

СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ ТА ЧИННИКИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З КІБЕРСПОРТУ

Едуард Анохін¹, Оксана Шинкарук²

¹ГО «Федерація кіберспорту України», Київ, Україна

²Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Анотація. Вступ. Кіберспорт перетворився на одну з найдинамічніших галузей ігрової індустрії, демонструє швидке зростання та розширює власну інфраструктуру. За прогнозами, світовий ринок кіберспорту може сягнути 5,48 мільярда доларів до 2029 року а показником CAGR близько 26,8%, що свідчить про посилення інтересу з боку інвесторів, медіа та широкої аудиторії. *Мета дослідження* – визначити вплив ключових світових тенденцій на організацію та проведення кіберспортивних змагань та обґрунтувати основні чинники, що визначають їх успішність і результативність. *Методи дослідження.* Використано теоретичний аналіз, експертне опитування (n=13) з розрахунком коефіцієнта конкордації (W). Для оцінки значущості коефіцієнта конкордації використовували критерій узгодження Пірсона χ^2 . Соціологічне опитування (n=43) включало гравців (n=27), тренерів й організаторів. Результати оброблялися статистичними методами для визначення рівня їхньої значущості. *Результати.* Аналіз підтвердив динамічне зростання світового ринку (з перспективою до 5,48 млрд дол. у 2025 році), яке супроводжується професіоналізацією гравців (3,38 млрд геймерів у 2024 р.), глобалізацією (очікуване досягнення 640,8 млн глядачів у 2025 р.) та зміною демографії (переважання аудиторії 16–35 років). Пандемія COVID-19 прискорила перехід змагань до онлайн-формату та сприяла зростанню інвестицій, тоді як у 2024 р. провідними джерелами доходу лишалися спонсорство та медіаправа, які, за прогнозами, збільшуватимуться на понад 22% CAGR. З'ясовано, що гравці надають пріоритет технічним і регламентним аспектам (ігрова платформа, призовий фонд, правила), тоді як організатори та спонсори орієнтуються на видовищність і масштабність заходів (ігрові формати, взаємодія з глядачами, можливості розширення прав на ЗМІ). *Висновки.* Кіберспорт формується як багатокomпонентна система, що інтегрує технічні, організаційні та маркетингові чинники. Стрімке зростання ринку, залучення міжнародних брендів, глобалізація та зміна демографії глядачів визначають сучасні вектори розвитку кіберспортивної індустрії, а здатність до швидкої адаптації суттєво посилює її конкурентні переваги порівняно з традиційними видами спорту.

Ключові слова: кіберспорт, світові тенденції, організація змагань, професіоналізація, глобалізація, глядацька аудиторія, спонсорство, права на ЗМІ, моделі турнірів, ігрова платформа.

Eduard Anokhin, Oksana Shynkaruk

GLOBAL TRENDS AND FACTORS INFLUENCING ESPORTS COMPETITIONS

Abstract. *Introduction.* Esports has evolved into one of the fastest-growing sectors of the gaming industry, demonstrating rapid expansion and an ever-widening infrastructure. According to forecasts, the global esports market may reach USD 5.48 billion by 2029 with a CAGR of around 26.8%, indicating heightened interest from investors, media, and a broad audience. *Research Objective.* To determine the impact of key global trends on the organization and conduct of esports competitions and to substantiate the main factors that define their success and effectiveness. *Methods.* The research employed theoretical analysis, an expert survey (n=13) with the calculation of the concordance coefficient (W), and Pearson's chi-square test (χ^2) to assess the significance of this coefficient. In addition, a sociological survey (n=43) was conducted, involving players (n=27), coaches, and organizers. The results were processed using statistical methods to determine their level of significance. *Results.* The analysis confirmed the dynamic growth of the global market (projected to USD 5.48 billion by 2025), accompanied by player professionalization (3.38 billion gamers by 2024), globalization (an expected audience of 640.8 million viewers by 2025), and demographic shifts (a predominant audience aged 16–35). The COVID-19 pandemic accelerated the transition of competitions to online formats, spurring greater investment. Meanwhile, in 2024, sponsorships and media rights remain leading revenue sources, anticipated to grow at over 22% CAGR. Findings indicate that players prioritize technical and regulatory aspects (gaming platform, prize pool, rules), whereas organizers and sponsors focus on the spectacle and scale of events (gaming formats, audience engagement, and expanding media rights). *Conclusions.* Esports is evolving into a multi-component system that integrates technical, organizational, and marketing factors. Rapid market growth, increasing participation of international brands, globalization, and shifts in audience demographics define the modern vectors of the esports industry, while the ability to quickly adapt significantly boosts its competitive advantages compared to traditional sports.

Keywords: esports, global trends, event organization, professionalization, globalization, audience, sponsorship, media rights, tournament formats, gaming platform.

Актуальність. Кіберспорт нині перетворився на одну з найдинамічніших галузей ігрової індустрії, демонструючи швидке зростання та розширюючи власну інфраструктуру. За прогнозами, світовий ринок кіберспорту може сягнути 5,48 мільярда доларів до 2029 року за показником CAGR близько 26,8%, що свідчить про посилення інтересу з боку інвесторів, медіа та широкої аудиторії. Водночас відбуваються суттєві зрушення в демографії глядачів, форматах турнірів, стратегічній взаємодії з брендами та моделі монетизації. Ці процеси унаочнюють глобальний вплив кіберспорту як соціально-економічного та культурного явища [5, 19].

Швидке зростання кіберспорту робить необхідним вивчення чинників, що впливають на організацію та проведення змагань. Зокрема, актуальним є дослідження того, як зміна демографії глядачів, професіоналізація гравців, глобалізація та розширення інновацій як віртуальна реальність, інвестиційних можливостей визначають майбутній розвиток індустрії [2, 8, 22]. Крім того, пандемія COVID-19 засвідчила здатність кіберспорту адаптуватися до онлайн-форматів, що ще більше посилило його конкурентні переваги порівняно з традиційними видами спорту. Водночас залишається відкритим питання оптимальних

Анохін Е., Шинкарук О. Світові тенденції та чинники, що впливають на проведення змагань з кіберспорту. Спорт. Освіта. Здоров'я. 2025; 1: 3–9
DOI: <https://doi.org/10.32782/sports-education/2025-1-1>

Anokhin E., Shynkaruk O. Global trends and factors influencing esports competitions. Sports. Education. Health. 2025; 1: 3–9
DOI: <https://doi.org/10.32782/sports-education/2025-1-1>

моделей турнірів, розширення спонсорських можливостей та трансляційних прав [4, 14, 19].

Кіберспорт поєднує специфіку віртуальних ігор і традиційних видів спорту, формуючи нові правила організації та проведення змагань [1, 16]. Проблема полягає у визначенні системи чинників, які найбільш суттєво впливають на успішність кіберспортивних турнірів, – від вибору ігрової платформи та формату до питань призового фонду, глядацької аудиторії, трансляцій і ролі організаторів. Розуміння цих чинників дозволить розробити ефективні стратегії для всіх учасників ринку – гравців, організаторів, розробників ігор, інвесторів і спонсорів [3, 13].

У наукових джерелах [24, 25] спостерігається посиленна увага до масштабування ринку кіберспорту та структурних особливостей індустрії. Зокрема, J. Smith, O. Шинкарук зі співавторами [10, 28] відзначають, що показники аудиторії зростають завдяки глобальним стрімінговим платформам і появі лігової моделі турнірів від таких компаній, як «Riot Games» та «Activision Blizzard» [17, 27]. Крім того, у працях [20, 29] визначено вплив сегменту мікротранзакцій на формування прибутку й підтверджено, що модель free-to-play стимулює залучення нових геймерів. Водночас автори A. Tsukts та L. Jiang & X. Wei [23, 31] акцентують увагу на питаннях медіаправ та ролі спонсорських контрактів, зазначаючи, що саме цей напрям дає кіберспорту найбільші перспективи зростання. Адаптація кіберспорту під час пандемії COVID-19, на думку авторів R. Gonzalez та J. Park [21, 26], свідчить про надзвичайну гнучкість галузі, що забезпечує її конкурентоспроможність на світовому ринку розваг.

Таким чином, зростання обсягів ринку, активна участь інвесторів і брендів, професіоналізація та глобалізація, а також динамічний розвиток прав на ЗМІ підтверджують актуальність дослідження сутності й особливостей кіберспорту як частини світової ігрової індустрії.

Мета дослідження – визначити вплив ключових світових тенденцій на організацію й проведення кіберспортивних змагань та обґрунтувати основні чинники, що визначають їх успішність і результативність.

Методи дослідження. У дослідженні були використані такі методи: теоретичний аналіз та узагальнення публікацій

з питань розвитку кіберспортивного ринку, монетизації, структури турнірів, впливу пандемії та зміни демографії глядачів; експертне опитування ($n=13$), у межах якого визначено вагомість окремих чинників для проведення змагань; розраховано коефіцієнт конкордації W . Для оцінки значущості коефіцієнта конкордації використовували критерій узгодження Пірсона χ^2 . Соціологічне опитування ($n=43$) включало гравців ($n=27$), глядачів, тренерів, організаторів задля порівняння оцінок чинників у різних групах. Був проведений статистичний аналіз (використання програмного забезпечення для обробки отриманих даних і визначення рівня статистичної значущості).

Результати. З метою отримання об'єктивних даних щодо світових тенденцій у проведенні кіберспортивних змагань, які є частиною стрімко зростаючої ігрової індустрії, було здійснено відповідний аналіз і визначено основні чинники розвитку. До ключових світових тенденцій належать: динамічне зростання світового ринку кіберспорту, професіоналізація та глобалізація кіберспорту, зміна демографії глядачів, трансформація моделі турнірів, взаємодія з інвесторами та брендами, вплив COVID-19 на розвиток кіберспорту, розширення спонсорства та прав на ЗМІ (рис. 1).

Обсяг світового ринку кіберспорту оцінювався в 1,88 мільярда доларів у 2022 році. За прогнозами, він зростатиме зі швидкістю CAGR на рівні 26,8% у період з 2023 до 2030 року. Прогнози також свідчать про те, що ринок може сягнути 5,48 мільярда доларів до 2029 року [24]. Така позитивна динаміка пояснюється, зокрема, збільшенням обсягів онлайн-трансляцій ігор, значними інвестиціями, зростанням кількості глядачів, підвищеною активністю учасників і розширеною інфраструктурою для проведення лігових турнірів. Це свідчить про визнання кіберспорту як повноцінного сегмента ігрової індустрії та виду спортивної діяльності (рис. 2).

У 2024 році відбувалося подальше зростання професіоналізації в межах системи кіберспорту, насамперед серед лідерів думок, геймерів, організаторів подій і розробників ігор. Кількість геймерів у світі тоді сягала 3,38 мільярда, приносячи дохід у 184,0 мільярда доларів. Покоління



Рис. 1. Світові тенденції проведення змагань з кіберспорту

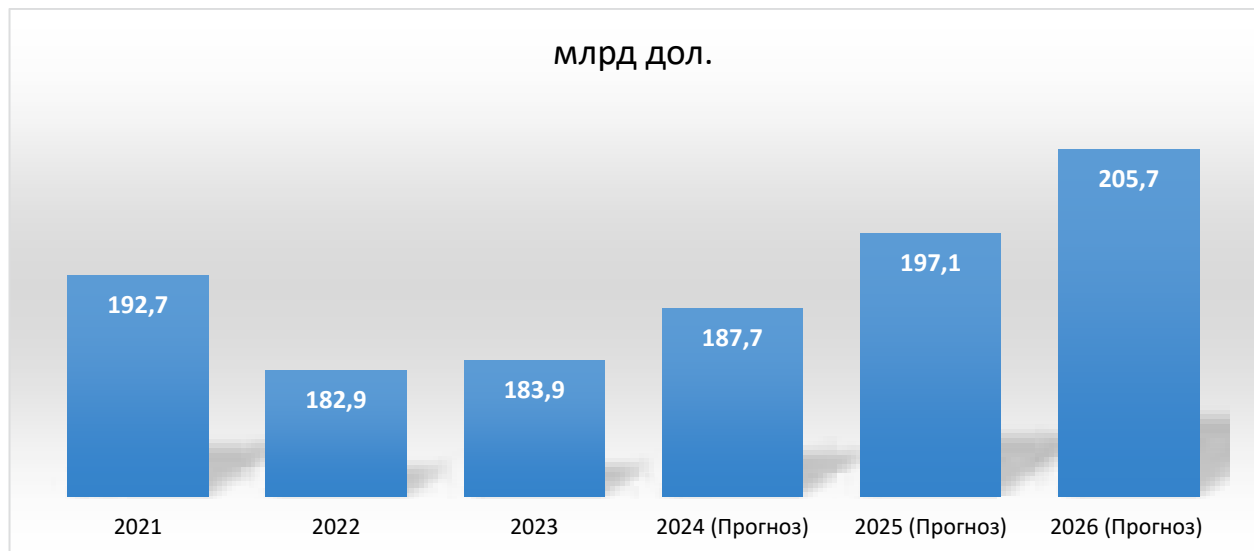


Рис. 2. Динаміка ринку кіберспорту

міленіалів усе частіше розглядає кіберспорт як перспективну кар'єрну можливість завдяки популярності ігрових турнірів, спонсорських угод, доходів від стрімінгу та значним призовим фондам на міжнародних змаганнях. Очікування зростання глядацької аудиторії до 640,8 мільйона у 2025 році демонструє посилення глобалізації та масової привабливості кіберспорту. Цей процес супроводжується розширенням географії проведення турнірів і зростанням кількості глядачів із різних регіонів світу. Молодіжний склад аудиторії з переважанням вікової групи 16–35 років відрізняється від традиційних видів спорту. Це стимулює розроблення нових підходів до маркетингу та оптимізації контенту, які б максимально задовольняли потреби молоді аудиторії.

Запровадження лігової моделі турнірів, наприклад, «Riot Games» у дисципліні «League of Legends» та «Activision Blizzard» у «Overwatch League», сприяло створенню нових джерел доходу та забезпеченню загального розвитку кіберспортивної індустрії. Така модель розширює формати змагань та робить їх більш стійкими й привабливими для учасників і глядачів.

Кіберспортивні турніри дедалі частіше приваблюють інвестиції з боку великих міжнародних брендів та спонсорів, оскільки вони забезпечують значний рівень залученості фанатів. Протягом останніх років у цю галузь було інвестовано істотні кошти, зокрема традиційними венчурними фірмами, стратегічними інвесторами й прямими інвесторами. Модель ігор free-to-play продемонструвала високу ефективність, адже внутрішньоігрові мікротранзакції істотно збільшують доходи компаній, підтримуючи загальний розвиток галузі. Такі ігри, як Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends і Fortnite, застосовують модель free-to-play та містять мікротранзакції, що сприяє об'єднанню молодих геймерів в екосистемі кіберспорту і розширює загальну аудиторію. Мікротранзакції нині відіграють вирішальну роль у генерації доходів на ринку.

Пандемія COVID-19 зумовила скасування або перенесення багатьох змагань, а також перехід до віртуальних форматів проведення подій. Цей чинник сприяв зростанню кількості онлайн-глядачів і збільшенню інвестицій

в індустрію. За часів карантинних обмежень низку великих змагань, таких як Epicenter Major 2020, Combo Breaker, Pokémon Championship Series, ESL Americas Pro League, California Overwatch League, ESL One Rio 2020 Counter-Strike та інші, було скасовано. Зокрема, 8% подій у прямому ефірі підлягали повному скасуванню, 53% були переведені на віртуальні платформи, 26% – перенесені, а 13% залишилися в початкових часових рамках. Хоча ці процеси вплинули на продаж квитків і мерчандайзинг, перехід більшості заходів у режим онлайн зумовив зростання кількості глядачів на стрімінгових платформах. Із пом'якшенням карантинних заходів у 2021 році ринок продемонстрував стійке зростання.

Найбільший відсоток глобального доходу кіберспорту у 2024 році становив саме сегмент спонсорства. Завдяки цьому бренди можуть безпосередньо взаємодіяти з потенційними споживачами через онлайн- та офлайн-канали, використовуючи стенди, інтерактивну рекламу, плакати чи відеодисплеї. Серед відомих брендів, що вже уклали спонсорські угоди з кіберспортивними лігами та командами, – Nvidia Corporation, Red Bull, BMW AG, The Coca-Cola Company та ВПС США. Зростання конкуренції у сфері спонсорства спонукає компанії шукати автентичні формати взаємодії з цільовою аудиторією. Для багатьох неендемічних брендів вихід на кіберспортивний ринок відбувається через цифрове доповнення традиційних спонсорських проєктів (наприклад, футбольні клуби розширюють свою діяльність у FIFA).

У сегменті прав на ЗМІ передбачено найбільшу перспективу з точки зору рентабельності зі швидкістю CAGR понад 22,0% у прогнотований період. Цей сегмент охоплює доходи, що надходять командам, лігам і організаціям за права трансляції кіберспортивного контенту. Значний внесок у формування цього ринку здійснюють окремі регулярні ліги, чемпіонати й події, які транслюються переважно на стрімінгових платформах. Найпопулярнішою платформою для перегляду турнірів наживо залишається Twitch Interactive, Inc. Отже, кіберспорт формується як впливова складова частина сучасної ігрової індустрії, суттєво впливаючи на медіа, рекламу і глобальну культуру.

З урахуванням наведених світових тенденцій експертам з кіберспорту було запропоновано оцінити їх вплив на організацію й проведення змагань у кіберспорті (табл. 1). Розрахований коефіцієнт конкордації становив $W=0,88$, що підтверджує високий рівень узгодженості думок експертів. При цьому розрахунковий показник χ^2 ($N=13$; $df=8$) дорівнює 91,26, що перевищує табличне значення 15,507 за рівня значущості $p<0,05$. Розподіл думок підтверджує наші дані щодо впливу тенденцій на організацію та проведення змагань у кіберспорті.

Розвиток кіберспорту супроводжується формуванням системи змагань, яка поєднує специфічні риси віртуальних ігор із методиками та підходами, властивими традиційним видам спорту. Зважаючи на швидке зростання кіберспортивної індустрії, ми провели дослідження з метою визначення й ранжування чинників, які впливають на успішність і ефективність проведення змагань. Дослідження (13 експертів) виявило чинники, що впливають на успішність проведення змагань (коефіцієнт конкордації $W=0,64$; $\chi^2=56,66 \geq 15,507$; $p<0,05$). До них віднесено: ігрову платформу, час проведення змагань, правила та регулювання, організаторів, ігровий формат, призовий фонд, трансляцію, місце проведення й глядацьку аудиторію. Найбільш вагомими визнано ігровий формат (19 балів), ігрову платформу (29 балів) та час проведення змагань (36 балів). У загальному опитуванні взяли участь 43 респонденти, що представляли різні сегменти кіберспортивної діяльності: гравці ($n=27$), глядачі, тренери та аналітики. Опитування дало змогу порівняти оцінки чинників у межах різних груп. Загальна вибірка ($n=43$) віддала перевагу ігровому формату (181 бал), глядацькій аудиторії (184) та трансляції (187), тоді як гравці ($n=27$) найважливішими назвали ігрову платформу, правила й регулювання змагань та ігровий формат (по 122 бали). Різниця пріоритетів пояснюється специфікою професійної діяльності кожної групи (організація змагань, участь у грі, залучення аудиторії). Гравці зосереджені на технічних аспектах і дотриманні правил, що безпосередньо позначається на результаті матчу.

Загальна вибірка, що включає також глядачів і функціонерів, надає більшу вагу видовищності (ігровому формату, трансляції, глядацькій аудиторії), адже це впливає на популяризацію кіберспорту та комерційний успіх заходу. Отже, результати вказують на диференціацію пріоритетів щодо чинників, які формують ефективність кіберспортивних заходів. Для організаторів і широкого кола респондентів важливіша загальна привабливість змагань (формат, трансляції, взаємодія з глядачами), тоді як гравці підкреслюють значущість ігрової платформи, регламенту й призового фонду, безпосередньо пов'язаних із результативністю команд.

Дискусія. Результати дослідження підтвердили визначення низки ключових чинників, що впливають на організацію та проведення змагань у кіберспорті, серед яких – ігровий формат, ігрова платформа, час проведення змагань, призовий фонд, правила та регулювання, трансляція, місце проведення, організатори змагань і глядацька аудиторія [2, 7, 10, 12]. Згідно з нашими висновками саме ігровий формат і платформа найбільше впливають на безпосередній ігровий процес, тоді як трансляції і глядацька аудиторія визначають масштаб популяризації турнірів та їх комерційні перспективи.

Наведені спостереження узгоджуються з даними Newzoo [24], де наголошується, що світовий ринок кіберспорту активно зростатиме (CAGR близько 26,8%) і може досягти 5,48 мільярда доларів до 2029 року завдяки розширенню аудиторії та збільшенню обсягів онлайн-трансляцій. Аналогічно до цього J. Smith та інші фахівці [28, 30] вказують на те, що професіоналізація гравців, масштабні призові фонди та лігова модель турнірів від компаній «Riot Games» і «Activision Blizzard» [17, 27] суттєво впливають на привабливість змагань для потенційних інвесторів і партнерів.

Додатково зазначимо, що наші дані про вагому роль організаторів і спонсорської підтримки відповідають висновкам Tsukts і Jiang & Wei [23, 31], які наголошують, що спонсорство та права на трансляції залишаються основними джерелами доходів у кіберспорті. Ці автори також відзначають зростання кількості угод із великими

Таблиця 1

Розподіл думок експертів щодо значущості світових тенденцій для організації та проведення змагань у кіберспорті ($n=13$), $W=0,88$, $\chi^2=91,26$, $p<0,05$

№	Тенденція	Сума рангів	$\bar{x}$	λ	Ранг
1	Зростання світового ринку кіберспорту	18	1,39	0,212	1
2	Професіоналізація кіберспорту	37	2,85	0,1713	3
3	Глобалізація кіберспорту	33	2,54	0,1799	2
4	Зміна демографії глядачів	84	6,46	0,07066	6
5	Зміни моделі турнірів	45	3,46	0,1542	4
6	Взаємодія з інвесторами та брендами	65	5	0,1113	5
7	Вплив COVID-19 на розвиток кіберспорту	95	7,31	0,04711	7
8	Розширення спонсорства	97	7,46	0,04283	8
9	Розширення прав на ЗМІ	112	8,62	0,01071	9
Σ		585		1,0	

Примітка. Що меншою є сума рангів, то вище місце показника у рейтингу; $\bar{x}$ – середня оцінка, бал; λ – ваговий коефіцієнт об'єкта, який використовується при оцінці показників для врахування їхньої важливості.

неендемічними брендами (Nvidia, Red Bull, BMW AG, The Coca-Cola Company тощо), що свідчить про глобальне визнання кіберспорту і його потенціал для партнерського маркетингу. Паралельно з цим Nielsen [25] підтверджує, що найбільшу перспективу з точки зору рентабельності в найближчі роки має саме сегмент прав на ЗМІ, який розширюється зі швидкістю понад 22% на рік.

Наші результати також демонструють високий ступінь впливу глобальних процесів, зокрема пандемії COVID-19, на структуру й динаміку ринку. Перехід багатьох змагань в онлайн-формат, зазначений у цьому дослідженні, узгоджується зі спостереженнями R. Gonzalez та J. Park [21, 26]. Вони доводять, що гнучкість кіберспорту в кризових ситуаціях стала одним із ключових чинників його стрімкої популярності та визнання, оскільки традиційні види спорту зазнали суттєвих обмежень або взагалі скасували змагання.

Водночас розподіл пріоритетів серед різних груп респондентів (гравців, організаторів, глядачів) підтверджує багатовимірний характер кіберспорту. Гравці зосереджені переважно на технічних і регламентних аспектах (ігрова платформа, правила, призовий фонд), тоді як глядачів і організаторів більше цікавлять видовищність (ігровий формат), доступність (трансляції) та комерційні вигоди (спонсорство, медіаправа) [6, 11, 25]. Така різниця в оцінках цілком відповідає ідеї Entertainment Software Association [20] про поліфункціональність кіберспорту як спортивно-розважального явища, що задовольняє різні потреби своєї аудиторії.

Висновки. Одержані нами результати підтверджують такі усталені світові тенденції: динамічне зростання,

професіоналізацію і глобалізацію, збільшення ролі медіаправ та спонсорства, а також високу адаптивність ринку до зовнішніх викликів. Аналіз світових тенденцій свідчать про те, що кіберспорт як галузь перебуває у фазі активного зростання та трансформації. Зростання ринку, професіоналізація, глобалізація, зміна демографії глядачів, новаторські моделі проведення турнірів, взаємодія з інвесторами й спонсорами, а також адаптація до глобальних викликів (зокрема, спричинених пандемією COVID-19) визначають еволюцію кіберспортивних заходів. Ці фактори формують комплексний підхід до організації змагань, де враховуються як технічні особливості й забезпечення чесної гри, так і маркетингові інструменти для залучення широкої аудиторії.

Кіберспортивні змагання є багатокомпонентною системою, в якій ефективне поєднання організаційних, технічних і маркетингових складників зумовлює успіх події. Для подальшого розвитку кіберспорту як повноцінної спортивної та комерційної галузі важливо враховувати різний ступінь впливу кожного чинника залежно від цільової аудиторії та ролі учасників (гравці, організатори, глядачі). Такі чинники сприяють розвитку кіберспорту не лише як окремого напрямку спортивної діяльності, а й як впливового складника сучасної медіа- та розважальної індустрії з дедалі більшою глобальною аудиторією та залученням значних інвестиційних ресурсів.

Подальші дослідження можуть бути зосереджені на аналізі найефективніших моделей турнірів і стратегій залучення інвестицій, а також на вивченні довгострокових наслідків трансформації індустрії в постковідний період.

ЛІТЕРАТУРА

- Анохін Е.В. Система проведення змагань у кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 3. С. 3–7. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2021.3.3-7>.
- Анохін Е.В. Чинники, що впливають на успішність та результативність гравців у кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2023. № 3. С. 3–10. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.3.3-10>.
- Анохін Е.В. Порівняльний аналіз чинників, що впливають на результативність в спорті та кіберспорті. *Молодь та олімпійський рух* : зб. тез доп. XVI Міжнар. конф. молодих вчених, м. Київ, 29 черв. 2023 р. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 63–64. URL: https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hvi_zhovt-lyst_23_7_1.pdf.
- Анохін Е.В., Бондар М.С. Зовнішні чинники, що впливають на змагальну діяльність в кіберспорті (на прикладі аналізу призового фонду). *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали VI Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, м. Київ, 31 трав. 2023 р. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 76–77. URL: <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRfZojhT2OW7l6wll>.
- Анохін Е.В., Шинкарук О.А. Вплив глядацької аудиторії на змагальний результат в кіберспорті. *Молодь та олімпійський рух* : зб. тез доп. XV Міжнар. конф. молодих вчених, м. Київ, 16 верес. 2022 р. Київ : НУФВСУ, 2022. С. 128–130. URL: https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hv_zhovt-lyst_22_dopovn_140_stor.pdf.
- Анохін Е.В., Шинкарук О.А., Денисова Л.В. Урахування матеріально-технічної складової при проведенні змагань з кіберспорту. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали V Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, м. Київ, 31 трав. 2022 р. Київ : НУФВСУ, 2022. С. 132–133. URL: <https://drive.google.com/file/d/149o3mcDdlFORVsXMBToRTorBtc1tlzv/view>.
- Шинкарук О.А., Анохін Е.В., Юхно Ю.О., Бондар М.С. Призовий фонд як чинник, що впливає на систему змагань у кіберспорті. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали VI Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, м. Київ, 31 трав. 2023 р. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 108–110. URL: <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRfZojhT2OW7l6wll>.
- Шинкарук О. Сучасні проблеми розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2024. № 1. С. 239–250. DOI: 10.32540/2071-1476-2024-1-239. URL: <http://infiz.dp.ua/misc-documents/2024-01/2024-01-23.pdf>.
- Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2023. № 1. С. 251–260. URL: <http://infiz.dp.ua/misc-documents/2023-01/2023-01-27.pdf>. DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251.
- Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю., Лут І., Пінчук В., Бондар М. Вплив глядацької аудиторії на популяризацію кіберспортивних дисциплін та проведення змагань. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2023. № 2. С. 86–94. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.2.86-94>.
- Шинкарук О., Бишевец Н., Сергієнко К., Строганов С., Анохін Е. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2022. № 1. С. 30–36. DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30-36.
- Шинкарук О., Лут І., Пінчук В., Васильєв М. Вплив об'єктивних та суб'єктивних чинників на результативність команд в кіберспорті. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2024. № 2 (12). С. 186–200. DOI: <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.2.14>.
- Шинкарук О., Яроменко М., Юхно Ю., Лениченко В. Стрімінгові платформи як інструмент популяризації та розвитку кіберспорту. *Sport Science Spectrum*. 2024. № 1. Р. 41–49. DOI: <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-1-7>.
- Шинкарук О. Розвиток екосистеми кіберспорту на сучасному етапі. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2024. № 1 (11). С. 233–245. DOI: <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.1.15>.
- Яковенко О., Шинкарук О., Пінчук В., Кузьменко, Д. Аналіз змагальної діяльності в кіберспорті та визначення напрямків його розвитку. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15*. 2024. № 12 (185). С. 221–225. DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).46](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).46).

16. Яковенко, О., Шинкарук, О., Строганов, С., Петрик, О., & Голованова, Н. Роль медіа у популяризації жіночого кіберспорту. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15*. 2024. № 12 (185). С. 216–221. DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).45](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).45).
17. Activision Blizzard Official Website. Overwatch League, 2023. URL: <https://www.activisionblizzard.com>.
18. Bányaí F., Griffiths M.D., Király O., Demetrovics Z. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Hungarian Journal of Psychology*. 2019. № 5 (1). С. 12–25.
19. Carless D. The Effect of Sponsor Recognition on Esports Tournaments. *Journal of Brand Management*. 2021. № 8. С. 11–23.
20. Entertainment Software Association (ESA). 2023 Trends in Gaming. Вашингтон : ESA, 2023. 36 с.
21. Gonzalez R. Online Adaptation of Esports During Pandemic. *Global Sport Journal*. 2021. № 3. С. 39–47.
22. Harrington T. The Future of VR in Esports. *Virtual Reality Studies*. 2022. Т. 6, № 2. С. 33–45.
23. Jiang L., Wei X. Media Rights in Esports: A Rising Market. *International Journal of Sports Marketing*. 2022. № 3. С. 12–20.
24. Newzoo. Global Esports Market Report. 2023. URL: <https://newzoo.com>.
25. Nielsen. The Esports Playbook. 2022. URL: <https://nielsen.com>.
26. Park J. The Impact of COVID-19 on Esports Events. *Tech & Culture Review*. 2022. № 1. С. 15–24.
27. Riot Games Official Website. League of Legends: Esports, 2023. URL: <https://www.riotgames.com>.
28. Smith J. Esports Industry Growth Analysis. *Journal of Interactive Media*. 2021. № 2. С. 45–52.
29. Steam Annual Report. 2022. URL: <https://store.steampowered.com> (дата звернення: 15.01.2025).
30. Taylor T.L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton University Press, 2018. 280 с.
31. Tsukts A. Revenue Streams in Esports. *Economic Studies*. 2021. № 4. С. 67–78.

REFERENCES

1. Anokhin, E. (2021). The system of conducting competitions in esports. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (3), 3–7. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2021.3.3-7>.
2. Anokhin, E. (2023). Factors influencing the success and performance of players in esports. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (3), 3–10. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.3.3-10>.
3. Anokhin, E.V. (2023). Comparative analysis of factors influencing performance in sports and esports. In *Youth and the Olympic Movement: Proceedings of the XVI International Conference of Young Scientists* (Kyiv, June 29, 2023) (pp. 63–64). Kyiv: NUFKSU. https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hvi_zhovt-lyst_23_7_1.pdf.
4. Anokhin, E.V., & Bondar, M.S. (2023). External factors influencing competitive activities in esports (based on an analysis of prize pools). In *Innovative and Information Technologies in Physical Culture, Sports, Physical Therapy, and Occupational Therapy: Proceedings of the VI All-Ukrainian Electronic Scientific and Practical Conference with International Participation* (Kyiv, May 31, 2023) (pp. 76–77). Kyiv: NUFKSU. <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZgg-P2r7YXRFzohT2OW7I6wll>.
5. Anokhin, E.V., & Shynkaruk, O.A. (2022). Influence of the audience on competitive results in esports. In *Youth and the Olympic Movement: Proceedings of the XV International Conference of Young Scientists* (Kyiv, September 16, 2022) (pp. 128–130). Kyiv: NUFKSU. https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hv_zhovt-lyst_22_dopovn_140_stor.pdf.
6. Anokhin, E.V., Shynkaruk, O.A., & Denysova, L.V. (2022). Taking material and technical factors into account when holding esports competitions. In *Innovative and Information Technologies in Physical Culture, Sports, Physical Therapy, and Occupational Therapy: Proceedings of the VI All-Ukrainian Electronic Scientific and Practical Conference with International Participation* (Kyiv, May 31, 2022) (pp. 132–133). Kyiv: NUFKSU. <https://drive.google.com/file/d/149o3m-cDdlFORVsXMBToRTorBtCt1tlzv/view>.
7. Shynkaruk, O.A., Anokhin, E.V., Yukhno, Yu.O., & Bondar, M.S. (2023). The prize pool as a factor influencing the esports competition system. In *Innovative and Information Technologies in Physical Culture, Sports, Physical Therapy, and Occupational Therapy: Proceedings of the VI All-Ukrainian Electronic Scientific and Practical Conference with International Participation* (Kyiv, May 31, 2023) (pp. 108–110). Kyiv: NUFKSU. <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRFzohT2OW7I6wll>.
8. Shynkaruk, O. (2024). Current problems of esports development. *Sportyynyi visnyk Prydniprovia*, (1), 239–250. DOI: 10.32540/2071-1476-2024-1-239.
9. Shynkaruk, O. (2023). Formation of the esports (esports) ecosystem as a modern phenomenon in sports, culture, and education. *Sportyynyi visnyk Prydniprovia*, (1), 251–260. DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251.
10. Shynkaruk, O., Anokhin, E., Yukhno, Yu., Luth, I., Pinchuk, V., & Bondar, M. (2023). The impact of the audience on the popularization of esports disciplines and the holding of competitions. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (2), 86–94. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.2.86-94>.
11. Shynkaruk, O., Byshevet, N., Serhienko, K., Strohanov, S., & Anokhin, E. (2022). Analysis of the contingent of people involved in esports. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (1), 30–36. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2022.1.30-36>.
12. Shynkaruk, O., Luth, I., Pinchuk, V., & Vasylyev, M. (2024). Influence of objective and subjective factors on team performance in esports. *Sportyynna nauka ta zdorov'ia liudyny*, 2(12), 186–200. DOI: <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.2.14>.
13. Shynkaruk, O., Yarmolenko, M., Yukhno, Yu., Lenychenko, V. (2024). Streaming platforms as a tool for the promotion and development of esports. *Sport Science Spectrum*, (1), 41–49. DOI: <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-1-7>.
14. Shynkaruk, O. (2024). The development of the esports ecosystem at the present stage. *Sportyynna nauka ta zdorov'ia liudyny*, 1(11), 233–245. DOI: <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.1.15>.
15. Yakovenko, O., Shynkaruk, O., Pinchuk, V., & Kuzmenko, D. (2024). Analysis of competitive activity in esports and identification of its development directions. *Naukovyi chasopys Ukrain'skoho derzhavnoho universytetu imeni Mykhaila Drahomanova. Seria 15*, (12(185)), 221–225. DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).46](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).46).
16. Yakovenko, O., Shynkaruk, O., Strohanov, S., Petryk, O., & Holovanova, N. (2024). The role of media in popularizing women's esports. *Naukovyi chasopys Ukrain'skoho derzhavnoho universytetu imeni Mykhaila Drahomanova. Seria 15*, (12(185)), 216–221. DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).45](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).45).
17. Activision Blizzard Official Website. Overwatch League, 2023. URL: <https://www.activisionblizzard.com>.
18. Bányaí F., Griffiths M.D., Király O., Demetrovics, Z. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Hungarian Journal of Psychology*. 2019. № 5 (1). С. 12–25.
19. Carless D. The Effect of Sponsor Recognition on Esports Tournaments. *Journal of Brand Management*. 2021. № 8. С. 11–23.
20. Entertainment Software Association (ESA). 2023 Trends in Gaming. Вашингтон: ESA, 2023. 36 с.
21. Gonzalez, R. Online Adaptation of Esports During Pandemic. *Global Sport Journal*. 2021. № 3. С. 39–47.
22. Harrington, T. The Future of VR in Esports. *Virtual Reality Studies*. 2022. Т. 6, № 2. С. 33–45.
23. Jiang, L., Wei, X. Media Rights in Esports: A Rising Market. *International Journal of Sports Marketing*. 2022. № 3. С. 12–20.
24. Newzoo. Global Esports Market Report. 2023. URL: <https://newzoo.com>.
25. Nielsen. The Esports Playbook. 2022. URL: <https://nielsen.com>.
26. Park, J. The Impact of COVID-19 on Esports Events. *Tech & Culture Review*, 2022, № 1, с. 15–24.
27. Riot Games Official Website. League of Legends: Esports, 2023. URL: <https://www.riotgames.com>.
28. Smith J. Esports Industry Growth Analysis. *Journal of Interactive Media*. 2021. № 2. С. 45–52.
29. Steam Annual Report. 2022. URL: <https://store.steampowered.com> (дата звернення: 15.01.2025).
30. Taylor T.L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton University Press, 2018. 280 с.
31. Tsukts A. Revenue Streams in Esports. *Economic Studies*. 2021. № 4. С. 67–78.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

Анохін Едуард Володимирович <https://orcid.org/0000-0002-9601-5244>, ed@esports.ua
ГО «Федерація кіберспорту України»,
вул. Саперно-слобідська, 22, м. Київ, 01010, Україна

Шинкарук Оксана Анатоліївна <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>, shi-oksana@ukr.net
Національний університет фізичного виховання і спорту України,
вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Anokhin Eduard <https://orcid.org/0000-0002-9601-5244>, ed@esports.ua
Ukrainian Esports Federation (UESF),
Saperno-slobidska str., 22, Kyiv, 01010, Ukraine

Shynkaruk Oksana <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>, shi-oksana@ukr.net
National University of Ukraine on Physical Education and Sport,
Fizkul'tury str., 1, Kyiv, 03150, Ukraine