призового фонду The international 2013**

Місце	Винагорода, доларів.	Команда
1	1 437 190	Alliance (Швеція)
2	632 364	NatusVincere (Україна)
3	287 438	OrangeEsports(Малайзія)
4	201 207	TongFu
5\6	114 975	InvictusGaming
5\6	114 975	TeamDK
7\8	43 116	TeamLiquid
7\8	43 116	Fnatic

TheInternational 2018 проходив з 8 по 21 липня 2018 року у Сіетлі. Головна подія відбувалась на спортивній арені з присутності 17 тис. глядачів [33].

Кваліфікації – з 12 по 27 травня 2018.

- Переможець кожної регіональної кваліфікації (Китай, Америка, Європа, Південно-Східна Азія) долучався до списку команд, які приймуть участь у турнірі.
- Команди, які посіли другі місця у регіональних кваліфікаціях були запрошені до Сіетлу, для визначення двох команд, які приймуть участь у турнірі.

Головна подія – з 8 по 21 липня.

#### **Частина 1 – 8 липня**

- Команди, посівші другі місця у регіональних кваліфікаціях, грають матчі для визначення двох кращих, які приймуть участь у груповій стадії.

#### **Частина 2 – з 9 по 12 липня**

- 16 команд зустрічаються коловим способом.
- Кращі дві команди потрапляють до верхньої сітки фінальної частини плей-офф.
- 2-10 місця потрапляють до плей-офф третьої частини турніру.
- 10-16 місця залишають турнір.

#### **Частина 3 – з 13 по 14 липня**

- Проводяться плей-офф матчі серед команд, посівших 2-10 місця у другій частині.
- Останні дві команди залишають турнір.
- Перші дві команди потрапляють до верхньої сітки фінальної частини.\

**Фінальна частина – з 18 по 21 липня.**

- Плей-офф з восьми команд. Присутній поділ на верхню та нижню сітки.

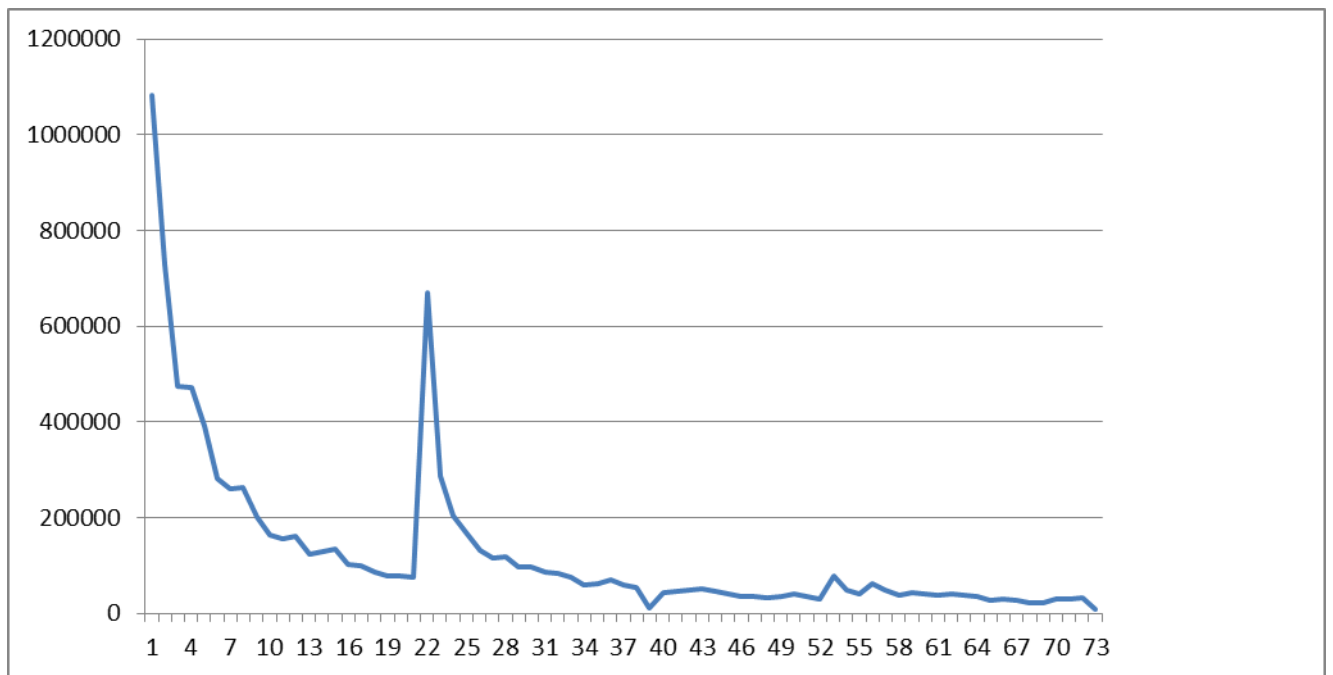
Базовий призовий фонд склад 1,6 мільйонів доларів. З продажу ліцензованої продукції було додано 9,330,698 доларів [47]. Остаточний призовий фонд склав 10,930,698 доларів [Табл.3.2.4].

Таблиця 3.2.4

#### Розподіл призового фонду The international 2018

Місце	Винагорода, доларів.	Команда
1	5 028 121	Newbee (Китай)
2	1 475 446	ViciGaming (Китай)
3	1 038 446	EvilGeniuses (США)
4	819 802	TeamDK
5-6	655 842	LGDGaming
5-6	655 842	Cloud9
7-8	519 208	InvictusGaming
7-8	519 208	NatusVincere (Україна)
9-10	49 188	Titan
9-10	49 188	TeamLiquid
11-12	38 257	Mousesports
11-12	38 257	Alliance
13-14	21 861	TeamEmpire
13-14	21 861	Fnatic
15-16	0	Na'ViNorthAmerica
15-16	0	ArrowGaming

Продаж ліцензованої продукції, 25% з якого надходить у призовий фонд турніру, відбувається за 73 дні до початку турніру [Рис 3.2.1] [25].



*Рис. 3.2.1 Динаміка щоденних надходжень до призового фонду TheInternational 2018 від продажу ліцензованої продукції (дол.. США)*

Практика кіберспорту дозволяє змагатися спортсменам дистанційно. Внаслідок такої мобільності, команди не прив'язані до географічних локацій, і можуть приймати участь у матчах різних змагань під час одного дня. За такої можливості професійні колективи приймають участь одночасно у декількох турнірах та чемпіонатах, що і створює пропозицію до організації великої кількості комерційних турнірів. Більшість престижних змагань передбачають участь певної кількості запрошених команд. Також практикуються відкриті для всіх бажаючих кваліфікації, що дає можливість молодим колективам прийняти участь у змаганнях, склавши конкуренцію іменитим командам, що є видовищно.

Одними з таких змагань є I-League [35]. Призовий фонд ліги складається з 320000 доларів основного фонду, 70% фонду добровільної підтримки вболівальників та 25% з проданих квитків [Табл. 3.2.5].

**Розподіл призового фонду I-League**

Місце	Винагорода, %
1	50
2	20
3	13
4	7
5-6	3,5
7-8	1,5

Змагання складаються з регіональних кваліфікацій та плей-офф частини. До онлайн-кваліфікацій команди запрошуються організатором. Одна команда напряду запрошується до онлайн частини.

Регіональні кваліфікації відбуваються серед Американських команд (8), Європейських команд (8), команд Південно-Східної Азії (8), та команд з Китаю (16). Кваліфікації проводяться способом прямого вибування до однієї поразки; переможець потрапляє до фінальної частини. Кваліфікація у Китайському регіоні відбувається шляхом поділу команд на дві групи; у подальшому дві кращі команди з кожної групи потрапляють до фінальної частини.

Фінальна частина проводиться у LAN-формі у місті Шанхай, Китай. Переможець визначається способом прямого вибування до двох поразок. Матчі грають до двох перемог; фінальний матч до трьох перемог.

Також у дисципліні DOTA2 існують чемпіонати з постійною структурою у вигляді ліги, у якій існує вертикальна ієрархія, згідно якої команди формують дивізіони.

У європейському регіоні функціонує ліга Starladder, яка складається з чотирьох дивізіонів: STAR, PRO, SEMI, AM (Amateur) [26].

У дивізіоні STAR приймають участь 16 команд. Чемпіонат складається з двох етапів. У першому етапі команди зустрічаються у групах, які складаються з чотирьох колективів. Перші дві команди з групи проходять у другий етап, в якому формуються дві групи з чотирьох команд. Кращі два колективи цих груп потрапляють до LAN-фіналу, який проводиться серед переможців подібних ліг, до якого потрапляють команди з Європейського регіону (4), Американського (1), Китаю (2), та Південно-Східної Азії (1).

У дивізіоні PRO приймають участь 32 команди. У першій частині чемпіонату команди, які поділені на дві групи по 16 команд, зустрічаються між собою по одному разу. Перші дві команди з кожної групи потрапляють до верхньої сітки наступної частини змагань. Команди з 3 по 6 місце зустрічаються у нижній сітці. Перші чотири команди зустрічаються у фінальній частині, де визначаються остаточні місця та сума винагород. Всі команди фінальної частини потрапляють наступного сезону до вищого дивізіону.

У дивізіоні SEMI приймають участь 96 команд. Чемпіонат складається з 4 етапів. У першому етапі команди поділяються на 16 груп по 6 команд; чотири кращі команди потрапляють до наступного етапу. У другому етапі формуються вісім груп по вісім команд; чотири кращі потрапляють до наступного етапу. У третьому етапі формують дві групи по 8 команд; 4 кращі команди з кожної групи отримують винагороди та, у наступному сезоні, переходять до вищого дивізіону.

У дивізіоні AM приймають участь довільна кількість команд. Останній сезон прийняв 1344 команди, котрі у першому етапі чемпіонату були поділені на 336 груп. З кожної групи у наступний етап потрапляють дві команди, котрі формують групи з чотирьох колективів у наступних етапах. В залежності від кількості учасників допускаються випадки формування груп з трьох команд. У сьомому етапі чемпіонату формуються чотири групи з чотирьох команд. Переможці потрапляють до верхньої сітки плей-офф. Другі та треті місця до плей-офф нижньої сітки. До гранд-фіналу потрапляють



чотири кращі команди, між якими розігруються грошові винагороди. Кращі 32 команди потрапляють до вищого дивізіону.

Дисципліна WorldofTanks характеризується наявністю чіткої системи змагань. Матч дисципліни WorldofTanks складається з двох карт і максимум 8 боїв. Одна карта складається з 4 боїв, в яких кожна команда грає два рази за атакуючу сторону і два рази обороняється. У випадку, якщо одна з команд першою здобула 5 перемог у матчі, бої що залишилися не граються.

Умови перемоги для атакуючої сторони: знищення всієї ворожої техніки або захоплення як мінімум однієї з баз суперника за встановлений час матчу.

Умови перемоги сторони, яка захищається: знищення всієї ворожої техніки або запобігання захоплення однієї з баз у встановлений час матчу. У випадку, якщо обидві команди не знищили всю ворожу техніку і жодна з баз сторони, яка захищається не була захоплена, то переможцем бою вважається команда, що брала участь за сторону оборони.

Склад команди дорівнює семи гравцям, кожен з яких управляє віртуальною технікою. Час одного бою – 7 хвилин. Час захоплення бази: 120 секунд.

Провідну більшість змагань організовує Wargaming.netLeague – представник розробника гри. Існує п'ять ліг, які прив'язані до регіональних локацій : СНД, Північна Америка, Європа, Азія, Корея [51]. На прикладі ліги СНД регіону буде розглянуто її структуру, яка подібна до решти ліг.

Ліга складається з трьох дивізіонів: Gold series, Silver series, Bronze series.

У Gold Series приймають участь 12 команд. Чемпіонат складається з двох онлайн етапів і одного LAN етапу (фіналу) [52]. Перший етап онлайн частини проводиться за коловою системою в режимі онлайн, в рамках якого кожна команда проведе по одному матчу з усіма учасниками чемпіонату. За результатами першого етапу, команди які посіли 1 і 2 місце отримують право брати участь у фіналі. Команди, що зайняли з 3 по 8 місце, продовжують

боротьбу у другому онлайн етапі (раунді плей-офф) за 2 путівки, що залишилися у фінал. Фінал чемпіонату проводиться у LAN формі способом прямого вибування до двох поразок. Останні дві команди за результатами чемпіонату переходять у Silverseries.

Silver series поділяється на 4 групи по 8 команд. Команди проводять матчі з суперниками коловим способом, зустрічаючись двічі з кожним. Дві кращі команди з кожної групи потрапляють у етап плей-офф та отримують грошові винагороди. Плей-офф проводиться способом прямого вибування до двох поразок. Команди, посівши перше та друге місце потрапляють до Goldseries, де будуть приймати участь наступного сезону. Команди, що посіли 3-5 місця у груповому етапі, та команди, які посіли 3-8 місця у плей-офф частині зберігають право у наступному сезоні брати участь у Silverseries [54].

Bronzeseries складаються з двох конференцій: Західної та Східної. Чемпіонат складається з серії щотижневих турнірів, участь в яких можуть приймати всі бажаючі команди. Кількість команд, що беруть участь у всіх щотижневих турнірах необмежено. Щотижневі турніри проводяться способом прямого вибування до однієї поразки. За кожен щотижневий турнір команди можуть отримати очки рейтингу. Рейтинг, згідно з яким команди отримують право на участь у Silverseries, не обнуляється і підсумовується кожен щотижневий турнір до моменту завершення регулярного Сезону Silverseries і є підставою для відбору команд з Bronzeseries [53].

Система розподілу рейтингових очок:

- 1 місце: 20 очок
- 2 місце: 15 очок
- 3-4 місця: 10 очок (Bronzeseries:Східна і Західна Конференції)
- 5-8 місце: 6 очок (Bronzeseries: Західна Конференція)

За результатами рейтингу Західної Конференції, на момент завершення ігор регулярного чемпіонату Silver Series, 5 команд отримують право на участь у наступному сезоні Silverseries у змаганнях Wargaming.net Ліги в

регіоні країн СНД. За результатами рейтингу Східної Конференції, на момент завершення ігор регулярного Сезону Silver Series, 3 команди отримують право на участь у наступному сезоні Silverseries.

На постійній основі перед початком кожного нового сезону WGL проходить турнір Wild Cards Challenge [55]. Турнір складається з кількох раундів, в яких команди, змагаючись, зможуть отримати можливість приймати участь у Goldseries.

Проводиться відкрита кваліфікація в трьох часових зонах: регіони А, В і С. За підсумками кваліфікації дві кращі команди регіону А і по одній кращій команді з регіонів В і С отримують квоти в SilverSeries, а також потраплять у фінальний турнір WildCardsChallenge, де зможуть поборотися за місце в Goldenseries.

Фінальний турнір WildCardChallenge складається з п'яти раундів, і за його підсумками чотири команди потрапляють в Goldenseries. Учасники фінального раунду, незалежно від результату, гарантують собі місце в Silverseries.

#### Раунд 1:

- 4 команди-переможця відкритої кваліфікації WildCardsChallenge.
- 8 кращих команд Bronzeseries: 5 з Західної конференції та 3 з Східної конференції.
- 2 кращі команди за очками серед команд, що зайняли 5-е місце в груповому етапі сезону Silverseries.
- 2 команди, що набрали найменше очок серед команд, що зайняли 4-е місце в груповому етапі сезону Срібна серія минулого.

#### Раунд 2

- 8 команд-переможців раунду 1.
- 2 кращі команди за очками серед команд, що зайняли 4-е місце в груповому етапі сезону Silverseries.
- 4 команди Silver seires, що зайняли 3-е місце в груповому етапі Silverseries минулого сезону.

- 2 команди, які посіли 7-е і 8-е місце в другому раунді Silverseries минулого сезону.

#### Раунд 3

- 8 команд-переможців раунду 2.
- Команди грають між собою, пари визначаються випадковим чином.

#### Раунд 4

- 4 команди-переможця раунду 3.
- 4 команди, які посіли з 3-го по 6-е місце у другому раунді Silverseries минулого сезону.

#### Раунд 5

- 4 команди-переможця раунду 4.
- 4 команди, які посіли з 7-го по 10-е місце в Goldseries.

Дисципліна Counter-Strike:Global Offensive популярна на Європейському та Американському континентах. У матчі приймають участь 2 команди по 5 гравців в кожній. Матч складається з двох періодів по 15 раундів кожний. Тривалість раунду скалає 105 секунд. Перший період одна з команд проводить за сторону оборони, другий – за сторону атаки. Переможцем вважається команда, першою отримавши 16 перемог у раундах. У випадку, якщо після вичерпання раундів двох періодів (30) команди мають рівну кількість вигранних раундів (15:15), назначаються 2 додаткові періоди по 3 раунда – овертайми. Переможцем овертайму вважається команда, яка перемогла 4 раунди. У випадку нічийного результату після двох додаткових періодів назначають нова серія овертайму, і так до визначення переможця. Проаналізувавши інформацію джерел інтернет, можна виділити провідні змагання для професійних команд, що формують календар змагань цієї дисципліни [Табл.3.2.6.].

**Календар змагань дисципліни CS:GO**

Дата	Назва	Призовий фонд, дол.
14-16 червня 2018	DreamHack Summer 2018	30 000
2-3 серпня 2018	Gfinity 3	45000
14-17 серпня 2018	ESL One: Cologne 2018	250000
25 червня – 31 серпня 2018	StarLadder StarSeries – Season 10	30000
25-26 вересня 2018	DreamHack Stockholm 2018	30000
14 вересня – 5 жовтня 2018	Game Show League	38000
14-30 вересня 2018	StarLadder StarSeries – Season 11	35000
24-26 жовтня 2018	FACEIT League 2018	44000
29 жовтня – 2 листопада 2018	ESWC World Cup 2018	50000
1 жовтня – 9 листопада	Fragbite Masters Season 3	54000
27-29 листопада 2018	DreamHack Winter 2018	250000
6-7 грудня 2018	ESEA Season 17	47500
23-25 січня 2019	MLG X Games Aspen	50000
7 лютого 2019	IOS Pantamera	27500
12-15 березня 2019	ESL One Katowice 2015	250000
13 січня – 22 лютого	StarLadder StarSeries –	50000

2019	Season 12	
12 січня – 19 квітня 2019	ESEA Season 18	144000
17 березня – 26 квітня 2019	PLG Championships Sereis Kick-off Season	110000

### 3.3. Періодизація розвитку кіберспорту

Передумовою до виникнення сучасного кіберспорту слугувала доступність та освоєння комп'ютерів у 70-х роках ХХ століття, що спричинило активний розвиток індустрії відеоігор.

Першим згаданим у джерелах турніром з відеоігор вважається «Міжгалактична олімпіада з Spacewar» ("Inter galactic spacewar olympics").

У 1972 році, 19-го жовтня о 20:00, після робочого дня в лабораторії з дослідження штучного інтелекту Стенфордського університету працівники і студенти інституту боролися за річну передплату на журнал «Rolling Stone». Для залучення уваги до цієї події на афішах красувався напис: «Безкоштовне пиво!». У кожному з трьох заліків (вільна гра декількох гравців (FFA), командне 2x2 і особиста першість) кращими ставали ті, хто набере найбільшу кількість очок. Переможцем в FFA став Bruce Baumgart, учасники з нікнеймами Tovar і REM виграли турнір 2x2, і все той же Tovar став першим в особистому заліку. Турнір висвітлювався спортивним журналістом з Stone Sports - Стюардом Брендом [46]. Його репортаж став першим, який висвітлював подію схожу до сучасного кіберспорту.

На відміну від домінуючою більшості сучасних кіберспортсменів, на початку розвитку індустрії відеоігор визначення переможця відбувалось об'єктивно-метричним способом і тільки. Це зумовлювалось неможливістю

ігрових пристроїв та створених відеоігор підтримувати введення даних від двох та більше гравців.

Наступною віхою в розвитку кіберспорту став чемпіонат з гри Space Invaders, організований компанією Atari в 1981 році, в небувалих для того часу масштабах - більше 10 тисяч учасників з усієї території Сполучених Штатів. Окремі учасники чемпіонату витрачали на тренування до 10 годин на день. Чемпіоном став Біл Хайнман (Bill Heineman) [44].

Завдяки недорогим комп'ютерам від Commodore і Apple, ігри придбали достатню популярність для організації масових чемпіонатів. Популяризація домашніх ігрових консолей та приставок зробили ігри ще більш доступними. Саме в цей час стають популярними ігрові автомати. Завоювавши величезну популярність в Японії, аркадні ігри подолали океан і перетворилися на цілу субкультуру для американської молоді. Кількість автоматів для відеоігор стрімко зростала. Їх розташовували в барах, кафе, на заправках та спеціалізованих салонах. У кожному салоні гравці змагалися один з одним за право зайняти місце в таблиці рекордсменів. Існували таблиці для кожного окремого грального автомата, так як від індивідуальних особливостей конкретного екземпляра міг залежати рекордний результат. У кожного гравця існував свій улюблений апарат, засоби введення інформації якого могли доопрацьовуватися для оптимізації управління.

Незабаром виникла необхідність централізації обліку результатів і рекордів. Тому, влітку 1981, Уолтер Дей (Walter Day) створив організацію з реєстрації та обліку кращих результатів - Twin Galaxies, яка існує і по сьогоднішній день [39].

У 1983 році Уолтер створює Національну команду з відеоігор (US National Video Game Team), в яку входили кращі гравці з різних дисциплін та приймали участь у різноманітних змаганнях, включаючи найбільший на той момент Video Game Masters Tournament [40]. Це була перша організація кіберспортсменів, яка позиціонувала себе як спортивний клуб.

Кращі гравці та турніри, в яких вони брали участь, стали згадуватися в друкованих виданнях, включаючи такі газети як «Life» і «Time». Першою зіркою комп'ютерного спорту став найвідоміший гравець свого часу Біл Мітчел (Billy Mitchell). Він поставив рекорди в багатьох популярних іграх тих років, включаючи найпоширеніші: Pac-Man, Donkey Kong і Burger Time. Навіть через багато років Біл не розгубив досвід і в 1999 році встановив «ідеальний» рекорд в Pac-Man. Більше ніж за шість годин напруженої гри він зумів пройти всі 255 рівнів, в яких зібрав всі точки, з'їв всі бонуси і вбив всіх ворогів. Саме Біл Мітчел був визнаний кращим гравцем XX століття.

Незабаром на телебаченні з'явилися передачі про «електронний спорт». Однією з них було шоу «Starcade», що виходило в ефір з 1982 по 1984 (в цілому 133 серії), і телешоу «That's Incredible!», в рамках якої проводилися теле-турніри з відео ігор [40].

У середині 80-х перенасичений ігровий ринок США раптово звалився, і число салонів почало стрімко зменшуватися. Зовсім недавно стали на ноги компанії-ігоробів закривалися, не маючи можливості продати плоди своєї праці. Тільки силами компанії Nintendo, яка випустила революційну для свого часу Nintendo Entertainment System, ігрова промисловість почала відроджуватися з попелу, а разом з нею на новий виток популярності вийшла і її змагальна частина. Тепер більшості гравців було зручніше грати в домашніх умовах, ніж іти в салон і чекати своєї черги пограти в улюблену гру. Ера аркадних ігрових автоматів закінчилася.

З 1989 року один з найстаріших ігрових журналів GamePro починає організовувати регулярні турніри з комп'ютерних ігор. Проте новим етапом у розвитку електронного спорту став чемпіонат світу, проведений під патронажем Nintendo в 1990 році, з відбірковими етапами, що проходили по всіх Сполучених Штатах і фіналом в Голлівуді [32].

Кращі 90 гравців Америки приїхали до Каліфорнії, де кожен з них отримав по срібному картриджу, а три переможці - по золотому. Чемпіонами світу стали Джеф Хансен (Jeff Hanson) в категорії від 11 років і старше, Тор



Оклунд (Thor Aackerlund) в категорії від 12 до 17 і Роберт Вайтмен (Robert Whiteman) в категорії від 18 і старше. Кожен з них отримав 10000 \$ і телевізор. У турнірі серед трьох чемпіонів переміг Джеф Хансен, він же відправився на глобальний фінал чемпіонату в Японію, де завоював титул Чемпіона світу. Пізніше він захистив цей титул у матчі-реванші з чемпіоном Японії Yuichi Suyama в Лас-Вегасі.

Інтернет та локальні мережі стали ключовим фактором розвитку явища кіберспорту. Вони усували відстань між гравцями, єдиний бар'єр, що заважав гравцям по всьому світу змагатися один з одним. Однією з перших ігор, яка підтримувала інтернет з'єднання, стала аркадна гра Netrek, в яку могли одночасно грати до 16-ти гравців [37]. На момент виходу в 1988 році вона стала новаторською у багатьох областях мережеских баталій. І досі у цієї гри є шанувальники, які регулярно заходять на сервер гри.

10 грудня 1993 компанія «idSoftware» випускає гру DOOM [23]. Гра вразила всіх прихильників ігор візуальними характеристиками та динамікою ігрового процесу. Головною особливістю стала змагальна складова. Вперше в історії відеоігор з'явилася можливість влаштовувати дуельні матчі по IPX-мережі по модему. Якщо якість інтернет з'єднання не дозволяла показувати високий рівень гри через модем, то на ЛАН-турнірах демонструвати свою майстерність можна було в повній мірі. Тренування починалися з з'єднання двох комп'ютерів по модему, після чого можна було грати, як з сусідом по будинку, так і організувати турнір, додавши ще кілька машин. Інтернет баталії найчастіше проходили за витрачений трафік. Існувала практика, коли програвши гравець оплачував рахунок за інтернет з'єднання.

У 1995 році «idSoftware» випускають DOOMII, який не сильно відрізнявся від першої частини, але тепер у розробника була хороша репутація і гроші на маркетинг [34]. Спільна рекламна кампанія з Білом Гейтсом і Windows 95 популяризували гру серед населення. Але, лише з'єднавши свої зусилля з онлайн-сервісом DWANGO, компанія зробила зі своєї гри першу масову кіберспортівних дисципліну з режимом онлайн.

Більше десяти тисяч американців придбали передплату за 9.95 \$ на цей ігровий сервіс. Серед передплатників зустрічались гравці з Європи та Австралії.

Анонсований у вересні 1995 року турнір JudgmentDay'95 став найпершим онлайн турніром. На 22 серверах DWANGO десятки тисяч гравців билися за право отримати оплачену путівку на головний етап турніру. 30 жовтня 1995 відбувся LAN фінал в Редмонді, організований Microsoft, в якому взяли участь 22 кращих кіберспортсмена Америки, кращі представники кожного з серверів, а також два представники Європи.

Навесні 1996 року був організований університетський чемпіонат "iFragCollegeTourney", адже саме в коледжах був найстабільніше і найшвидше інтернет з'єднання. На турнір зареєструвалося 16 навчальних закладів. Чемпіонат проходив у декілька етапів. Грало в найпопулярнішу гру того часу - DOOMII . У кожній команді була своя група підтримки та фанатські кричалки. У фінальних іграх 16 квітня перемогу здобули гравці з "ColumbiaStateUniversity", які виграли для свого університету титул "iFragDoomCollege 1996" [34].

31 травня 1996 компанія idSoftware представила світу Quake. Повна версія гри вийшла 22 липня і з грандіозним ефектом розлетілася багатомільйонним тиражом. Головним було те, що розробник робив ухил в спортивну складову гри, і вже через місяць після релізу був проведений QuakeCon 96 - перший турнір, організатором якого виступила компанія idSoftware. І хоча в ньому взяло участь всього 40 чоловік, головним було те, що саме компанія розробник зі світовим ім'ям відкрито заявила про кіберспорт на персональних комп'ютерах і почала активно розвивати цей напрямок [18]. Часи турнірів по іграх на консолях пройшли, і на вершину кіберспорту гордо піднявся персональний комп'ютер.

Розвиток комп'ютерної техніки тісно пов'язане з прогресом в суміжних областях. Наприкінці минулого тисячоліття стали з'являтися комп'ютери,

обчислювальна потужність яких стала здатна обробляти не лише гарну картинку в іграх, але і прораховувати штучний інтелект віртуальних ворогів.

Розробляючи Quake, програмісти з idSoftware з самого початку, нарівні з режимі одного, передбачали можливість мережевої гри між учасниками. Однак, вихідна реалізація була розрахована практично тільки на гру в локальній мережі. У зв'язку з величезною популярністю гри і початком поширення загальнодоступних мереж інтернету, 17 грудня 1996 року, трохи після офіційного релізу гри, розробниками було випущено додаток - QuakeWorld. Його суть полягає в значній переробці мережевого коду гри і можливості включати в гру користувачів не тільки локальних мереж. Одним з нововведень став client-side prediction - режим, що дозволив клієнтові гравця пророкувати руху об'єктів до відповіді сервера, що дозволило значно знизити вимоги до інтернет-з'єднанню гравців, тим самим відкривши доступ до гри величезному числу людей [43].

Розвиток інтернету дозволяв все більшій кількості гравців брати участь у кіберспорті. Тренування та участь в онлайн-ових турнірах стали звичайною справою, і зовсім в недалекому майбутньому широке поширення отримають і LAN турніри з улюблених ігор. До цього часу турніри проходили або в численних клубах, або за рахунок видавця гри, але організація регулярних заходів вимагає підтримки незалежних спонсорів, якими мали виступити виробники комп'ютерного заліза і софту. Після успішного проведення кількох великих подій під патронажем id і Microsoft, до набираючого обертів ринку стали підтягуватися й інші компанії.

Своєрідним проривом стало створення двох професійних ліг . Першу заснував Анхель Мунос (AngelMunoz) 27 червня 1997. Передбачаючи величезну перспективу кіберспорту, він в 1995 році продав свій банківський бізнес і вклав гроші в створення сайту, присвяченого ігрової індустрії – TheAdrenalineVault , - одного з перших серед собі подібних. Після двох років планомірного розвитку він зрозумів, що організація турнірів - справа більш прибуткове, ніж просто висвітлення новин і подій у кіберспорті. Перший

великий турнір створеної ним CPL (Cyberathlete Professional League) відбувся восени 1997 року [22].

Другий організацією, яка почала проводити турніри, стала ліга PGL (Professional Gamers League). Отримавши в 1997 році від спонсорів AMD, AT&T, Logitech, і USRobotics 2 мільйони доларів стартового капіталу. 31 січня 1998 стартував перший сезон PGL із значним призовим фондом в 15 000 \$. Серед тисяч учасників тільки 128 були допущені до основної частини турніру, з яких на LAN частину потрапили вісім найсильніших. Головний приз турніру становила сума 7500 доларів та комп'ютер від AMD [42].

Відсутня підтримка кіберспорту серед розробників ігор інших жанрів, і потрібен був відважний першопроходець, що ризикнув зробити ставку саме на змагальну складову гри. Саме такою стала для жанру RTS компанія Blizzard.

Анонсована в 1996 році на виставці E3 гра StarCraft викликала великий ажіотаж серед любителів жанру. У StarCraft існували три принципово різні раси з відмінною один від одного механікою контролю, деревом розвитку і технологіями.

StarCraft отримав безліч призів і поставив кілька рекордів в ігровій індустрії. Головні з них це: найкраща стратегія 1998 року і найбільш продавана гра 1998 року. Вже через півроку Blizzard випустили оновлення Starcraft: BroodWar, в якому був підправлений баланс, додані нові юніти, і гра прийняла той вигляд, який так полюбився фанатами RTS на багато років [45]. Гра по мережі здійснювалася через battle.net. Сервіс, створений спочатку для першої Diablo, був дуже доречним для набираючої обертів дисципліни.

Анонсований 25 липня 1998 третій сезон PGL здивував багатьох своїм великим призовим фондом, що склав більше 70 000 \$. Турнір став одним з перших, в якому повноправно був присутній StarCraft. Переможець дисципліни отримав 12 000 \$ [42].

ValveSoftware у листопаді 1998 випустили гру жанру шутер Half-Life. У 1999 значно популярності набрала модифікація гри – CounterStrike.

Модифікація була безкоштовною, і це було головною перевагою над конкурентами, що сприяло швидкому зростанню популярності шутера [19].

Пізніше Valve викупили права на Counter-Strike і зайнялися просуванням гри як кіберспортивної дисципліни. Тактична складова гри разом з економічною системою зацікавила аудиторію. Оновлені версії гри та змагання з них існують і сьогодні.

З настанням нового тисячоліття ігрова індустрія почала серйозно змагатися з іншими галузями розважального бізнесу за право називати себе найприбутковішою. У 2000 році великі компанії почали укладати договори з професійними гравцями. Спонсори почали активно співпрацювати з CPL. Інтерес до кіберспорту був настільки великий, що CNN і ESPN регулярно висвітлювали кіберспортівні турніри, знімаючи один сюжет за іншим.

У 2000 році вперше проводяться Всесвітні комп'ютерні ігри – WorldCyberGames, які виступали аналогом Олімпійських Ігор серед ігрової аудиторії. Регламент змагань передбачає проведення відбіркових ігор в кожній країні, а потім фінальні ігри WCG восени в одному з міст світу [56]. У програмі турніру кожного року змінювався список дисциплін.

WCG одразу стали популярними – у фінальному турі 2000 року брало участь 174 гравця з 17 країн світу, щоб боротися за призовий фонд у \$200 тисяч. Наступні події були ще більш масовими та досягли піку у 2008 році [Табл.3.3.1] [56]. Тоді на фінал приїхало 800 спортсменів з 78 країн, а сам турнір проводився у Кельні із сумарним призовим фондом у \$4 мільйони.

У командному заліку переможцями WCG частіше за все ставали представники Південної корей, підтверджуючи думку, що саме в Південній Кореї кіберспорт є національним спортом. За 14 років проведення турніру Кубок Чемпіонів WCG у командному заліку Корея виграла 9 разів.

## Хронологія World Cyber Games

Турнір	Кількість учасників	Кількість країн	Дата проведення	Приймаюче місто
WCG Challenge	174	17	7-15 жовтня	Сеул (Респ. Корея)
WCG 2001	430	37	5-9 грудня	Сеул (Респ. Корея)
WCG 2002	462	45	28 жовтня – 3 листопада	Теджон (Респ. Корея)
WCG 2003	562	55	12-18 жовтня	Сеул (Респ. Корея)
WCG 2004	642	63	6-10 жовтня	Сан-Франциско (США)
WCG 2005	679	67	16-20 листопада	Сінгапур
WCG 2006	700	70	18-22 жовтня	Монца (Італія)
WCG 2007	700	74	3-7 жовтня	Сіетл (США)
WCG 2008	800	78	5-8 листопада	Кельн (Німеччина)
WCG 2009	600	70	11-15 листопада	Ченду (Китай)
WCG 2010	450	58	30 вересня- 3 жовтня	Лос-Анджелес (США)
WCG 2011		61	8-11 грудня	Пусан (Респ. Корея)

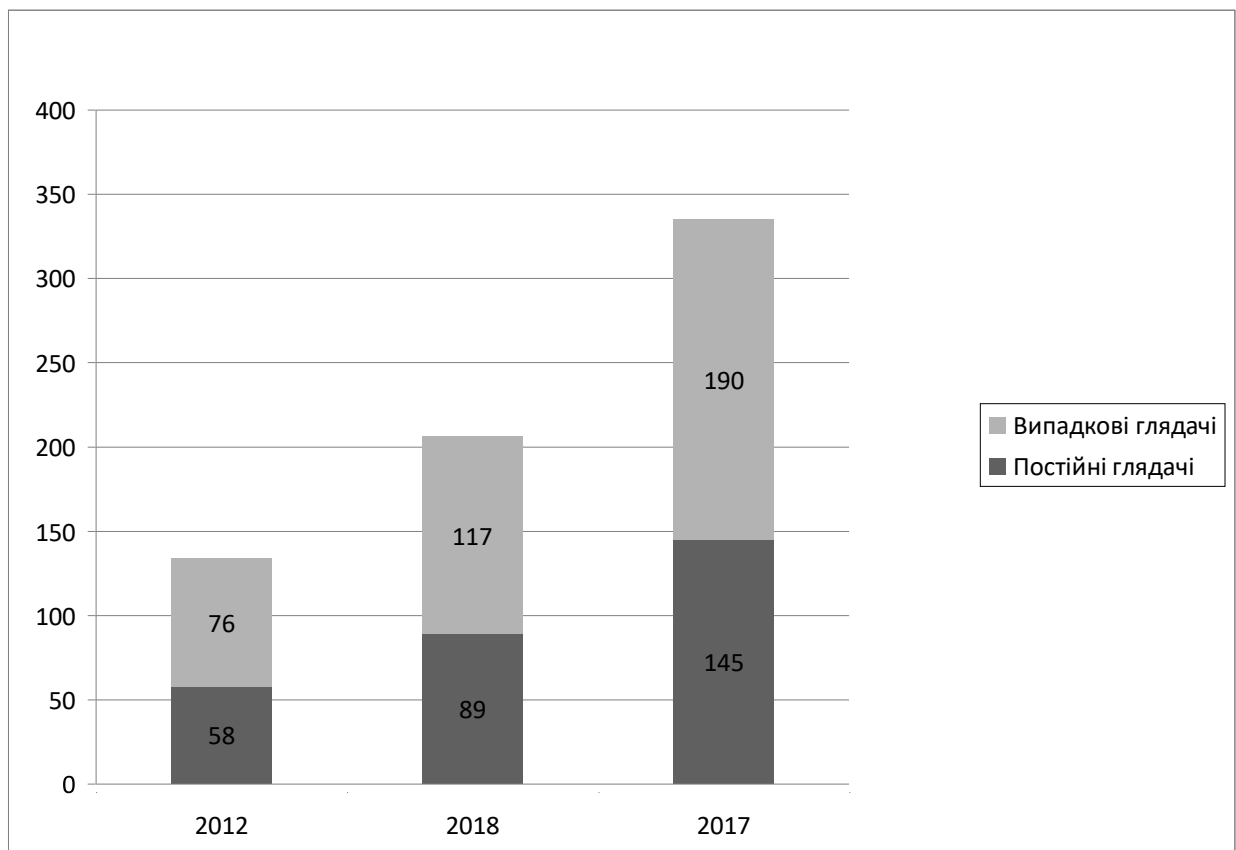
WCG 2012		33	29 листопада-2 грудня	Куньшань (Китай)
----------	--	----	--------------------------	---------------------

В Європі досить активно розвивався кіберспорт на місцевому рівні, і двома найголовнішими центрами стали Німеччина і Скандинавія. Причому якщо в Швеції і Норвегії основою популярності були дисципліни Quake і Counter-Strike. Причиною активного розвитку кіберспорту у цих країнах став практично безкоштовний якісний інтернет, а також наявність великої кількості вільного часу у молоді (так, середній вік початку роботи на повну ставку в Норвегії - близько 27 років).

Також у Європі великої популярності набуває Electronic Sport League, та серії змагань WEG, IEST, KODE 5 і DreamHack.

За даними міжнародного науково-дослідного центру Newzoo, який досліджує ринок інформаційних технологій, кількість аудиторії у 2012 році склала 134 мільйон глядачів, у 2018 – 206 мільйонів [Рис. 3.3.1] [38].

В глобальному масштабі, кількість кіберспортивної аудиторії знаходиться на рівні аудиторії традиційних індивідуальних видів видів спорту. За прогнозами у 2017 році кількість глядачів кіберспорту наблизиться до теперішньої кількості глядачів американського футболу. Але якщо в ігрових видах спорту глядач витрачає близько 30 долларів в рік, то у кіберспорті ця сума складає 2.5 доллари [38].



*Рис. 3.2.1 Динаміка зросту аудиторії у кіберспорті(млн.. чол.)*

Нами запропонована періодизація розвитку кіберспорту, яка ґрунтується першочергово сукупністю факторів технологічного розвитку, з яких вже впливали економічні та спортивні можливості, тенденції:

- Перший період – 1972-1988
- Другий період – 1988-2011
- Третій період – з 2011

Для кожного етапу характерна певна модель, яка відображає взаємозв'язки між учасниками системи кіберспорту.

Модель першого періоду характеризується організацією змагань виключно розробниками ігор, так як лише вони були зацікавлені у рекламі власної продукції. Механізм для отримання прибутку у грошовому еквіваленті був відсутній. Перший період характеризується виключною



наявністю лише ігор напрямку аркада. Виключно для цього періоду характерним є об'єктивно-метричне визначення спортивного результату. 1972 роком датована перша згадка у літературних джерелах про організовану форму змагальної діяльності у відеоіграх.

Початок другого періоду пов'язаний з виходом ігор, які підтримували інтернет-з'єднання.. Власне доступність мережі інтернет сприяла активному розвитку ігрової індустрії серед населення. А розвиток ігрової індустрії тягне за собою і розвиток змагальної діяльності у іграх. У ці роки організація турнірів залежить виключно від фінансування спонсорів. Починають виникати професійні ліги, та структури, які спеціалізують на проведенні змагань. З 2000 року починають проводитися найбільші міжнародні змагання – World Cyber Games, які позиціонували себе як аналог Олімпійських Ігор у кіберспорті за підтримки компаній Samsung та Microsoft. У цей період активно створюються «мультигеймінгові організації», які по суті є спортивними клубами. Підписуються контракти з гравцями.

У 2011 році з'явилася відео-стрімінгова платформа Twitch.TV – аналог телебачення серед ігрової аудиторії [51]. Внаслідок чого створюється механізм для реалізації онлайн-квитків та ліцензованої продукції, покращуються процеси монетизації реклами. Значно зростають призові фонди турнірів та чемпіонатів, зарплати гравців. Практикуються трансфери. Спортсмени ведуть активну медіа-компанію. На кіберспорт звертають увагу розробники програмного забезпечення, які на сьогоднішній день являються найважливішою структурною ланкою цього напрямку.

## **ВИСНОВКИ**

1. Діяльності кіберспорту притаманні фундаментальні ознаки та функції спорту, що дозволяють розглядати це явище як складову спортивної практики.

2. У кіберспорті сформована власна спільнота, структура, система змагань, притаманні унікальні види змагань, що дає підстави класифікувати це інноваційне явище як окрему практику спорту. Автономний розвиток кіберспорту набував унікальних політичних, економічних та соціальних значень, які сформували притаманні культурні, освітні та виховні цінності характерні лише цій практиці спорту.

3. У кіберспорті спостерігається чітка диференціація рівнів змагань, що дає підстави визначити окремі напрямки: аматорський та професійний кіберспорт.

4. Дисципліни у кіберспорті можна класифікувати як специфічні та симулюючі людську діяльність, серед яких зустрічаються і спортивні симулятори. Також спостерігається інтеграція інтелектуальних видів спорту у віртуальний простір, що призводить до набування спільних ознак з практикою кіберспорт та вказує на актуальність подальших досліджень

5. Визначальною стороною у розвитку кіберспорту є освоєння засобів комунікації у кіберпросторі, які визначають тенденції розвитку, диктують його економічні можливості, тим самим прикріплюючи до кожного з періодів певну модель взаємозв'язків між учасниками системи кіберспорту.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Височіна Н.Л. Психологічне забезпечення у системі підготовки спортсменів в олімпійському спорті: монографія / Київ: «Центр учбової літератури», 2017. 384 с.
2. Вознюк Т.В. Основи теорії та методики спортивного тренування: навчальний посібник. / Т.В. Вознюк. Вінниця : ФОП Корзун Д.Ю., 2016. 240 с.
3. Волков Е.П. Роль психологической подготовки в проявлении спортивного мастерства волейболистов высокого класса. // Физическое воспитание студентов творческих специальностей. Харьков, 2004. № 2. С. 11-19.
4. Волков Л.В. Теорія і методика дитячого та юнацького спорту. Підручник /Л.В. Волков. Вид. 2-е,пер. і доп. - К.: Освіта України, 2016. 464 с. Дубенчук А.І. Волейбол. Х.: Ранок, 2008. 112 с.
5. Денисова ЛВ, Хмельницкая ИВ, Харченко ЛА. Измерения и методы математической статистики в физической культуре и спорте: учеб. пособие для вузов. Киев: Олимпийская література; 2008. 127 с.
6. Козіна Ж.Л. Індивідуалізація підготовки спортсменів в ігрових видах спорту : монографія / Ж.Л. Козіна. Х., 2009. 396 с.
7. Костюкевич В.М. Метрологічний контроль у фізичному вихованні та спорті. : навч. пос. / В. М. Костюкевич, Л.М. Шевчик, О.Г. Сокольвак. – Вінниця: ТОВ Нілон-ЛТД, 2015. 256 с.
8. Костюкевич В.М., Врублевський Є.П., Вознюк Т.В. Теоретико-методичні основи контролю у фізичному вихованні та спорті : монографія за ред. В.М. Костюкевича. Вінниця: «Планер», 2017. 191 с.
9. Костюкевич В.М. «Теорія і методика спортивної підготовки у запитаннях і відповідях»: Навчально-методичний посібник / Вінниця: Планер, 2016. 159 с.
10. Костюкевич В.М. Теорія і методика спортивної підготовки (на прикладі командних ігрових видів спорту): Навчальний посібник. 2-ге вид. перероб. та доп. / Київ: КНТ, 2018. 616 с.

11. Маляр Е.І., Маляр Н.С. Методика розвитку рухових якостей юних спортсменів: Методичні рекомендації / Тернопіль, ТНЕУ: Економічна думка, 2018. 29 с.
12. Маляр Е.І., Маляр Н.С. Основи спортивної підготовки: Навчальний посібник / Тернопіль, ТНЕУ: Економічна думка, 2018. 96 с.
13. Маляр Е.І., Маляр Н.С. Загальна теорія підготовки спортсменів: Методичні рекомендації / Тернопіль, ТНЕУ: Економічна думка, 2019. 72 с.
14. Маляр Е.І., Маляр Н.С. Моделювання та прогнозування у системі підготовки спортсменів Методичні рекомендації / Тернопіль, ТНЕУ: Економічна думка, 2019. 48 с.
15. Маріонда І.І. Методика навчання техніки гри у волейбол // Маріонда І.І., Сущенко І.В., Жоффчак Є.С. Ужгород, 2013. 78 с.
16. Носко М.О., Архипов О.А., Жула В.П. Волейбол у фізичному вихованні студентів: К.: «МП Леся», 2015. 396 с.
17. Офіційні волейбольні правила 2013–2016: схвалені тридцять третім конгресом ФІБА. К., 2012. 83 с.
18. Пітин М. Авторська модель системи знань спортсменів / Пітин Мар'ян // Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15. Науковопедагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). – К.: Вид-во НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2016. – Вип. 10 (37). – С. 89–95
19. Пітин М. Загальна характеристика концепції теоретичної підготовки у спорті / Мар'ян Пітин // Молода спортивна наука України : зб. наук. праць з галузі фіз. виховання, спорту і здоров'я людини / За заг. ред. Є. Н. Приступи. – Л.: ЛДУФК, 2019. – Вип. 18, т. 1. – С. 213–218.
20. Пітин М. Теоретична підготовка в спорті : монографія / Мар'ян Пітин. – Л.: ЛДУФК, 2019. – 372 с.
21. Пітин М. Принципи теоретичної підготовки у спорті / Мар'ян Пітин // Фізична культура, спорт та здоров'я нації: Зб. наук. праць. – Вінниця, 2016. – Вип. 17. – С. 532–538.

22. Платонов В.Н. Система підготовки спортсменів в олімпійському спорті. Общая теорія і її практичні прикладні застосування: підручник / К.: Олімп. літ., 2015. Кн. 2. 2015. 752 с.
23. Сергієнко Л.П. Комплексне тестування рухових здібностей людини: навч. посібник. Миколаїв: УДМТУ, 2001. 360 с.
24. Сергієнко Л.П. Практикум з теорії і методики фізичного виховання. Харків: "ОВС", 2007. 271 с. 15. Сергієнко Л. П. Теорія та методика дитячого і юнацького спорту: Підручник. Київ: Кондор-видавництво, 2016. 542 с.
25. Спортивні ігри : навч. посібн. для студентів факультетів фізичної культури педагогічних вищих навчальних закладів : у 2-х т. : / Ж.Л. Козіна, Ю.М. Поярков, О.В. Церковна та ін. Т. 1. Х. : 2010, вид. "Точка", 2010. 200 с.
26. Спортивні ігри : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. : у 2 т. / Ж. Л. Козіна, Ю.М. Поярков, О.В. Церковна, В.О. Воробйова; під заг. ред. канд. наук з фіз. виховання та спорту, доц. Ж.Л. Козіної. Харків, 2010. Том 2. 227 с.
27. Спортивні ігри / [Є.П. Козак, І.О. Кірілов, Е.Л. Левицький та ін.] навчальний посібник / за загальною редакцією В.Ю. Хапко – Кам'янець-Подільський : ППП «Лібрис», 2005. 127с .
28. Тимошенко О.В., Мішаровський Р.М., Махов В.Я. Основні теорії та методики викладання спортивних і рухливих ігор: навч.-метод. посібник. Київ: НПУ ім. М. Драгоманова, 2003. 213 с.
29. Теорія і методика викладання спортивних ігор : навч. метод. посіб. для факульт. фіз. вих. і сп. вищих навч. закладів III - IV рівнів акредитації / М.В. Прозар, В.В. Слюсарчук, М.В. Зубаль, С.М. Телебей. Кам'янець-Подільський : ТОВ «Друкарня Рута», 2014. 198 с.
30. Теорія і методика фізичного виховання. Загальні основи теорії та методики фізичного виховання : підручник [в 2-х томах / за ред. Т.Ю. Круцевич]. К. : Олімпійська література, 2008. Т. 1. 391 с.
31. Теорія і методика фізичного виховання: підруч. для студ. вищ. навч.закл. фіз. виховання і спорту: у 2 т. / [Т.Ю. Круцевич, Н.Є. Пангелова, О.Д. Кривчинкова та ін.; за ред. Т.Ю. Круцевич]. - [2-ге вид., переробл. та доп.]. К.:

Національний університет фізичного виховання і спорту України, вид-во «Олімп. л-ра», 2017.Т. 2. Методика фізичного виховання різних груп населення. С. 221–239.

32. Тучинська Т.А., Руденко Є.В. Волейбол: навчально-методичний посібник / Черкаси: ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2014. 76 с.

33. Хапко К.Е., Маслов В.Е. Совершенствование мастерства волейболистов. К.: Здоров'я, 2000. 126 с.

34. Фурманов А.Г. Подготовка волейболистов.– Минск: МЕТ, 2007. 329 с.

35. Шинкарук, О. Відбір та орієнтація підготовки спортсменів у процесі багаторічного вдосконалення як наукова проблема / О. Шинкарук // Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2015. № 2. С. 16-21.

36. Шинкарук, О. Спортивний відбір і орієнтація підготовки спортсменів з урахуванням функціональної асиметрії: теоретичні передумови/ О. Шинкарук, А. Улан // Теорія і методика фізичного виховання і спорту. № 1, 2016. С. 15-18.

37. Anrich C., Krake C., Zacharias U. Supertrainer volleyball. Hamburg, 2005. 287 p. Aghyppo O., Dorofeeva T., Puhach Y., Artem'yeva G., Nechytailo M., Druz V. Norm, standards and tests in the structure of creation of monitoring of physical development, physical fitness and physical state // Slobozhanskyi herald of science and sport. 2015. № 5 (49). P. 13–23.

38. Ashanin V., Dryz V., Pyatisotskaya S., Zhernovnikova Y., Aleksieieva I., Aleksenko Y., Yefremenko A., Pilipko O. Methods for determining the biological age of different children // Journal of Physical Education and Sport. 2018. 18 (Supplement issue 4). Art 270. P. 1845–1849.

39. Ashanin V., Filenko L., Pasko V., Poltoratskaya A., Tserkovna O. Informatization on the physical culture of students using the «Physical education» computer program // Journal of Physical Education and Sport. 2017. №17 (3). P. 1970–1976.

40. Baechle T.R. Essentials of strength training and conditioning / [3rd ed.]. Champaign, IL: Human Kinetics, 2008. 642 p.

41. Bireline, Amanda. Mobility: Why Strength Training Is More Than Just Weightlifting. Healthy living blog. 2016. P. 12-14.
42. Bompa T. Periodization: theory and methodology of training / [5thed.]. Champaign IL: Human Kinetics, 2009. P. 63–84.
43. Dragnea C. A. Teoria sportului / Bucuresti: Fest, 2002. 610 p.
44. Gibala M. J. Physiological adaptations to training / Olympic textbook of science in sport / ed. by R. J. Maughan. – International Olympic Committee, 2009. P. 56–69.
45. Hausswirth Ch. Recovery for performance in sport / National Institute of Sport for Expertise and Performance (INSEP), Champaign, IL: Human Kinetics, 2010. 282 p.
46. Lloyd R.S. Strength and conditioning for young athletes: science and application / London, New-York: Routledge, 2014. 232 p.
47. Sanja Mancevska, Jasmina Pluncevik Gligoroska, Lidija Todorovska, Beti Dejanova, Sunchica Petrovska. Research in Physical Education, Sport and Health 2016, Vol. 5, No. 2, pp.101-105.
48. Tamozhanskaya A. V. Substantiation of time periods of information technologies' application in mini-football trainings of universities' first and second year girl students // Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports. 2016. № 5. P. 46–52.
49. Lloyd R.S. Strength and conditioning for young athletes: science and application / London, New-York: Routledge, 2014. 232 p.
50. Sanja Mancevska, Jasmina Pluncevik Gligoroska, Lidija Todorovska, Beti Dejanova, Sunchica Petrovska. Research in Physical Education, Sport and Health 2016, Vol. 5, No. 2, pp.101-105.