

НАВЧАННЯ ОРГАНІЗАЦІЙНИХ ОСНОВ ПРОВЕДЕННЯ КІБЕРСПОРТИВНИХ ТУРНІРІВ У ПРОГРАМІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З КІБЕРСПОРТУ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Іван Волобуєв
Світлана Пятисоцька, д.фіз.вих., доцент

*Харківська державна академія фізичної культури
Харків, Україна*

Вступ. Визнання кіберспорту офіційним видом спорту в Україні та зростання попиту на кваліфікованих організаторів змагань, менеджерів клубів і медіафахівців актуалізують проблему цілеспрямованої підготовки відповідних кадрів у системі вищої освіти. Зарубіжний досвід університетів США та країн ЄС свідчить, що саме курси з турнірного менеджменту забезпечують найбільш затребувані на ринку праці навички випускників кіберспортивних програм [5]. Проте попри стрімкий розвиток галузі, система підготовки фахівців з кіберспорту у вітчизняних закладах вищої освіти (ЗВО) лише формується, а питання наповнення відповідних освітніх програм залишаються актуальними [2]. Відтак проектування змісту такої дисципліни та обґрунтування її структури є актуальним завданням для розбудови якісної вищої освіти у сфері кіберспорту в Україні [1].

Мета дослідження: обґрунтувати структуру та зміст навчальної дисципліни «Організація кіберспортивних турнірів» у програмі підготовки фахівців з кіберспорту у ЗВО.

Матеріал і методи дослідження. У дослідженні використано комплекс теоретичних методів: аналіз вітчизняної та зарубіжної наукової літератури з проблем кіберспорту, спортивного менеджменту та дидактики вищої школи; синтез та узагальнення даних щодо змісту освітніх програм підготовки фахівців з кіберспорту у провідних університетах України та світу; системний підхід до проектування навчальних дисциплін. Також проаналізовано чинне українське законодавство у сфері фізичної культури і спорту та нормативні документи Міністерства освіти і науки України щодо стандартів вищої освіти.

Результати дослідження та їх обговорення. Вивчено досвід університетів США, Великої Британії та країн ЄС, де підготовка кіберспортивних менеджерів і організаторів здійснюється на рівні бакалаврату [3, 5]. За результатами дослідження встановлено, що навчальна дисципліна «Організація кіберспортивних турнірів» має охоплювати чотири ключові тематичні модулі, кожен з яких формує відповідний блок компетентностей майбутнього фахівця.

Модуль 1. Нормативно-правове та організаційне забезпечення кіберспортивних турнірів. Цей модуль знайомить студентів із міжнародними та українськими правовими актами, що регулюють проведення змагань, зокрема з правилами Esports Integrity Commission (ESIC), положеннями федерацій і

видавців ігор. Здобувачі вивчають ліцензування організацій, антидопінгову політику та питання захисту інтелектуальної власності. Сформована правова компетентність є необхідною умовою для легітимного та прозорого проведення будь-якого турніру.

Модуль 2. Планування та менеджмент турніру. У межах цього модуля розглядаються структури змагань (групові етапи, плей-офф, швейцарська система), методи жеребкування, складання розкладу ігор, визначення призового фонду та розробка регламентів. Студенти опановують інструменти управління проектами (Trello, Notion, Challonge), які широко використовуються в кіберспортивній індустрії [2]. Завдяки цьому модулю формуються управлінські та організаційні компетентності – здатність системно планувати заходи, розподіляти ресурси та забезпечувати виконання регламентних вимог.

Модуль 3. Технічне забезпечення змагань та інфраструктура. Кіберспортивний турнір потребує спеціалізованого технічного середовища: налаштованих ігрових станцій, локальної мережі, стримінгового обладнання, резервних систем живлення. Студенти вивчають вимоги до ігрових арен і онлайн-платформ, методи забезпечення стабільності сервера, основи кіберзахисту та попередження читерства. Це дозволяє майбутнім фахівцям самостійно або у взаємодії з технічними фахівцями організувати інфраструктуру турніру будь-якого масштабу.

Модуль 4. Маркетинг, медіасупровід та комунікації. Сучасний кіберспортивний турнір є медіапродуктом. Четвертий модуль присвячено просуванню подій у соціальних мережах, роботі зі спонсорами, медіапартнерами та глядацькою аудиторією, організації стримінгового мовлення на Twitch і YouTube, взаємодії з коментаторами та аналітиками. Маркетингові та комунікативні компетентності дозволяють фахівцям монетизувати змагання, залучати спонсорів і формувати стійку аудиторію.

Запропонована структура дисципліни відповідає компетентнісному підходу у вищій освіті та узгоджується з вимогами роботодавців кіберспортивної індустрії [4]. Поєднання теоретичних знань із практичними завданнями – моделюванням турнірів, розробкою регламентів, проведенням тестових змагань – сприяє якісній підготовці фахівців, готових до реальної практичної діяльності [1].

У Харківській державній академії фізичної культури здійснюється підготовка фахівців за ОПП «Тренерська діяльність в обраному виді спорту», за спеціалізацією «Комп'ютерний спорт (кіберспорт)». До розділу дисциплін циклу професійної підготовки входять «Теорія та методика обраного виду спорту», «Спортивно-педагогічне удосконалення», «Підготовка суддів з виду спорту». Практика введення до програми курсу навчального модуля, присвяченого питанням організації та проведення змагань дозволила досягти фахової компетентності щодо здатності використовувати спортивні споруди, спеціальне обладнання та інвентар, а також програмного результату навчання щодо здійснення заходів з підготовки спортсменів, організації й проведення спортивних змагань.

Висновки. Навчальна дисципліна «Організація кіберспортивних турнірів» є важливою складовою освітньої програми підготовки фахівців з кіберспорту. Її чотири модулі – нормативно-правове забезпечення, менеджмент турніру, технічна інфраструктура та маркетинг – формують цілісний комплекс фахових компетентностей. Впровадження цієї дисципліни у ЗВО сприятиме підготовці конкурентоспроможних організаторів і менеджерів, здатних розвивати вітчизняну кіберспортивну індустрію на належному рівні.

Список використаної літератури.

1. Пятисоцька С., Ляшко Є., Жерновнікова Я., Волобуєв І. Актуальні питання підготовки фахівців у сфері кіберспорту. *Освіта. Інноватика. Практика*. 2025. 13(10). С. 110–117. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i10-015>

2. Шинкарук О. Сучасні тенденції розвитку кіберспорту в умовах глобалізації. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2025. № 1. С. 304–314. <https://doi.org/10.32540/2071-1476-2025-1-304>

3. Jenny S., Gawrysiak J., Besombes N. Esports.edu: An Inventory and Analysis of Global Higher Education Esports Academic Programming and Curricula. *International Journal of Esports*. 2021. 1(1). URL: <https://www.ijesports.org/article/59/html>

4. King M. R., Conner K. G., Johnson L. L., Trojak T., Cho T. The implementation of an academic and applied esports program in higher education. *Esports Research and Its Integration in Education*. 2021. P. 186–209. DOI: 10.4018/978-1-7998-7069-2.ch011

5. Scott M. J., Summerley R., Besombes N., Connolly C. et al. Towards a Framework to Support the Design of Esports Curricula in Higher Education. *Proceedings of the 26th ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education*. 2021. V. 2. P. 599–600. <https://doi.org/10.1145/3456565.3461440>

6. Tsyhanovska N., Honchar V., Danilyan V., Piatysotska S. Cybersports education in Ukraine: current state and development prospects. *Slobozhanskyi Herald of Science and Sport*. 2022. 26(1). С. 9–13.