

УДК 796.093:004.9(045)
doi: 10.15330/fcult.41.3-7

Вікторія Вишневецька, Марія Гордєєва

СТАНОВЛЕННЯ І РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТУ ЯК ВИДУ СПОРТУ

У теперішній час розвитку цифрових та інформаційних технологій ігрова індустрія у всьому світі стала розвиватися швидкими темпами. Завдяки інтернет технологіям комп'ютерні ігри стали доступні для використання багатьма користувачами з різних країн світу. Цікавий інтерфейс програм, можливість тренуватися онлайн, зручність та швидкодія, постійна підтримка з боку розробників програмного забезпечення та інвесторів в різних дисциплінах кіберспорту об'єднала навколо себе цілу спільноту людей з різних країн. Популярність і прибутковість ігрового процесу призвели до масової тренувальної та змагальної діяльності з різних дисциплін.

Кіберспорт стає масовим рухом по всьому світі, що об'єднує багато мільйонів людей різної національності, віку і громадянства, і очевидно, що з кожним роком його ряди будуть тільки множитися.

Ключові слова: кіберспорт, спорт, змагання.

The networked Internet society, which is part of the information world, has become the basis for the entire modern space. Today, people are completely dependent on technology, many things can be done today through the Internet, which is already becoming the main means of communication and a form of free time, which is also expressed in the form of connecting people to computer games. More than one generation of gamers has grown up, which has also created a whole community of people from different countries around them.

In the current time of development of digital and information technologies, the gaming industry has started to develop at a rapid pace all over the world. Every year, new computer games attract the attention of more and more players, fans and investors. The popularity and profitability of the gaming process has led to massive training and competitive activities in various games (disciplines). The concept of e-sports appeared, known as "computer sports" or "electronic sports" – an individual or team competition that takes place in a virtual space, simulated with the help of information technologies.

Currently, e-sports are one of the most dynamically growing types of modern sports. Already today, the number of his fans around the world is not inferior to the number of fans of the most popular types of traditional sports competitions. E-sports is becoming a mass movement around the world that unites millions of people of different nationalities, ages and citizenships, and it is obvious that every year its ranks will only multiply.

Despite its scale and mass, the phenomenon of e-sports is still little studied.

The purpose of the study is to determine the current state and prospects for the development of e-sports.

Research methods and organization: analysis of special literature and Internet sources.

Key words: e-sports, sports, competition.

Мета дослідження – визначити сучасний стан та перспективи розвитку кіберспорту.

Методи і організація дослідження: аналіз джерел спеціальної літератури та джерел мережі Інтернет.

Результати дослідження.

У 2008 році була створена міжнародна федерація з кіберспорту (англ. International Esports Federation, IESF) – міжнародна спортивна організація, штаб-квартира якої розташована у Республіці Корея [6].

У січні 2023 року IESF об'єднала 130 представництв різних країн світу – національних кіберспортивних організацій (від США, Німеччини, Китаю, Японії до Панами, Перу і Венесуели та ін.).

Метою IESF, яка з 2014 року входить до складу міжнародної асоціації спорту для всіх (англ. The Association For International Sport for All, TAFISA), є визнання кіберспорту на світовому рівні, у тому числі Міжнародним олімпійським комітетом.

У багатьох країнах світу кіберспорт вже визнали офіційним видом спорту: США, Корея, Китай, Японія, Франція, Німеччина, Швеція та інші країни. Як зазна-

чають інтернет-джерела, у Китаї та у Швеції уроки з кіберспорту вже додані до програм шкіл та університетів [3].

Щороку збільшується кількість молоді, яка захоплюється кіберспортом. Це привертає увагу багатьох компаній, які готові вкладатися фінансово у розвиток, підтримку, організацію та проведення змагань із кіберспорту, оскільки це мобільний та універсальний вид спорту. Ним може займатися будь-хто, будь-де та на будь-якому пристрої, що має доступ до мережі Інтернет (від смартфона до ПК) [1].

17 січня 2018 року була створена всеукраїнська організація – Федерація кіберспорту України (ФКСУ, UESF), мета діяльності якої, – популяризувати кіберспорт в Україні. 21 липня 2021 року Федерація кіберспорту України отримала національний статус. 7 вересня 2020 року UESF домоглася офіційного визнання кіберспорту видом спорту в Міністерстві молоді та спорту України. За весь час існування Федерацією було проведено понад 320 турнірів, як національних, так і міжнародних, в яких взяли участь більше 40 000 гравців, а також реалізовано низку соціальних і освітніх проєктів [2, 3].

Розвитку кіберспорту значну увагу приділяє Національний університет фізичного виховання і спорту України, який став одним із перших закладів вищої освіти, що ініціювали навчання кіберспорту (esports) та розвиток кіберспорту (esports) як виду спорту в Україні. Починаючи з 1 вересня 2021 року, плідна співпраця кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України з Українською федерацією esports створила передумови для запуску освітніх та фахових програм першого (бакалавр) та другого (магістр) рівнів з esports, а також для розробки дитячої та попередньої спортивної програми з esports [2].

Кіберспорт – це нова галузь комп'ютерної індустрії, але турніри з різних ігор (дисциплін) проводяться у великій кількості. Серед дисциплін: FIFA, Counter-Strike, Dota 2, Starcraft, World of Tanks, League of Legends та інші. В кожній грі присутні команди, що грають, є вболівальники, проводяться турніри, для всіх команд діють єдині правила, на основі яких проводяться змагання [2].

Кіберспорт за критеріями інтелектуальних і фізичних витрат, розмірів вигравів і необхідності в тренуваннях, по суті, нічим не відрізняється від багатьох видів спорту, як наприклад гольф [6, 7].

Гаджиев С.К., описуючи феномен кіберспорту, зазначає, що його велика популярність призвела до виникнення міжнародних змагань, визнанню багатьма країнами світу повноцінним видом спорту, створенню асоціацій та ліг [5].

Змагання з кіберспорту збирають велику кількість глядачів і не поступаються Олімпійським іграм. Їх транслюють у прямому ефірі та коментують за допомогою великої кількості журналістів у друкованих та електронних виданнях. Призовий фонд може вимірюватися у мільйонах доларів.

Основою змагальної діяльності в esports є змагання, під час яких порівнюються рівні підготовки спортсменів і команд для досягнення найкращих результатів, визначається якість тренерського складу, ефективність систем підготовки, рівень спортивної науки ефективності систем науково-методичного медичного забезпечення. Також виявляється організаційна і матеріально-технічна база підготовки та ефективність системи відбору та розвитку резервів для спорту високих досягнень [10, 7].

Дисципліни esports поділяють на кілька основних класів, що розрізняються за характеристиками простору, моделі, ігрового завдання та ігрових навичок, які розвивають гравці esports: шутери від першої особи, стратегії в реальному часі, спортивні симулятори, автосимулятори, авіасимулятори, файтинги, командні рольові ігри з тактичними та стратегічними ігровими елементами [7].

Змагання з кіберспорту відбуваються за допомогою різних турнірів. Організаторами турнірів виступають різні *esport*-платформи.

Розглянемо найвідоміші платформи, що проводять турніри: ESEA, що належить ESL, є однією з основних сторонніх платформ для Counter-Strike. Маючи сервери в Північній Америці, Європі, Азії, на Близькому Сході, в Океанії, Латинській Америці та Південній Африці, вона є однією найпопулярніших альтернатив внутрішньо-ігрового матчмейкінгу від Valve. Платформа пропонує сервери з тікрейтом, кращі в галузі системи захисту від шахрайства (античіт), систему ліг та багато іншого [11].

Її платформа використовується для всіх відбіркових турнірів ESL і IAM, а також SEA має п'ять дивізіонів-Open, Intermediate, Main, Advanced і Premier. Платформа FACEIT дозволяє новим аматорським командам змагатися з іншими командами того ж рівня, починаючи з Open, потім напів-професійного рівня Premier і, нарешті, досягаючи професійного рівня, кваліфікуючись в ESL Pro League. Основний конкурент ESEA в Counter-Strike є платформа FACE IT. Платформа ESEA історично була більш популярною в Північній Америці, тоді як FACEIT частіше вибирають у Європі. Крім європейської якості FACE IT також доступна в Південно-Східній Азії, Океанії, Латинській Америці та Південній Африці. Однак, найбільшою перевагою FACEIT є те, що це не тільки платформа для Counter-Strike, але і сторонній сервіс для інших популярних тайтлів, таких як twitter PUBG, R6 Siegeirocket League. Користувачі можуть обрати ігрову підписку, завдяки якій з'являється доступ до преміум-матчмейкінгу, акаунту ELO, лігам і ладдерам і преміум-підпискою, яка дає їм доступ до всього цього у всіх іграх [9].

У турнірах, крім правил самої гри, існують також правила функціонування самого турніру. Можна організувати гру на виліт після першого або другого програшу, турніри з відбірковою серією, в якій кожен може зіграти з кожним, турніри за Швейцарською системою. Гравці розподіляються по командах на підставі результату попереднього матчу, і цей метод розподіл означає, що сильніші гравці грають перший матч проти слабших. Це робиться для того, щоб сильніші гравці не програли в першому колі в турнірах.

Хоча допінг-контроль зараз діє на великих змаганнях вищого рівня в кіберспорті, допінг – не єдина не справедлива перевага, яку можуть використовувати професійні гравці. У деяких випадках один із гравців команди може використовувати стороннє програмне забезпечення, так звані “чіти”, щоб впровадити їх у гру і дати гравцеві додаткові шанси суттєво вплинути на результат гри. Оскільки “чіти” дають набагато більшу перевагу, ніж будь-які інші види порушень, більшість кіберспортивних змагань організовуються як LAN-змагання, тобто з використанням виділеної локальної мережі. За таких умов усі гравці перебувають в одній кімнаті, що дозволяє суддям стежити за чесністю гри.

Під час гри кіберспортсмен бореться зі своїми опонентами – або в одній грі, або в серії ігор на турнірі – і учасник, який програє, вибуває після першої або другої поразки. Єдиний учасник, який має значення, – це той, хто виграє серію ігор; якщо це означає перемогу в трьох іграх з п'яти, ситуація змінюється. При цьому перша гра часто використовується для того, щоб “прочитати” суперника і дізнатися його план гри. Для кіберспортсменів дуже важливо вміти розпізнати цей момент і вжити всіх можливих заходів, щоб виправити ситуацію, тобто не дати супернику перевагу. Наприклад, у файтингах можна змінювати персонажів, якщо гра не вдалася; у стратегіях у реальному часі можна змінювати сторони після кожної гри; у Hearthstone гравці не можуть змінювати карти у своїй колоді, але після перемоги чи поразки обидва гравці можуть поміняти свої колоди. У турнірах потрібно враховувати всі ці фактори, оскільки для використання певної стратегії потрібен час. Таким чином, немає принципової різниці між

змагальною діяльністю традиційних видів спорту та кіберспорту. Так само, як гра у футбол з друзями відрізняється від матчу Ліги чемпіонів, так само звичайна рейтингова гра в CS:GO відрізняється від великого турніру.

Дискусія. В багатьох країнах світу кіберспорт вже визнали спортом. Тренери вважають, що кіберспортсмени мають приділяти тренуванням від 25% до 40% часу підготовки до змагань з кіберспорту та мають здавати нормативи загальної та спеціальної підготовки, включаючи біг, нахили та присідання.

Деякі представники федерацій з різних країн у спілкуванні із журналістами зазначають, що планують зробити кіберспорт олімпійським видом спорту, хоча і вважають, що цей процес може тривати до семи років.

Висновки з новим обґрунтуванням подальшого пошуку в цьому напрямі. Кіберспорт це галузь комп'ютерної індустрії, яка бурхливо розвивається щороку збільшуючи свою аудиторію, яка захоплюється кіберспортом. Це привертає увагу компаній, які готові вкладати значні кошти у розвиток, підтримку, організацію та проведення змагань із кіберспорту в світі.

У багатьох країнах світу кіберспорт вже визнали офіційним видом спорту, у Китаї та Швеції уроки з кіберспорту вже додані до програм шкіл та університетів.

В нашій країні ця галузь тільки зародилася і не має такого значного фінансування, як у світі. Однак, у 2018 році створена Федерація кіберспорту України (ФКСУ, UESF), 21 липня 2021 року Федерація кіберспорту України отримала національний статус. 7 вересня 2020 року UESF домоглася офіційного визнання кіберспорту видом спорту в Міністерстві молоді та спорту України. Починаючи з 1 вересня 2021 року на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання навчати основам кіберспорту фахівців на першому освітньо-професійному (бакалаврському) та другому (магістерському) рівнях вищої освіти.

1. Вишневецька В. Сучасні тенденції розвитку кіберспорту в Україні: Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю "Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії". 2019: 271-273.
2. Імас Є.В. Кіберспорт: монографія. Є.В. Імас, О.В. Борисова, О.А. Шинкарук, С.М. Футорний та інші. Київ : Видавництво "Олімпійська література", 2021. 601 с.
3. Курбанова А. Як сформувався кіберспорт в Україні – короткий екскурс. Електронне видання "Nachasi". 2018. URL: <https://nachasi.com/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini>.
4. Українська Федерація Електронного Спорту. Про нас – Українська Федерація Електронного Спорту; [цитовано 21 берез. 2023]. URL: <https://esports.ua/about>.
5. Учасники проєктів Вікімедіа. Вікіпедія. Кіберспорт – Вікіпедія; 21 січ. 2007 [цитовано 21 берез. 2023]. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Кіберспорт>.
6. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю. Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху. Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених 16 (2020): 114-5.
7. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю, Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. Матеріали III Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю "Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії". Київ. 8 квітня 2020 р. ред. О.А. Шинкарук. НУФВСУ. 2020. С. 183-184.
8. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття "кіберспорт". Мат. XIV Міжнародної конференції молодих вчених "Молодь та олімпійський рух": зб. тез доповідей. 19 травня 2021 року. К., 2021. С. 49-50.
9. Hedlund D, Fried G, Smith R. Esports business management. Canada. Human Kinetics; 2020. 272 p.
10. Shynkaruk O, Shutova S, Serebriakov O, Nagorna V, Skorohod O. Competitive performance of elite athletes in modern ice hockey. Journal of Physical Education and Sport. Vol 20 (1), Art 76, 2020; 511-6. DOI:10.7752/jpes.2020.s1076.
11. William Collis. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. New York: RosettaBooks, 2020. 208 p.

References

1. Vyshnevetska V. Suchasni tendentsii rozvytku kibersportu v Ukraini. Innovatsiini ta informatsiini tekhnologii u fizychnii kulturi, sporti, fizychnii terapii ta erhoterapii: Materialy II Vseukrainskoi elektronnoi konferentsii z mizhnarodnoiu uchastiu (2019): 271-273.
2. Imas Ye.V. Kibersport: monohrafiia. Ye.V. Imas, O.V. Borysova, O.A. Shynkaruk, S.M. Futorny ta inshi. Kyiv: Vydavnytstvo "Olimpiiska literatura", 2021. 601 s.
3. Kurbanova A. Yak sformuvavsia kibersport v Ukraini – korotkyi ekskurs. Elektronne vydannia "Nachasi". 2018. URL: <https://nachasi.com/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini>.
4. Ukrainska Federatsiia Elektronnoho Sportu. Pro nas – Ukrainska Federatsiia Elektronnoho Sportu; [tsytovano 21 berez. 2023]. URL: <https://esports.ua/about>
5. Uchasnyky proektiv Wikimedia. Vikipediia. Kibersport – Vikipediia; 21 sich. 2007 [tsytovano 21 berez. 2023]. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Kibersport>.
6. Shynkaruk O, Anokhin E, Yukhno Yu. Kharakterystyka kibersportu yak suchasnoho sotsialnoho yavyscha v sviti ta yoho mistse v systemi sportyvnoho rukhu. Molod ta olimpiiskyi rukh: Zbirnyk tez dopovidei XIII Mizhnarodnoi konferentsii molodykh vchenykh 16 (2020): 114-5.
7. Shynkaruk O, Anokhin E, Yukhno Yu, Serhienko K. Kharakterni oznaky zmahalnoi diialnosti v kibersporti. Materialy III Vseukrainskoi elektronnoi naukovopraktychnoi konferentsii z mizhnarodnoiu uchastiu "Innovatsiini ta informatsiini tekhnologii u fizychnii kulturi, sporti, fizychnii terapii ta erhoterapii". Kyiv. 8 kvitnia 2020 r. / red. O.A. Shynkaruk. NUFVSU. 2020: 183-184.
8. Shynkaruk O, Anokhin E. Kharakterystyka kibersportu yak suchasnoho vydu sportu: definitsiia poniattia "kibersport". Mat. XIV Mizhnarodnoi konferentsii molodykh vchenykh "Molod ta olimpiiskyi rukh": zb. tez dopovidei. 19 travnia 2021 roku. K., 2021: 49-50.
9. Hedlund D, Fried G, Smith R. Esports business management. Canada. Human Kinetics; 2020. 272 p.
10. Shynkaruk O, Anokhin E, Yukhno Yu. Kharakterystyka kibersportu yak suchasnoho sotsialnoho yavyscha v sviti ta yoho mistse v systemi sportyvnoho rukhu. Molod ta olimpiiskyi rukh: Zbirnyk tez dopovidei XIII Mizhnarodnoi konferentsii molodykh vchenykh 16 (2020): 114-5.
11. William Collis. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. New York: RosettaBooks, 2020: 208 p.

Цитування на цю статтю:

Вишневецька ВП, Гордєєва МВ. Становлення і розвиток кіберспорту як виду спорту. Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура. 2023 Квітень 04; 41: 3-7

Відомості про автора:

Вишневецька Вікторія Петрівна – старший викладач кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, Національний університет фізичного виховання і спорту України (Київ, Україна)

e-mail: vishnevetskavictoriya@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9819-6467>

Гордєєва Марія Володимирівна – кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, Національний університет фізичного виховання і спорту України (Київ, Україна)

e-mail: mariyagordeevav@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1887-4390>

УДК 796.85.6

doi: 10.15330/fcult.41.7-12

*Наталія Гнесь, Юрій Курнишев,
Юрій Циба, Олександра Цибанюк*

ФІЗИЧНЕ ВИХОВАННЯ ІЗ ВИКОРИСТАННЯ СПЕЦІАЛЬНОГО ОБЛАДНАННЯ ЯК ЗАСІБ РЕАЛІЗАЦІЇ РЕЗУЛЬТАТИВНОГО ІНКЛЮЗИВНОГО СЕРЕДОВИЩА СУЧАСНОГО ЗАКЛАДУ ОСВІТИ

Автори статті "Фізичне виховання із використання спеціального обладнання як засіб реалізації результативного інклюзивного середовища сучасного закладу освіти" Н. Гнесь, Курнишев Ю., Циба Ю., Цибанюк О. проаналізували потребу використання спеціального обладнання у процесі фізичного виховання як з дітьми з особливими потребами, так і з дітьми з унормованим розвитком. Дослідники окреслили таке урізноманітнення як засіб реалізації сучасного та результативного розвиваючого інклюзивного середовища. Важливо, що в зміст запропоновані фізичні вправи із "стандартним" фізкульт-