Міністерство освіти і науки України
Департамент освіти і науки Львівської обласної державної адміністрації
Національний університет «Львівська політехніка» (м. Львів, Україна)
Львівський державний університет фізичного культури імені Івана Боберського (м. Львів, Україна)
Дніпровська академія неперервної освіти (м. Дніпро, Україна)
Академії Фізичного Виховання і Спорту (м. Гданськ, Республіка Польща)
Академія Прикладних наук імені Стефана Баторія (м. Скерневіце, Республіка Польща)
Інститут педагогіки Поморської Вищої Школи в Старогарді Гданському (м. Старогард Гданський, Республіка Польща)
Празький гуманітарно-технологічний інститут (м. Прага, Чеська Республіка)

XII-та Міжнародна науково-практична конференція «УПРАВЛІННЯ В ОСВІТІ»

Матеріали XII Міжнародної науково – практичної конференції 29 квітня 2025 року

Львів – 2025

НЕПАРАМЕТРИЧНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ПІДГОТОВКИ ЗВО КАДРІВ У КІБЕРСПОРТІ

Тетяна Курчаба

канд. наук з фіз. виховання і спорту, доцент кафедри гуманітарних дисциплін Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів, Україна
kurchat@ukr.net

Ярослав Свищ

канд. наук з фіз. виховання і спорту, доцент, ректор Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів, Україна
yarsvysch@ukr.net

Ігор Тацишин

канд. юрид. наук, доцент кафедри гуманітарних дисциплін Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів, Україна
tatsishinigor@gmail.com

У 2018 році МОК організував Esports Forum у Лозанні, а у 2021 році розробив концепт Olympic Virtual Series — це був перший пілотний проєкт МОК у кіберспорті. У жовтні 2023 року в МОК офіційно заявили, що планують створити перші в історії Олімпійські ігри з кіберспорту. На спільному форумі Міжнародного Олімпійського комітету (МОК) і Всесвітньої асоціації міжнародних спортивних федерацій (GAISF) було засновано компанію Esports Liaison Group [1].

З кожним роком кіберспорт набирає популярність, зокрема завдячуючи трансляціям на стрімінгових майданчиках, тому МОК не може заплющувати очі на велику авдиторію фанатів. Дослідження показують, що у світі вже нараховується близько 2,5 млрд. гравців, що перевищує кількість гравців у футбол чи теніс [3].

Кіберспорт, скорочення від електронного спорту, представляє форму

змагань з використанням відеоігор між професійними гравцями, індивідуально чи в команді.

Маркування змагальних відеоігор як спорту видається суперечливою темою. Прихильники стверджують, що кіберспорт - це нетрадиційний вид спорту, що потребує ретельного планування, обрання часу та вмілого використання. Є думка, що кіберспорт включає фізичну підготовку, проте класифікується як інтелектуальний спорт. В продовження Олімпійської віртуальної серії 2021 року МОК у партнерстві з НОК Сінгапуру провів Олімпійський тиждень кіберспорту в Сінгапурі в 2023 році.

США, Японія, Франція, Південна Корея, Малайзія, Філіпини - країни, що першими визнали кіберспорт на державному рівні: створювались кіберспортивні організації, що з часом отримували офіційний статус та можливість розвивати вид спорту [4;5].

До 2021 року Міжнародний олімпійський комітет (МОК) зазначав, що через демонстрацію жорстокості в іграх, кіберспорт не можна включати в програму Ігор Олімпіади. Проте, з часом позиція змінювалась. Тому, список змагальних дисциплін на Азійських Іграх 2022 року було доповнено такими іграми як Dota 2, League of Legends, Street Fighter V та ін.

Важливим є розвиток кіберіндустрї у світі: МОК проводить тижні кіберспорту - Olimpic Esports Series. В рамках Ігор Олімпіади у Парижі проведено кіберспортивні ігри.

Завдяки кіберспортивним подіям та турнірам, збільшується кількість людей, що цікавляться кіберспортом.

Кіберспорт розкриває інтелектуальні здібності гравця і розвиває якості, які цінуються в традиційних видах спорту: винахідливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук, вміння швидко оцінювати ситуацію та діяти.

Геймери можуть змагатись індивідуально і в команді, де важливим є кожен учасник, а максимальний результат досягається спільно. Здатність аналізувати,

прораховувати свої дії та контролювати ситуацію - якості, що є запорукою успіху, проте без злагодженої роботи всіх учасників доброго результату не буде. Робота в команді дозволяє отримувати користь від участі у турнірах. Відомі світові команди надають важливого значення взаємодії один з одним та тімплею. Світові геймери ведуть свої влоги та стрімінг-трансляції з ігор де розповідають свої історії, що додатково впливає на популярність кіберспорту - відкриваються комп'ютерні клуби, з'являються нові кіберспортивні та освітні проекти.

Незважаючи на стрімкий розвиток, кіберспорту не вистачає ресурсів і фінансових і людських. На даний момент є велика потреба у єдиній системі підготовки кадрів - спортсменів, тренерів, менеджерів з залученням освітніх проектів у сфері кіберспорту для створення досвіду взаємодії на рівні освітніх систем.

Тому, Львівський державний університет імені Івана Боберського створює навчальні програми кіберспортивної освіти для підготовки тренерів, суддів, організаторів змагань. Існує потреба і в підготовці коментаторів кіберспортивних турнірів.

Поки можемо говорити про розвиток кіберспорту в Україні на любительському рівні [2]. З точки зору бізнес-моделі відкрити комп'ютерний клуб та отримувати прибуток легше, ніж створити професійну команду та знайти ресурси на її фінансування, оскільки немає гарантії регулярних перемог та отримання призових. Без постійного інвестування команда розпадеться. Можливість зібрати професійну команду на період навчання у ЗВО підвищує шанси на довготривалий успіх та можливості для пошуку спонсорів.

В світовій практиці спонсорами команди стають транснаціональні корпорації, що зацікавлені в молодіжній авдиторії, розуміють її потреби та що таке кіберспорт.

До кіберспорту останнім часом прикута увага засобів масової інформації. Кібертурніри мають сильну комунікаційну підтримку, завдяки цій підтримці турніри стають масштабнішими.

Створення освітніх програм у ЗВО для підготовки кадрів у кіберспорті вплине на популярність та структурує систему.

Кіберспорт сьогодні це сотні арен, мільйони гравців і, хоча кіберспортсменів назвати спортсменами в класичному розумінні цього слова складно, у цього виду спорту є майбутнє, що робить актуальною підготовку спеціалістів ЗВО.

Література

1. 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.
2. Курбанова А. Як сформувався кіберспорт в Україні – короткий екскурс. Електронне видання “Nachasi”. 2018. URL: https://nachasi.com/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini.
3. 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.
4. Hedlund D, Fried G, Smith R. Esports business management. Canada. Human Kinetics; 2020. 272 p
5. William Collis. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. New York: RosettaBooks, 2020. 208 p.