

УМОВИ, ЩО ЗАБЕЗПЕЧУЮТЬ ЕФЕКТИВНИЙ РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТИВНИХ ОРГАНІЗАЦІЙ І КЛУБІВ

Максим Ярмоленко, к.фіз.вих., доцент

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

Вступ Кіберспорт в Україні активно розвивається, ставши офіційним видом спорту у 2020 році. Розвиток кіберспортивних клубів та організацій відбувається швидкими темпами. Природа кіберспорту дозволяє динамічно розвивати соціальні взаємодії між різними групами населення. Це пов'язано з епохою цифровізації та значним інтересом до неї. Таким чином, швидкими темпами залучається величезна кількість людей до цих процесів та відповідно фінансових ресурсів. Автори [1, 5] в своїх працях вказують на те, що кіберспортивна інфраструктура стикається з рядом проблем, що мають бути вирішені. Саме тому, існує необхідність дослідити умови, що забезпечують ефективний розвиток кіберспортивних організацій і клубів.

Мета дослідження: оптимізація розвитку кіберспортивних організацій і клубів шляхом визначення умов, що забезпечують їх ефективний розвиток.

Матеріал і методи дослідження. Аналіз і узагальнення спеціальної та науково-методичної літератури, даних мережі Інтернет щодо визначення умов, що забезпечують ефективний розвиток кіберспортивних організацій і клубів; опитування (контингент: 9 фахівців з досвідом роботи у сфері кіберспорту не менше 5 років); методи спостереження.

Результати дослідження та їх обговорення. Проведене опитування з фахівцями в сфері кіберспорту дозволило встановити, що існує ряд спірних питань, які необхідно вирішити задля ефективного розвитку кіберспортивних організацій і клубів. Для цього необхідно залучати державу, бізнес та суспільство, а також розробляти ефективні програми фінансування та підтримки кіберспорту. З метою забезпечення належних умов їх розвитку необхідно забезпечити достатнє фінансування, що дозволить кіберспортивній інфраструктурі розвиватися. Залучити інвестиції можна шляхом укладання спонсорських угод, фінансування через державні програми, гранти, продаж квитків і прав на телетрансляцію турнірів, краудфандинг, маркетингові угоди тощо. Фінансова складова є ключовим чинником ефективного розвитку кіберспортивних організацій і клубів.

Фахівці з кіберспорту відмічають [2, 3], що сьогодні в Україні кіберспортивна інфраструктура недостатньо розвинена. Існує брак доступу до високоякісних комп'ютерних центрів. В багатьох містах і селищах спостерігається нестабільний Інтернет або взагалі він відсутній. Також є невелика кількість спеціалізованих тренувальних і змагальних майданчиків. Спостерігається недостатня кількість кваліфікованих фахівців (тренери, менеджери, аналітики, тощо), які здатні ефективно виконувати свої функції. Це в свою чергу, значно обмежує можливості для розвитку кіберспортивних

організацій і клубів. Брак освітніх програм і курсів, що спрямовані на розвиток кіберспорту, значно ускладнюють здобуття спеціальних знань та формування відповідних компетентностей у осіб, що дотичні до кіберспортивних організацій і клубів.

Також, науковці [2, 4] відмічають, що гарним рішенням для розвитку екосистеми кіберклубів та організацій є організація фахових курсів з підвищення кваліфікації для вже працюючих у кіберспортивній галузі фахівців. Це сприятиме підвищенню їхньої кваліфікації та дозволить підвищити рівень обізнаності у відповідності з останніми тенденціями та розвитком інноваційних технологій. Окрім цього, необхідно створювати програми підготовки з неформальної освіти, де досвідчені тренери, менеджери, стрімери, аналітики з кіберспорту можуть ділитися своїми знаннями та навичками з початківцями. Проведене опитування з фахівцями в сфері кіберспорту показало, що доцільно створювати спеціалізовані академії та центри, де юні гравці зможуть отримати якісну підготовку від професійних тренерів, як це відбувається в класичних видах спорту, таких як футбол, баскетбол, теніс тощо. Подібні академії засновуються переважно в тих видах спорту, що потребують ранньої спеціалізації та тривалої підготовки і тут кіберспорт не є виключенням. Наприклад, сьогодні вже існує G2 Esports Academy, що функціонує задля розвитку молодих гравців, також існують академії в системі ліг (NYXL Academy, Eternal Academy тощо), а також освітні кіберспортивні академії, що функціонують в якості навчальних центрів (наприклад, Esports Academy) і академії при закладах освіти. Співпраця з кіберспортивними організаціями та командами для створення стажувань і організації практики для студентів та випускників дозволить отримати практичний досвід роботи в цій сфері.

Висновки. Отже, досліджуване питання слід вирішувати комплексно, починаючи від розвитку освітніх програм, створення академій та центрів, курсів підвищення кваліфікації, програм підготовки з неформальної освіти, що забезпечать якісно підготовлений людський ресурс і закінчуючи розвитком спеціалізованої комп'ютерної інфраструктури, що дозволить забезпечити гравцям та командам необхідні умови для тренувань та змагань. Окрім цього, ефективний розвиток кіберспортивних клубів та організацій неможливий без достатнього фінансування, що можливе в галузі кіберспорту через укладання спонсорських угод, залучення державних програм, грантів, продаж квитків і прав на телетрансляцію турнірів, краудфандинг, маркетингові угоди тощо. Створення та врахування зазначених умов дозволить підвищити ефективність розвитку кіберспортивних організацій і клубів.

Список використаної літератури.

1. Imas E. Cybersport in Ukraine as a modern cultural phenomenon. Theory and methods of physical education and sports. 2021. № 1. P. 76–77.
2. Чайка Є. В., Зозулев О. В. Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. Маркетинг та логістика в системі менеджменту : тези доп. XII Міжнар. наук.-практ. конф. (Львів, 25–27 жовт. 2018 р.). Львів : Вид-во Львівської політехніки, 2018. С. 259–260.

3. Шинкарук О., Юхно Ю., Сергієнко К., Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. Матеріали II Всеукр. електронної конф. з міжнар. участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії» (18 квітня 2019 р.). Київ : НУФВСУ, 2019. С. 282–283.

4. Шинкарук О., Ярмоленко М., Юхно Ю., Лениченко В. Стрімінгові платформи як інструмент популяризації та розвитку кіберспорту. *Sport Science Spectrum*. 2024. № 1. С. 41–49. DOI : 10.32782/spectrum/2024-1-7.

5. Ярмоленко М., Шинкарук О., Ординський В. Чинники, що впливають на ефективну діяльність тренера в кіберспорті. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2024. Т. 1, № 11. С. 201–214. DOI : 10.28925/2664-2069.2024.116.