

3. Пильненький В. В. Інноваційні технології у підготовці майбутніх спортсменів в умовах освітнього процесу закладів вищої освіти. Науковий журнал «Молодий вчений» №5 (93) травень 2021р. С. 190-192

4. Щорічна доповідь Президентові України, Верховній Раді України та Кабінету Міністрів України про становище молоді в Україні (за підсумками 2012–2021 років) [Електронний ресурс]. – URL: [https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Molodizhna\\_polityka/dopovid-molod-2012-2021-pdf.pdf](https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Molodizhna_polityka/dopovid-molod-2012-2021-pdf.pdf)

## АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ЧИТЕРСТВА В КІБЕРСПОРТІ

Максим ЯРМОЛЕНКО<sup>1</sup>, к.фіз.вих., доцент

Максим ЧИРКОВ<sup>1</sup>, здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Юрій ГОРДИНСЬКИЙ<sup>2</sup>, викладач

*Національний університет фізичного виховання та спорту України<sup>1</sup>*

*Київ, Україна*

*Київський національний університет культури і мистецтв<sup>2</sup>*

*Київ, Україна*

**Анотація.** У статті розглядаються окремі аспекти щодо читерства в кіберспорті, використання якого є неприйнятним, а ефективна протидія цьому явищу впливає на якість та ефективність спортивної підготовки кіберспортсменів.

**Ключові слова:** кіберспорт, читерство, актуальні проблеми, кіберспортсмени, геймінг.

**Вступ.** Останнім часом спостерігається надзвичайно швидкий розвиток індустрії кіберспорту. Під кіберспортом варто розуміти не просто популярні види жанрів та кіберспортивних дисциплін, таких як CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, LoL / League of Legends, MOBA тощо, але й специфічну сферу змагальної діяльності, в якій основним інструментом є комп'ютерні ігри. Це достатньо сучасний вид спорту, що швидко стає популярним і набирає визнання у всьому світі [2].

Змагання проводяться в різних форматах, як індивідуальному, так і командному [1]. Звичайно, успіх залежить не лише від індивідуальних навичок гравця, але й від навичок ефективно співпрацювати в командному середовищі, реалізації стратегічного мислення, швидкості реакції, ефективності системи підготовки тощо [4].

В умовах швидкого зростання рівня конкурентної боротьби в кіберспорті, тема читерства стає все більш актуальною, так як воно сприяє порушенню основних принципів чесної боротьби в спорті та знижує рівень довіри до означеної індустрії, що швидко розвивається [3]. На сучасному етапі розвитку кіберспорт вимагає від учасників високого рівня кваліфікації, а також чесної

боротьби і саме тому існує гостра потреба у розробці ефективних механізмів пошуку та протидії читерським діям з боку геймерів [4].

**Мета дослідження** – підвищити якість та ефективність спортивної підготовки геймерів у кіберспорті шляхом вивчення актуальних проблем читерства та механізмів боротьби з цим явищем.

**Завдання дослідження:**

1. Проаналізувати проблемні питання, що пов'язані з читерством в кіберспорті.
2. Визначити принципи запобігання читерству в кіберспорті.

**Матеріал і методи дослідження.** Аналіз і узагальнення спеціальної та науково-методичної літератури, даних мережі Інтернет щодо актуальних проблем використання читерства в кіберспорті; опитування (контингент: 50 респондентів, вік яких коливався від 16 до 35 років. Це були представники (геймери) різних кіберспортивних дисциплін, переважно CS:GO, Dota2, League of Legends, МОБА); методи спостереження.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Аналіз літератури, джерел мережі Інтернет і опитування геймерів вказує на різноманіття існуючих проблем, пов'язаних з читерством в кіберспорті. Найбільш актуальні серед них:

1. Розробка та розповсюдження читів. Сучасні чити можуть бути дуже складними для аналізу всередині системи чи кіберспортивної дисципліни. Окрім цього, творці читів часто випереджають розробників ігор та організаторів змагань у використанні різноманітних інноваційних технологій [2].

2. Вплив читерства на професійні змагання. Читерство в професійному кіберспорті може призвести до серйозних наслідків: дискваліфікація гравця, втрата призових, заборона на подальшу участь у змаганнях, репутаційні збитки тощо. Воно підриває довіру до цілісності змагань та до всієї індустрії кіберспорту в цілому.

3. Соціальні та психологічні аспекти читерства. Воно впливає не тільки на сам ігровий процес, але й на соціальну взаємодію між гравцями, створюючи токсичне середовище, де принципи чесної гри та довіра всередині команди замінюються конфліктами і підозрою один одного у використанні заборонених методів [3].

4. Вплив читерства на спільноту. Розповсюдження інформації про використання читів в кіберспорті широкому загалу відштовхує нових гравців, а також може призводити до втрати інтересу у вже досвідчених геймерів. Читерство створює атмосферу недовіри та підриває конкуренцію [1, 4].

5. Економічний вплив читерства. Це явище знижує привабливість кіберспорту для інвесторів і спонсорів, що може призвести до зменшення фінансових потоків та інвестицій, необхідних для розвитку професійних змагань, турнірів, команд і організацій [2].

Автори [1, 3, 4] зазначають, що читерство становить серйозну загрозу для цілісності змагань та існує необхідність ефективно протидіяти цьому явищу. Опитування гравців дозволило визначити основні принципи з виявлення та протидії читерству (рис. 1):

- імплементація та розвиток античит-технологій (програмне забезпечення, що відслідковує читерів, має бути інтегроване в максимальну кількість кіберспортивних дисциплін);
- автоматизоване виявлення шкідливих програм (пошук та блокування програмою-античитом несанкціонованого програмного забезпечення, що втручається в ігрове середовище та надає геймеру перевагу);



**Рис. 1 Принципи запобігання читерству в кіберспорті**

- моніторинг поведінки гравців (аналіз ігрового середовища античит-програмою на предмет незвичайної поведінки гравця і порівняння з оптимальними показниками нормальної поведінки для визначення факту читерства);
- встановлення чітких правил та регламентів на турнірах. Організатори кіберспортивних турнірів для відстеження та боротьби з читерством мають:
  - визначити специфікації щодо читерства в обраній кіберспортивній дисципліні;
  - застосовувати покарання за порушення і використання читів (матеріальний штраф, дискваліфікація, тимчасова чи постійна заборона на участь у змаганнях);
  - залучати спільноту та гравців до процесу ідентифікації читерів і боротьби з ними (вболівальники та гравці мають змогу повідомляти про підозрілу поведінку інших геймерів);
  - запрошувати незалежних експертів для моніторингу змагань і геймерів в режимі реального часу задля виявлення можливих порушень.

**Висновки.** Аналіз матеріалів науково-методичної літератури, інформації мережі Інтернет та опитування геймерів дозволили вивчити стан читерства в кіберспорті. Означені проблеми впливають на індустрію кіберспорту, в тому числі на геймерів та на довіру до великих кіберспортивних організацій.

Встановлено, що в кіберспорті використовуються різні форми читерства, починаючи від простих чит-кодів і закінчуючи складними програмами, що втручаються в ігрове середовище. Це свідчить про те, що читерство розвивається разом з технологіями в режимі реального часу. Питання розробки та розповсюдження читів вказує на потребу постійного оновлення і адаптації систем безпеки в різних кібердисциплінах. До основних принципів запобігання читерству можна віднести: імплементацію та розвиток античит-технологій;

автоматизоване виявлення шкідливих програм; моніторинг поведінки гравців; встановлення чітких правил та регламентів на турнірах.

**Перспективи подальших досліджень** полягають у розробці стратегії запобігання читерству в кіберспорті.

**Список використаної літератури.**

1. Горова К., Горовий Д., Кіпоренко О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва : зб. наук. пр. Харків: ХНАДУ. 2017. № 2 (17). С. 26–29.
2. Морозова О. Місце кіберспорту в системі фізичної культури. Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання та спорту в закладах освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Кременчук, 25 квітня 2019 р.), 2019. С. 169–170.
3. Ярмоленко М.А., Шинкарук О.А., Шапар К.О., Ковальчук Н.В. «Особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом». Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15. №5. (164) 2023. С.174-177.
4. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O., Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. Sport Mont. 2021. №19(S2). P. 69-72.