ISSN 1996-1456

МОЛОДА СПОРТИВНА НАУКА УКРАЇНИ

YOUNG SPORTS SCIENCE OF UKRAINE

Збірник наукових праць

Collection of scientific papers

Випуск 30

Issue 30



ISSN 1996-1456
YOUNG SPORT SCIENCE OF UKRAINE. 2026. V. 1. P. 83-83.
МОЛОДА СПОРТИВНА НАУКА УКРАЇНИ. 2026. Т. 1. С. 83-83.
УДК 796.015:004.9

ВІКОВА ДИНАМІКА У КІБЕРСПОРТІ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ДИСЦИПЛІН COUNTER-STRIKE 2 ТА DOTA 2

Володимир ПАСЬКІВ

Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, м. Львів, Україна

Вступ. Стрімка інституціоналізація кіберспорту актуалізує питання професійного довголіття атлетів. У галузі домінує стереотип про раннє старіння й завершення кар'єри у 24 роки через зниження сенсомоторної реакції. Проте результати сезонів 2024–2025 рр. демонструють дивергенцію трендів: окремі дисципліни стають ареною для ветеранів (30+ років), що вимагає перегляду підходів до менеджменту команд.

Мета. Виявити й обґрунтувати вікові закономірності продуктивності професійних кіберспортсменів у дисциплінах Counter-Strike (CS 2) та Dota 2 з урахуванням жанрових особливостей.

Методи. Проведено ретроспективний порівняльний аналіз масиву даних (N = 21 983) за період 2010–2025 рр. Використано методи статистики й рольової сегментації. Джерелами слугували верифіковані дані HLTV, Esports Charts та Dotabuff.

Результати й обговорення. Аналіз виявив загальну тенденцію до скорочення тривалості кар'єри нових когорт: медіанний показник для дебютантів 2024–2025 рр. становить менше ніж 1,8 року. Однак вікові піки ефективності суттєво відрізняються залежно від жанру. У Dota 2 (MOBA) зафіксовано феномен відкладеного старіння, що свідчить про домінування кристалізованого інтелекту (досвіду) над флюїдним (швидкістю). У Counter-Strike 2 (FPS) спостерігається рольова поляризація. Пік ефективності для Entry Fragger (залежних від реакції) припадає на 19–21 рік, тоді як для капітанів (IGL) — на 26–29 років. Це підтверджує, що нагромаджений тактичний досвід компенсує вікове зниження швидкості реакції (LDL), яке за даними психофізіологічних досліджень починається після 24 років.

Висновок. Універсальний віковий поріг у 24 роки є міфом. Обмеження стосуються лише вузькоспеціалізованих ролей з високим темпом моторики. У стратегічних дисциплінах пік продуктивності зміщується до 25–29 років. Необхідне впровадження диференційованих тренувальних програм, розвиток моторики й механіки для молодих гравців і приділення стратегічного мислення для гравців старшої вікової категорії.

Список використаних джерел

1. Kang, J., & Kim, S. (2025). Game over too soon: Early specialization and short careers in esports. *Frontiers in Psychology*, 16, 12104221. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.12104221

2. Martončik, M., Karhulahti, V.-M., & Matyjek, M. (2024). Psychological predictors of long-term esports success: A longitudinal study. *Collabra: Psychology*, 10(1), 117677. https://doi.org/10.1525/collabra.117677

3. Thompson, J. J., Blair, M. R., & Henrey, A. J. (2014). Over the hill at 24: Persistent age-related cognitive-motor decline in reaction times in an ecologically valid video game task begins in early adulthood. *PLOS ONE*, 9(4), e94215. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0094215

4. Zanevskyy, I., Mostova, M., & Paskiv, V. (2025). University Educational Program for esports' Master Science in Ukraine. *International Journal of Sports and Physical Education*, 11(2), 28–42.

5. Ner0cs. (2022). *When do Counter-Strike players peak? A statistical analysis*. HLTV.org. https://www.hltv.org/news/33610/when-do-counter-strike-players-peak

© Паськів В., 2026