

Цигановська Н. В., завідувач кафедри
Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

КІБЕРСПОРТ: ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ТА ЕТАПИ РОЗВИТКУ

Анотація. Надано загальну характеристику та розглянуто етапи розвитку кіберспорту. Установлено, що він є одним із сучасних видів спорту та представляє собою форму змагальної активності, в основі якої лежить використання комп'ютерних ігор.

Ключові слова: відеоігри, етапи розвитку, кіберспорт, кіберспортсмени, спорт.

Вступ. Глобальна диджиталізація суттєво змінює світ, висуваючи все нові вимоги до багатьох галузей економіки, виробництва, культури та освіти, змінюючи усталені уявлення навіть про традиційні сфери. Вже звичні електронна комерція, е-банкінг, адміністративні е-послуги, останнім часом доповнилися проведенням різних наукових, мистецьких, культурних, розважальних заходів у цифровому форматі.

Дані P. Riatti. A.Thiel [8] свідчать, що сьогодні цифровізація є основним чинником змін у суспільстві, зокрема у спорті.

Ю. А. Бріскін, В. О. Онопко, М. П. Пітин [2] зазначають, що українське суспільство поступово долучається до загальносвітової тенденції із розвитку спорту та кіберспорту, який вже отримав глобальне визнання у світі. За їх даними, об'єктивно зростає кількість людей, що професійно займаються кіберспортом у ролі спортсменів та/або організаторів е-спортивних змагань, турнірів.

Нині кіберспорт навіть можна вивчати у закладах вищої освіти, а робочих місць в цій галузі з'являється все більше і більше [4].

Зростання популярності, динаміка розвитку та визнання кіберспорту офіційним видом спорту в Україні обумовлюють актуальність подальших наукових досліджень.

Мета дослідження: надати загальну характеристику та розглянути етапи розвитку кіберспорту.

Методи дослідження: теоретичний аналіз і узагальнення наукової та методичної літератури.

Виклад основного матеріалу дослідження. Кіберспорт – «це вид спорту, який представляє собою тренувальну та змагальну діяльність у віртуальному просторі на основі комп'ютерних та/або відеоігор. Йому притаманні постійні правила спортивних змагань, міжособистісні відносини між гравцями, де гравець чи команда спільно взаємодіє зі змагальним середовищем в реальному часі, опосередковане спортивним інвентарем, на певній відстані та неможливості відриву від змагального середовища в процесі змагання» [6].

Науковці [1, 2, 3, 7, 8] відмічають, що кіберспорт є культурним, економічним, освітнім та спортивним феноменом.

Згідно із періодизацією, запропонованої Ю. А. Бріскіним зі співавторами [2], процес розвитку кіберспорту доцільно розподілити на три етапи:

1 етап – 1972–1988 рр. (1972 рік – перша згадка в інформаційних джерелах про організовані змагання з відеоігор; змагання організовувались виключно розробниками ігор з метою реклами власної продукції, спортивний результат визначався за допомогою об'єктивно-метричних обчислень; механізм для отримання прибутку у грошовому еквіваленті був відсутній).

2 етап – 1988–2011 рр. (поява ігор, які підтримували інтернет-з'єднання; організація змагань спонсорським коштом та за допомогою дистанційних технологій; виникнення професійних структур, що спеціалізуються на проведенні змагань; останні набувають видовищності та висвітлюються через популярні інтернет-платформи).

3 етап – з 2011 р. – до теперішнього часу (завдяки появі у 2011 р. відеострімінгової платформи Twitch TV створюється механізм для реалізації онлайн-квитків і ліцензованої продукції, покращуються процеси монетизації реклами, що спричинює стрімке зростання спонсорського фінансування, призових фондів, заробітної платні спортсменів; виникнення професійних гравців, активний розвиток та вдосконалення кіберспортивної освіти; розробка спеціального програмного забезпечення).

На сучасному етапі розвитку кіберспорту, його суб'єктами є: власне кіберспортсмени, організатори змагань, вболівальники, розробники ігор, букмекери, фірми-спонсори, клуби/асоціації, ЗМІ та стрімінгові платформи або телеканали. В сукупності вони утворюють цілісну систему, яка підпорядковується ринковим законам. Виходячи зі своїх інтересів, кожен з них має власну роль та обов'язки. Ключовими суб'єктами ринку кіберспорту є гравці [5].

На думку Є. В. Імаса, Т. В. Петровської, О. Ю. Ганаги [3], професійні кіберспортсмени мають бути стресостійкими, креативними, мати добре розвинені реакції і моторику, аналітичне мислення, здатність швидко приймати рішення в нестандартних ситуаціях, вміти працювати в команді (в разі командних змагань).

Висновки. Кіберспорт є одним із сучасних видів спорту, що представляє собою форму змагальної активності, в основі якої лежить використання комп'ютерних ігор.

Перспективи подальших досліджень в даному напрямку полягають у вивченні структури ринку.

Список використаної літератури

1. Алексеева І. А., Алексеєнко Я. В. Актуальні проблеми підготовки фахівців з кіберспорту. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*. 2019. № 3. С. 16–18.

2. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. *Спортивний віник Придніпров'я*. 2021. № 3. С. 1–14.

3. Імас Є., Петровська Г., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен., *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 1. С.75–81.
4. Лисенко Т., Морозова О. Ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*. 2019. Вип. 3. С. 63–67.
5. Чайка Є. В., Зозульов О. В. Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. *Економічний вісник Національного технічного університету України Київський політехнічний інститут*. 2019. № 16. С. 318– 326.
6. Шинкарук О., Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». *Молодь та олімпійський рух* : зб. тез доп. XIV Міжнар. конф. молодих вчених, 19 травня 2021 року, Київ, 2021. С. 49–50.
7. Reitman J. G., Anderson-Soto M. J., Wu M., Lee J. S., Steinkuehler C. Esports Research: A Literature Rewiew. *Games and Culture*. 2019. № 15 (1). P. 32–50.
8. Riatti P., Thiel A. The societal impact of electronic sport: a scoping review. *German Journal of Exercise and Sport Research*. 2021. P. 1–14.