

КІБЕРСПОРТ В СИСТЕМІ СПОРТУ УКРАЇНИ: ОРГАНІЗАЦІЙНІ ФОРМАТИ ТА ВИКЛИКИ

Тетяна Кропивницька, к.фіз.вих., доцент
Олег Палкін, здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

*Національний університет фізичного виховання і спорту України
Київ, Україна*

Вступ. Кіберспорт у ХХІ сторіччі перестав бути лише формою організації дозвілля, а набув ознак, що притаманні виду спорту: створено міжнародну федерацію (2008), в різних країнах заснуються національні осередки його розвитку (станом на 2026 рік – понад 150), регулярно проводяться змагання, що охоплюють тисячі спортсменів і мільйони вболівальників [1, 4]. Під час ковіду, коли безпекові умови не дозволяли проводити більшість змагань, деякі ліги (асоціації) традиційних ігрових видів спорту почали розвивати кібеспортивний напрям (створювати відеоігри, формувати команди). Це дало новий поштовх розвитку традиційним видам спорту. Активний розвиток цифрових технологій, комп'ютерних ігор та кіберспорту привернув увагу МОК і сьогодні він шукає формат проведення Кіберспортивних Олімпійських ігор [3].

Процес інституціоналізації кіберспорту в Україні супроводжується активним пошуком оптимальних моделей функціонування його первинних ланок – клубів та секцій. Попри офіційний статус виду спорту [2], в професійному середовищі досі існують розбіжності щодо формату його інтеграції в існуючу систему спорту.

Мета дослідження: проаналізувати погляди фахівців спортивної галузі на організаційні моделі функціонування в Україні кіберспорту на рівні занять видом спорту, визначити актуальні проблеми.

Матеріал і методи дослідження: аналіз літературних джерел, документальних матеріалів; синтез та узагальнення; порівняння; анкетування; математична обробка даних.

У березні 2026 року проведено анкетування фахівців (n=28), половина з яких (50%) мають стаж роботи у сфері спорту понад 10 років, мінімальний стаж роботи – від 1 року. Серед респондентів: тренери з видів спорту, фахівці державних установ сфери спорту, науковці, керівники спортивних федерацій та інших громадських об'єднань, директори ДЮСШ, ЗОШ, керівники спортивних клубів, секцій, вчителі фізичної культури.

Результати дослідження та їх обговорення. Аналіз відповідей дозволив встановити наступне:

1) Сприйняття виду спорту: 39,3% опитаних вважають кіберспорт повноцінним видом спорту, тоді як 35,7% розглядають його лише як варіант організації дозвілля; решта – обрали варіант “складно відповісти”;

2) Переваги для молоді (можна було обирати декілька варіантів): ключовими перевагами названо розвиток стратегічного мислення та швидкості реакції (53,6%), цифрову грамотність і підготовку до професій майбутнього

(53,6%), залучення дітей, які не цікавляться традиційними видами спорту (46,4%), а також командну роботу та соціалізацію (42,9%).

3) Організаційна модель функціонування на рівні занять видом спорту: найбільш життєздатним форматом інтеграції людей для занять визначено окремі кіберспортивні клуби (46,4%) та кіберспортивні секції в межах мультиспортивних клубів (25%). Базовими організаціями для їх створення фахівці вбачають (можна було обирати декілька варіантів): федерації/асоціації (71,4%), комп'ютерні клуби (50%), позашкільні багатопрофільні заклади (42,9%) та заклади освіти (28,6%). За можливості організації занять в ДЮСШ висловилося лише 4 респонденти (14,3%).

4) Бар'єри розвитку (можна було обирати декілька варіантів): основними перешкодами визначено дефіцит фахівців, які можуть організувати заняття (57,1%); відсутність необхідної інфраструктури - комп'ютерних класів та швидкісного інтернету (46,4%), а також чіткої нормативно-правової бази (35,7%). Також третя частина респондентів обрала "несприйняття виду спорту з боку керівництва, персоналу, батьків" (32,1%). Специфічним бар'єром для сучасних умов є відсутність джерел безперебійного живлення під час відключень електроенергії (28,6%).

Висновки.

1. Попри офіційне визнання кіберспорту на державному рівні, у професійному середовищі зберігається дискусійність його статусу: лише 39,3% фахівців сприймають його як повноцінний вид спорту, тоді як значна частина (35,7%) досі ідентифікує його як форму дозвілля. Це вказує на необхідність подальшої просвітницької роботи та чіткого розмежування розважального геймінгу та професійної спортивної підготовки.

2. Найбільш життєздатними форматами організації занять визначено окремі кіберспортивні клуби (46,4%) та секції при мультиспортивних клубах (25%). Примітно, що фахівці вбачають базу для розвитку переважно у профільних федераціях та комп'ютерних клубах (що мають готову інфраструктуру), тоді як традиційна модель ДЮСШ наразі не розглядається як ефективна платформа для кіберспорту (лише 14,3% підтримки).

1. Основним бар'єром для розвитку виду спорту є брак кваліфікованих кадрів (57,1%), здатних організувати тренувальний процес, що випереджає навіть проблеми з технічним оснащенням.

Список використаної літератури.

1. Кіберспорт : монографія / О. Андрєєва, Е. Анохін, С. Бекар та ін. ; за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. Київ : Олімп. л-ра, 2021. 616 с. URL: <https://libraryinform.uni-sport.edu.ua/wp-content/uploads/2023/04/%D0%9A%D1%96%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82..pdf>

2. Про затвердження Реєстру визнаних видів спорту в Україні : Наказ Міністерства молоді та спорту України від 27.01.2015 № 639 / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0639728-15#Text> (дата звернення: 22.03.2026).

3. Inaugural Olympic Esports Games to be held in Riyadh in 2027 – Road to the Games to start this year. *Official Website IOC*. URL: <https://www.olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-esports-games-to-be-held-in-riyadh-in-2027-road-to-the-games-to-start-this-year> (дата звернення: 12.03.2026).

4. International Esports Federation. *Official Website*. URL: <https://iesf.org/> (дата звернення: 12.03.2026).