

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ
КІБЕРСПОРТУ В УМОВАХ
ГЛОБАЛІЗАЦІЇ



Шинкарук Оксана

Національний університет фізичного виховання і спорту України

DOI:10.32540/2071-1476-2025-1-304

Annotation

Introduction. Esports has gained the status of a global phenomenon in the modern world, integrating technology, culture, and economy while becoming an integral part of youth life. The globalization of esports ensures regional integration, stimulates economic growth, and expands audiences, but it also introduces challenges related to regulation, health impacts, and commercialization.

Objective. To explore modern trends and determine the influence of economic, social, and technological factors on the development of esports in the context of globalization.

Methods. Analysis of scientific and methodological literature, Internet data, comparison, systematization, and generalization.

Results. The analysis revealed that the global esports market shows a high growth rate (CAGR 26.8% by 2030), driven by investments, sponsorships, crowdfunding, and the development of monetization models (free-to-play, microtransactions). Mobile games dominate the market (83%) due to their accessibility. The largest segment of players is in the Asia-Pacific region (53%), while Europe and North America lead in monetization levels. The implementation of hybrid tournaments, such as ESL One and League of Legends Championship Series, ensures a balance between online and offline formats.

Social trends indicate active participation from younger generations, who shape interactive engagement models with brands through platforms like Twitch and YouTube. Technological advancements (5G, VR/AR) enhance gaming experiences and attract new audiences. Saudi Arabia and China illustrate different approaches to esports development: the former focuses on infrastructure, while the latter emphasizes integrating local and global leagues.

Conclusion. Esports is evolving into a multidimensional ecosystem combining economic, social, and technological innovations. Its development is shaped by the integration of hybrid tournament formats, adaptation to changes in viewership, and the implementation of innovative technologies that foster the globalization of esports.

Keywords: esports, trends, globalization, professionalization, technology, economic impact, audience, games, tournament models.

Анотація

Вступ. Кіберспорт у сучасному світі набув статусу глобального явища, яке інтегрує технології, культуру та економіку, стаючи невід'ємною частиною життя молоді. Глобалізація кіберспорту забезпечує інтеграцію регіонів, стимулює економічне зростання та розширює аудиторію, але водночас породжує виклики, пов'язані з регуляцією, впливом на здоров'я і комерціалізацією.

Мета. Дослідити сучасні тенденції та визначити вплив економічних, соціальних і технологічних чинників на розвиток кіберспорту в умовах глобалізації.

Методи. Аналіз науково-методичної літератури, даних мережі Інтернет, порівняння, систематизація та узагальнення.

Результати. Аналіз показав, що світовий ринок кіберспорту демонструє високий темп зростання (CAGR 26,8% до 2030 року), чому сприяють інвестиції, спонсорство, краудфандинг та розвиток моделей монетизації (free-to-play, мікротранзакції). Домінуючу частку ринку (83%) займають мобільні ігри, що спричинено їх доступністю. Найбільший сегмент гравців знаходиться в Азійсько-Тихоокеанському регіоні (53%), однак Європа та Північна Америка лідирують за рівнем монетизації. Впровадження гібридних турнірів, наприклад, ESL One і League of Legends Championship Series, забезпечує баланс між онлайн- та офлайн-форматами.

Соціальні тенденції вказують на активну участь молодого покоління, які формують інтерактивні моделі взаємодії з брендами через платформи Twitch і YouTube. Технологічний прогрес (5G, VR/AR) покращує ігровий досвід і сприяє залученню нових аудиторій. Саудівська Аравія та Китай ілюструють різні підходи до розвитку кіберспорту: перша зосереджується на інфраструктурі, тоді як друга – на інтеграції локальних і глобальних ліг.

Висновок. Кіберспорт трансформується у багатовимірну екосистему, де поєднуються економічні, соціальні та технологічні інновації. Його розвиток визначається інтеграцією гібридних форматів турнірів, адаптацією до змін у глядацькій аудиторії, а також упровадженням інноваційних технологій, що сприяють глобалізації кіберспорту.

Ключові слова: кіберспорт, тенденції, глобалізація, професіоналізація, технології, економічний вплив, глядацька аудиторія, ігри, моделі турнірів.

Вступ.

У сучасному світі кіберспорт перетворився на глобальне явище, яке охоплює мільйони гравців, глядачів та інвесторів. Цей феномен поєднує інноваційні технології, культуру і розваги, ставши невід'ємною частиною молодіжного життя. Глобалізація кіберспорту забезпечує інтеграцію різних регіонів, розширює аудиторію та формує нові можливості для економіки. Водночас із його популярністю постають нові виклики: питання регуляції, впливу на здоров'я, технологічного прогресу та комерціалізації.

Дослідження тенденцій пов'язане з низкою чинників, зокрема економічними, технологічними, соціальними тощо. Так, розмір світового ринку кіберспорту продовжує зростати, що вимагає глибокого аналізу економічних моделей, зокрема інвестицій, спонсорства та моделей монетизації. Впровадження 5G, хмарних сервісів, VR/AR і штучного інтелекту кардинально змінюють кіберспортивну індустрію, роблять її більш доступною та привабливою для різних аудиторій [8, 11].

Кіберспорт сприяє формуванню спільнот і нових соціальних зв'язків, але також породжує ви-

клики, як-от токсичність у спільнотах та залежність від відеоігор. Поширення кіберспорту у таких регіонах, як Азія, Латинська Америка та Близький Схід, створює нові формати взаємодії між країнами та культурними групами.

Аналіз публікацій свідчить про дослідження науковцями окремих напрямів, їхні роботи формують багатовимірну картину кіберспорту, що дозволяє краще зрозуміти його сучасний стан і майбутнє в умовах глобалізації [3]. Досліджувався економічний вплив кіберспорту, акцентуючи увагу на інвестиціях і спонсорстві, аналізував моделі монетизації (free-to-play, мікротранзакції) та інвестиційні стратегії великих компаній, таких як Tencent і Riot Games. Karhulahti V.M. розглянув моделі власності кіберспортивних команд і вплив фінансових стратегій на розвиток індустрії [19].

Kowert R., & Quandt T. та інші аналізували соціальні та культурні аспекти кіберспорту, зокрема вплив на молодь. У роботах науковців [2, 20] розглядається зростання глядацької аудиторії кіберспорту (до 640 млн глядачів до 2025 року). Аналізується молодіжна демографія (16-35 років), яка впливає на формування

нових маркетингових стратегій. Newman J. I., Xue H., Du J. [26] розглядали формування спільнот гравців і глядачів через цифрові платформи, взаємодію культур у глобалізованому середовищі кіберспорту; подібний аналіз зробили Kowert R., & Quandt T., які досліджували соціальні аспекти багатокористувацьких ігор, психологічний вплив ігор на гравців, побудову соціальних зв'язків через ігрові платформи [21]. Kowert R., Festl R., Quandt T. досліджували стереотипи щодо гравців онлайн-ігор [22].

Kuss D. J., Griffiths M. D. здійснили систематичний огляд емпіричних досліджень впливу залежності на психічне здоров'я [23]. Дослідження De Grove F., Breuer J., та співавторів пов'язані з формуванням мотивації гравців у цифрових іграх у різних країнах, порівнянням культурних відмінностей у мотиваційних факторах [13].

Науковці досліджували екосистему кіберспорту, його інтеграцію в спортивне середовище [6, 27]. Yu H. розглядав розвиток кіберспорту в Китаї як стратегічний напрям, він акцентує увагу на політиці, інвестиціях та культурному впливі Китаю у міжнародному кіберспорті [30].

Taylor T.L. досліджував професіоналізацію кіберспорту, вплив змагань і ліг на розвиток індустрії, моделі комерціалізації [29]. Анохін Е. та інші визначили кіберспорт як дисципліну, його взаємозв'язок із традиційним спортом [1, 4].

Вивчення тенденцій розвитку кіберспорту є ключовим для формування стратегії розвитку галузі, її інтеграції в міжнародну систему спорту та забезпечення сталого зростання. Глибокий аналіз публікацій дозволяє виділити основні проблемні питання та перспективи, пов'язані з глобалізацією цієї індустрії.

Дослідження проводилися відповідно до тематичного плану НДР НУФВСУ на 2021-2025 рр. за темою 1.7. «Теоретико-методологічні засади розвитку кіберспорту та інтелектуальних видів спорту», № державної реєстрації 0121U108211.

Мета – дослідити сучасні тенденції та визначити вплив економічних, соціальних і технологічних чинників на розвиток кіберспорту в умовах глобалізації.

Для досягнення мети дослідження використано комплекс **методів**: аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет, порівняння, систематизація та узагальнення.

Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтер-

нет був спрямований на вивчення існуючих досліджень і концепцій, пов'язаних із розвитком кіберспорту, зокрема економічних, соціальних та технологічних, для збору актуальної статистичної інформації про зростання ринку, кількість гравців, популярність платформ і регіональні особливості розвитку кіберспорту. Синтез – застосовувався для інтеграції отриманих даних із різних джерел з метою створення єдиного уявлення про ключові тенденції розвитку кіберспорту.

Порівняння було використане для оцінки різних моделей розвитку кіберспорту, таких як регіональні особливості Саудівської Аравії та Китаю, і підходів до організації турнірів. Систематизація дозволила впорядкувати інформацію про основні напрями розвитку кіберспорту, зокрема зростання ринку, впровадження нових технологій і соціальні зміни. Узагальнення було спрямоване на формування висновків щодо сучасного стану і перспектив розвитку кіберспорту в умовах глобалізації, враховуючи виявлені тенденції та виклики. Ці методи забезпечили комплексний підхід до аналізу, що дозволило детально висвітлити сучасні тенденції розвитку кіберспорту.

Результати дослідження.

Розвиток кіберспорту в умовах глобалізації обумовлений взаємо-

дією економічних, технологічних, соціальних і культурних факторів, що сприяють його популяризації. Основні тенденції, такі як зростання ринку, професіоналізація, глобалізація, зміна демографії глядачів і впровадження нових моделей турнірів, демонструють, як кіберспорт трансформується у міжнародний феномен (табл.1).

Розглянемо тенденції та їх вплив на популяризацію кіберспорту. Очікуваний середньорічний темп зростання світового ринку кіберспорту (CAGR) у 26,8% до 2030 року є результатом збільшення доступності інтернету, розвитком ігрової інфраструктури та зростанням аудиторії. Ринок, який досягне 5,48 мільярда доларів у 2029 році, стимулюється активним залученням інвестицій, технологічними інноваціями та популярністю кіберспортивних заходів. Основні доходи забезпечуються через спонсорство, медіаправа, внутрішньоігрові мікротранзакції та продаж товарів.

Зростання ринку ігор пов'язано з отриманням доходів від ігор, зокрема у 2024 році найбільший дохід спостерігався за рахунок мобільних пристроїв – \$92,6 млрд (49%), ПК – \$43,2 млрд (23%) і консолей – \$51,9 млрд (28%) (рис.1).

Професіоналізація пов'язана з розширенням інфраструктури ліг, що забезпечує сталість і передбачуваність для команд і

Таблиця 1.

Характеристика світових тенденцій кіберспорту

Тенденція	Характеристика	Вплив
Зростання ринку	Середньорічний темп зростання 26,8%, дохід у 2029 році \$5,48 млрд	Залучення інвестицій, розвиток внутрішньоігрових мікротранзакцій, спонсорство
Професіоналізація	Розвиток ліг, збільшення аудиторії, високі стандарти організації турнірів	Формування стабільності індустрії, збільшення глядацького інтересу
Глобалізація	Інтеграція міжнародних дисциплін, розвиток ринків у Китаї, США, Японії	Зростання кількості гравців, зміцнення міжнародних зв'язків
Зміна демографії	Аудиторія 16-35 років формує нові стратегії взаємодії через трансляції та соціальні платформи	Підвищення інтерактивності турнірів, розвиток контенту для молоді
Моделі турнірів	Впровадження форматів ліг, як-от League of Legends Championship Series, Overwatch League	Розширення джерел доходів, збільшення участі спонсорів та брендів

гравців. Збільшення онлайн-трансляцій дозволяє розширювати аудиторію, особливо серед молоді. Великі турніри, такі як The International і League of Legends World Championship, не лише задають стандарти професійних змагань, а й сприяють залученню спонсорів та інвесторів.

Інтеграція різних регіонів у світову кіберспортивну систему є наслідком міжнародних змагань і партнерств. Найбільші ринки, включаючи США, Китай і Японію, демонструють, як регіональні особливості адаптуються до міжнародних трендів. Китай, наприклад, активно просуває локальні ігри, такі як Honor of Kings, водночас інтегруючи міжнародні дисципліни через співпрацю з Riot Games та Valve.

Саудівська Аравія активно позиціонує себе як міжнародний центр кіберспорту, що пояснюється її стратегічним прагненням до диверсифікації економіки в межах ініціативи *Vision 2030*. Значні інвестиції у кіберспорт свідчать про державний підхід до зміцнення культурного та економічного впливу через інтеграцію цифрових інновацій.

Придбання Savvy Games Group ESL FACEIT Group є одним із ключових кроків Саудівської Аравії. Ця угода дозволяє країні

контролювати організацію масштабних міжнародних турнірів, залучати міжнародну аудиторію та створювати сприятливі умови для інвесторів. Проведення Gamers8 з призовим фондом \$45 млн стало важливим маркером здатності країни організовувати події найвищого рівня, що стимулює залучення професійних команд і глядачів з усього світу.

Амбітний план створення міста для геймерів є ще одним підтвердженням довгострокового підходу Саудівської Аравії до розвитку кіберспорту. Цей проєкт сприятиме побудові комплексної інфраструктури, включаючи тренувальні бази, арени та офіси для кіберспортивних організацій. Залучення міжнародних команд і спеціалістів створює умови для обміну досвідом і підвищення рівня професіоналізації місцевих команд.

Китай залишається ключовим гравцем у світовій кіберспортивній індустрії, активно розширюючи свою участь у міжнародних змаганнях і інтегруючи локальні ініціативи в міжнародний контекст. Основними стимулами для такого розвитку є масштабна внутрішня аудиторія, інноваційний підхід до технологій та підтримка уряду.

Розширення локальних турнірів, таких як IEM China 2024

та Perfect World Shanghai Major 2024, демонструє зростаючий інтерес до залучення міжнародних дисциплін. Ці турніри слугують платформою для демонстрації технологічних можливостей Китаю, розвитку локальних команд та просування брендів.

Впровадження ліг для міжнародних ігор, зокрема Valorant Champions Tour та VCT 2024: Masters Shanghai, показує, як Китай адаптується до глобальних форматів кіберспорту. Такий підхід стимулює розвиток внутрішньої інфраструктури, залучає міжнародних гравців та збільшує інтеграцію країни у світову екосистему.

Інвестиції у популярні мобільні ігри, як-от Honor of Kings, підкреслюють важливість мобільного сегменту в Китаї. Компанія Tencent активно працює над створенням міжнародної турнірної екосистеми, використовуючи мобільні ігри як основу для подальшого глобального впливу (табл. 2).

Саудівська Аравія та Китай використовують різні стратегії для розвитку кіберспорту, проте обидві країни активно працюють над інтеграцією у світову екосистему. Саудівська Аравія зосереджується на інфраструктурі, міжнародній співпраці та організації масштабних подій, тоді як Китай акцентує

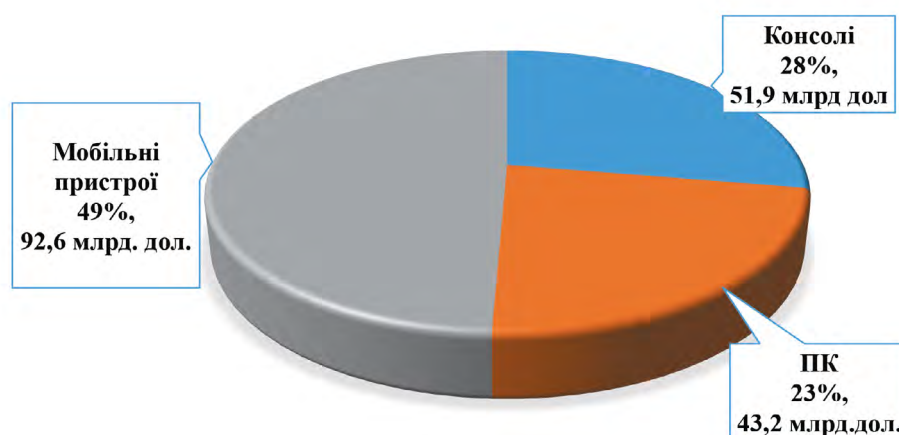


Рисунок 1. Доходи від ігор у 2024 році за сегментами

Особливості інвестицій Саудівської Аравії та Китаю

Параметр	Саудівська Аравія	Китай
Стратегічна мета	Диверсифікація економіки, інтеграція у світову кіберспортивну спільноту.	Розширення міжнародного впливу, розвиток внутрішньої та глобальної екосистеми.
Інвестиції	Придбання ESL FACEIT Group, розвиток інфраструктури, створення міста для геймерів.	Інвестиції у мобільні ігри (<i>Honor of Kings</i>), локальні турніри (<i>IEM China, VCT</i>).
Організація турнірів	Gamers8 з рекордним призовим фондом \$45 млн.	Розширення міжнародних ліг та локальних турнірів (<i>Perfect World Shanghai Major</i>).
Фокус	Створення інфраструктури, залучення міжнародних команд і спеціалістів.	Інтеграція локальних команд у міжнародні ліги, просування мобільного кіберспорту.
Вплив на ринок	Залучення глядачів, брендів і професійних гравців, зміцнення позицій у глобальній екосистемі.	Створення міжнародної турнірної екосистеми, розвиток внутрішньої аудиторії.

увагу на мобільному сегменті, локальних ініціативах і глобальних лігах. Ці підходи забезпечують двом країнам провідні позиції у світовій кіберспортивній індустрії.

Сучасна аудиторія кіберспорту (16-35 років) формує нові маркетингові стратегії. Молодіжна демографія віддає перевагу інтерактивному контенту, прямим трансляціям і соціальній взаємодії через платформи, такі як Twitch і YouTube. Це вимагає від організаторів турнірів адаптації під уподобання аудиторії, що включає впровадження інноваційних форматів та інтеграцію з соціальними мережами.

Кількість геймерів у 2023 році досягла 3,38 мільярда, що свідчить про масштабність впливу ігор на міжнародну культуру. Прогнозоване зростання до 3,759 мільярда гравців до 2027 року (із середнім темпом зростання 4,5% на рік) є результатом підвищення доступності ігор через мобільні пристрої та хмарні сервіси. Це зростання підтримується технологічним прогресом, зокрема розвитком мереж 5G, що покращують ігровий досвід навіть у регіонах із низькою купівельною спроможністю.

Азійсько-Тихоокеанський регіон лідирує за кількістю гравців (1,809 млн, 53%), що пов'язано з

високою популярністю мобільних ігор, значною кількістю населення та доступністю смартфонів. Інші регіони, такі як Північна Америка (7%) та Європа (13%), демонструють меншу кількість гравців, однак ці ринки характеризуються високим рівнем монетизації через консольні та ПК-ігри. Латинська Америка (11%) та Близький Схід і Африка (16%) стають важливими регіонами завдяки швидкому технологічному розвитку та поширенню мобільних ігор (рис.2).

Мобільні пристрої займають домінуючу частку ринку (83% або 2,848 млн гравців), що обумовлено доступністю смартфонів та популярністю моделей free-

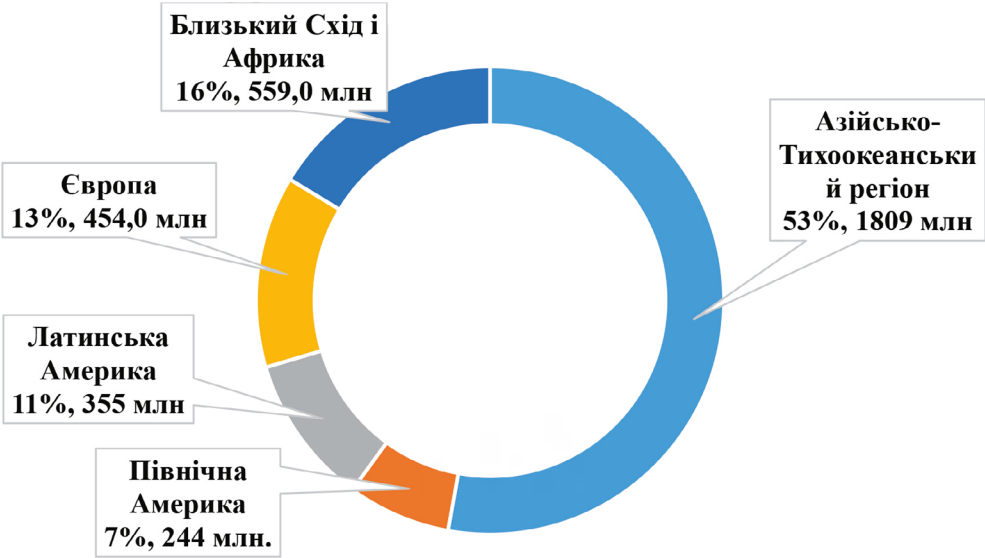


Рисунок 2. Кількість гравців за континентами та регіонами, млн.

to-play. ПК і консолі займають меншу частку, однак ці платформи є основою для професійного кіберспорту через високу якість графіки, стабільність та багатокористувацькі функції. Такий розподіл свідчить про зміну парадигми: мобільні ігри розширюють ринок завдяки масовості, тоді як ПК і консолі залишаються елітним сегментом (рис. 3).

Молоде покоління (1996 р.н та середина 2020-х рр. є основними рушіями зростання кіберспорту. 80% представників цього покоління регулярно грають у відеоігри, проводячи в середньому 7 годин 20 хвилин на тиждень за грою. Гравці активно взаємодіють із брендами, що робить їх привабливими для маркетингових компаній. 57% гравців молодого покоління віддають перевагу товарам, представленим у іграх, що свідчить про високий рівень інтеграції ігор у їхню повсякденну культуру.

Отримані дані демонструють, що кіберспорт є глобальним феноменом із високим рівнем регіональної та платформної диференціації. Зростання кількості гравців обумовлено технологічним розвитком, особливо у сфері мобільних ігор. Вплив молодого покоління стимулює інновації в маркетингу та розвитку контенту, що робить кіберспорт не лише розвагою, але й потужним інструментом комунікації та економічного зростання.

Важливою тенденцією є зміни моделей турнірів. Перехід до форматів ліг спричинений необхідністю забезпечення стабільності для команд, збільшенням спонсорських контрактів і зростанням інтересу глядачів. Ліги, створені Riot Games та Activision Blizzard, демонструють, як стандартизація сприяє збільшенню доходів через продаж медіаправ та залучення інвесторів.

Моделі кіберспортивних турнірів зазнали суттєвих змін у відповідь на зростання популярності індустрії, зростання інвестицій, виклики, пов'язані з пандемією COVID-19, технологічний прогрес. Ці фактори визначили новий підхід до організації турнірів, орієнтований на масштабність, стабільність та інтерактивність. Популяризація кіберспорту зумовила збільшення аудиторії та підвищення вимог до формату турнірів. Це сприяло стандартизації подій, які тепер повинні задовольняти очікування міжнародної аудиторії. Зростання інвестицій від спонсорів і брендів стимулювало впровадження професійних стандартів для забезпечення прозорості, регулярності та високої якості організації. Вплив пандемії COVID-19 прискорив перехід до онлайн-моделей, що дозволило зберегти активність під час обмежень. Цей досвід заклав основу для гібридних форматів. Технологічний прогрес зробив можливими інтерактивні

трансляції, віртуальну участь та використання аналітичних інструментів для оптимізації глядацького досвіду.

Наведемо приклади нових моделей турнірів

1. ESL (Electronic Sports League) запровадила стандартизацію турнірів через формати, такі як ESL One, які забезпечують чіткі правила, сталість і високий рівень організації.

2. Riot Games розвиває формати ліг для своїх ігор, наприклад, League of Legends Championship Series (LCS), які залучають аудиторію завдяки регулярності матчів і багаторівневій структурі ліг.

3. Valve Corporation успішно впровадила краудфандингові моделі для The International із Dota 2, що дозволило встановлювати рекордні призові фонди, залучаючи гравців і фанатів через внутрішньоігрові механізми.

Процес професіоналізації кіберспорту у 2024 році є продовженням загальної тенденції розвитку індустрії. Основні аспекти включають розширення ліг, впровадження гібридних моделей турнірів і краудфандинг призових фондів.

Розвиток ліг забезпечує стабільність і структуризацію для гравців і команд. Зростання кількості регіональних і глобальних ліг дозволяє залучати гравців із різних регіонів, підвищуючи конкурентність і якість змагань. Гібридні моделі поєднують онлайн-та офлайн-формати, це дозволяє оптимізувати витрати, зберігаючи ефект присутності для глядачів. Фінали на великих аренах створюють унікальну атмосферу і залучають локальну аудиторію. Краудфандинг призових фондів дозволяє гравцям безпосередньо впливати на турнір, збільшуючи їхню зацікавленість. Прикладом є The International, який завдяки підтримці гравців встановив рекорд у 2022 році з призовим фондом понад \$40 млн. Проте у 2024 році та на початку 2025 відбулася низка

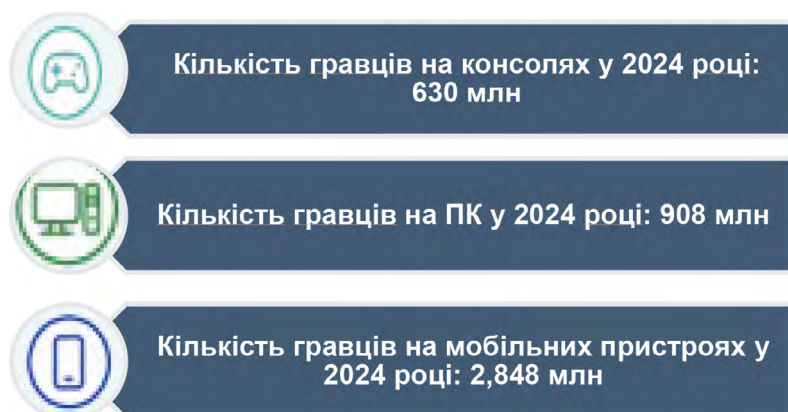


Рисунок 3. Кількість гравців на різних пристроях у 2024 р., млн

змін, які були введені власниками ігор, зокрема Valve (табл. 3).

Зміни моделей турнірів і процес професіоналізації кіберспорту тісно пов'язані зі змінами в економічному, соціальному та технологічному середовищі. Перехід до гібридних форматів турнірів забезпечив більшу гнучкість, а розвиток ліг підвищив стабільність індустрії. Краудфандинг демонструє ефективність нових механізмів залучення гравців і фанатів. Ці зміни сприяють створенню більш інтегрованої, професійної та стабільної екосистеми кіберспорту.

Подальший розвиток буде орієнтований на вдосконалення технологій, розширення географії учасників і підвищення рівня інтерактивності з глядачами, що зробить кіберспорт ще привабливішим для інвесторів, команд і аудиторії.

Дискусія.

Кіберспорт у сучасних умовах глобалізації демонструє багатовекторний розвиток, обумовлений зростанням ринку, професіоналізацією, глобалізацією та адаптацією до сучасних демографічних і технічних тенденцій. Розширення ринку кіберспорту (CAGR 26,8% до 2030 року) та популяризація інноваційних моделей турнірів (гібридних, ліг) визначають напрямки розвитку індустрії. Процес професіоналізації забезпечує стабільність через розвиток ліг, збільшення фінансування та залучення глобальної аудиторії [10].

Результати цього дослідження підтверджуються роботами таких дослідників, як Hamari and Sjöblom та іншими дослідниками, які вивчали глядацьку аудиторію кіберспорту та визначили, що інтерактивність, трансляції та якість контенту є ключовими факторами залучення. Зростання глядацької аудиторії (прогноз 640,8 млн до 2025 року) корелює з їхніми висновками, що демонструють зростаючу роль медіаплатформ, таких як Twitch і YouTube, у формуванні кіберспортивного простору [7, 9, 15, 28].

Дослідження Holden, Rodenberg, and Kaburakis акцентують увагу на фінансових питаннях кіберспорту, зокрема краудфандингових моделях фінансування. Приклад Valve Corporation із привокними фондами The International підтверджує ефективність такого підходу, дозволяючи гравцям і спільноті безпосередньо впливати на масштаб змагань [16, 17, 18].

У роботах Seo досліджується професіоналізація кіберспорту, що відповідає висновкам нашого дослідження. Створення структурованих ліг, як, наприклад, League of Legends Championship Series (Riot Games), забезпечує стабільність і постійний потік контенту, що приваблює спонсорів і медіапартнерів [26].

Моделі турнірів у кіберспорті значно еволюціонували. Наприклад, ESL (Electronic Sports League) створила стандартизо-

вані формати, такі як ESL One, що забезпечують прозорість та регулярність. Це перегукується з висновками Martončík, який стверджує, що стандартизація підвищує рівень довіри серед учасників і глядачів [24].

Водночас гібридні формати (онлайн + офлайн), що активно розвиваються після пандемії COVID-19, підкреслюють здатність індустрії адаптуватися до глобальних викликів [5]. Цей аспект досліджується Freeman and Wohn, які наголошують на важливості технологічної адаптивності у підтримці інтересу аудиторії під час криз [14].

Розвиток кіберспорту в Азії, що займає 53% гравців, підтверджує дослідження Cheung and Huang, які описують регіон як ключовий центр розвитку мобільного кіберспорту [12]. Висока популярність мобільних ігор у цьому регіоні корелює зі зростанням глобальної аудиторії мобільних гравців (83% у 2024 році).

Саудівська Аравія та Китай демонструють різні підходи до розвитку індустрії. Якщо Саудівська Аравія акцентує увагу на інфраструктурі та організації великих турнірів, як-от Gamers8, то Китай інтегрує локальні ініціативи з глобальними лігами, що підтверджується роботами Cheung and Huang [12].

Результати дослідження вказують на те, що кіберспорт є не лише розвагою, а й стратегічно

Таблиця 3

Порівняння змін у моделях турнірів та професіоналізації кіберспорту

Параметр	Зміни моделей турнірів	Професіоналізація кіберспорту
Мотивація змін	Популяризація, інвестиції, пандемія, технологічний прогрес	Підвищення стабільності, залучення гравців, розвиток ліг
Ключові інновації	Лігові формати, стандартизація, краудфандинг, гібридні моделі	Регіональні та глобальні ліги, інтеграція глядачів через онлайн
Приклади	ESL One, LCS (Riot Games), The International (Valve)	Overwatch League, League of Legends World Championship
Вплив на аудиторію	Збільшення інтерактивності, доступність через онлайн-формати	Підвищення зацікавленості через регулярність і високі стандарти
Фінансування	Спонсорство, інвестиції, краудфандинг	Партнерства з брендами, продаж медіаправ, спонсорські контракти

важливою індустрією. тенденція-ми та

Висновки. Встановлено, що сучасними тенденціями в умовах глобалізації є: перетворення кіберспорту на стратегічно важливу індустрію, яка поєднує інноваційні технології, культуру та економічний розвиток; стрімке зростання ринку, що обумовлене збільшенням інвестицій, спонсорства та моделей монетизації. Мобільний сегмент (83% гравців) став основним рушієм зростання завдяки доступності ігор та популярності моделей free-to-play.

Визначено вплив економічних, соціальних і технологічних чинників на розвиток кіберспорту. Молоде покоління є головними рушіями розвитку кіберспорту. Їхні вподобання формують нові

маркетингові стратегії, інтерактивний контент і комунікацію через платформи, як-от: Twitch та YouTube. Впровадження 5G, VR/AR і хмарних сервісів – створює нові можливості для інтерактивності, розвитку гібридних форматів турнірів та підвищення залученості аудиторії.

Азія залишається провідним регіоном із найбільшою часткою гравців (53%), тоді як Європа та Північна Америка демонструють високий рівень монетизації. Саудівська Аравія зосереджується на інфраструктурі, тоді як Китай інтегрує локальні ініціативи з глобальними лігами.

Процес професіоналізації кіберспорту забезпечує стабільність і конкурентоспроможність через розвиток регіональних і глобальних ліг, інтеграцію онлайн- та

офлайн-форматів, а також залучення краудфандингових моделей для фінансування.

Зміна моделей турнірів, адаптація до демографічних змін та інноваційність підтверджують конкурентну перевагу кіберспорту в міжнародному масштабі. У майбутньому розвиток кіберспорту буде визначатися інтеграцією освітніх програм, подальшим впровадженням VR/AR, вдосконаленням гібридних форматів і розширенням географії учасників, що сприятиме сталому зростанню індустрії та її економічній значущості.

Перспективами подальших досліджень є розгляд тенденцій розвитку кіберспорту в напрямку технологій.

Конфлікт інтересів. Відсутній будь-який конфлікт інтересів.

Література

1. Анохін Е., Бондар М. 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. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]*. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ; 2023. С. 76-77. URL: <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRfZojhT2OW7I6wII>
2. 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, 29 червн. 2023, Київ*. 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
3. Подрігало Л., Пятисоцька С. Професіографічний аналіз спортивної діяльності кіберспортсменів, що спеціалізуються у різних ігрових жанрах. *Спортивні ігри*. 2024;1(31):51-64. <https://doi.org/10.15391/si.2024-1.05>
4. Шинкарук О. Розвиток екосистеми кіберспорту на сучасному етапі. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2024;1(11):233-245. <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.115>
5. Шинкарук О. Сучасні проблеми розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*.

References

1. Anokhin E., Bondar M. External factors affecting competitive activities in esports (on the example of prize pool analysis). *Innovative and Information Technologies in Physical Culture, Sports, Physical Therapy, and Occupational Therapy: Materials of the VI All-Ukrainian Online Scientific-Practical Conference with International Participation [Internet]*. May 31, 2023. Kyiv: NUFVSU, 2023. P. 76-77. <https://drive.google.com/drive/folders/1oD6QuoCZggP2r7YXRfZojhT2OW7I6wII>
2. Anokhin E.V. Comparative analysis of factors affecting performance in sports and esports. *Youth and the Olympic Movement: Abstracts of the XVI International Conference of Young Scientists, June 29, 2023, Kyiv*. Kyiv: NUFVSU, 2023. P. 63–64. URL: https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/zbirnyk_tez_molod_hvi_zhovt-lyst_23_7_1.pdf
3. Podrigalo, L. P., & Piatysotska S. . (2024). Professiographic analysis of sports activities of e-athletes specializing in various game genres. *Sports Games*, (1(31), 51-64. <https://doi.org/10.15391/si.2024-1.05>
4. Shynkaruk O. Development of the esports ecosystem at the modern stage. *Sports Science and Human Health*, 2024. No. 1(11). P. 233-245. DOI: <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.115>
5. Shynkaruk O. Modern problems of esports development. *Dnipro Sports Bulletin*, 2024. No. 1. P. 239–

- 2024;1:239–250. <https://doi.org/10.32540/2071-1476-2024-1-239>
6. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2023;1:251-260. <https://doi.org/10.32540/2071-1476-2023-1-251>
7. 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;2:86–94. <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.2.86–94>
8. 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):186–200. <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.214>
9. Шинкарук О., Ярмоленко М., Юхно Ю., Лениченко В. Стрімінгові платформи як інструмент популяризації та розвитку кіберспорту. *Sport Science Spectrum*. 2024;1:41–49. <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-1-7>
10. 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):221–225. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).46](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).46)
11. Яковенко О., Шинкарук О., Строганов С., Петрик О., Голованов Н. Роль медіа у популяризації жіночого кіберспорту. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15*. 2024;12(185):216–221. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).45](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).45)
12. Cheung G, Huang J. Starcraft from the stands: Understanding the game spectator. In: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 2011. p. 763-772.
13. De Grove, F., Breuer, J., Chen, V. H. H., Quandt, T., Ratan, R., & Van Looy, J. (2017). Validating the Digital Games Motivation Scale for Comparative Research Between Countries. *Communication Research Reports*, 34(1), 37-47. <https://doi.org/10.1080/08824096.2016.1250070>
14. Freeman G, Wohn DY. eSports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. In: Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. 2017. p. 1601-1608.
15. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). «What is eSports and why do people watch it?» *Internet Research*, 27(2), 211-232.
250. DOI: <https://doi.org/10.32540/2071-1476-2024-1-239>
6. Shynkaruk O. Formation of the esports ecosystem as a modern phenomenon in sports, culture, and education. *Dnipro Sports Bulletin*, 2023. No. 1. P. 251-260. DOI: <https://doi.org/10.32540/2071-1476-2023-1-251>
7. Shynkaruk O., Anokhin E., Yukhno Y., Lut I., Pinchuk V., Bondar M. The impact of the audience on the popularization of esports disciplines and competition organization. *Theory and Methods of Physical Education and Sports*, 2023; 2: P. 86–94. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.2.86–94>
8. Shynkaruk O, Lut I, Pinchuk V, Vasilyev M. Influence of objective and subjective factors on the performance of esports teams. *Sports Science and Human Health*. 2024;2(12):186–200. <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.214>
9. Shynkaruk, O., Yarmolenko, M., Yukhno, Y., & Lenychenko, V. (2024). Streaming platforms as a tool for the popularization and development of esports. *Sport Science Spectrum*, 1, 41-49. <https://doi.org/10.32782/spectrum/2024-1-7>
10. Yakovenko, O., Shynkaruk, O., Pinchuk, V., & Kuzmenko, D. (2024). Analysis of competitive activity in e-sports and determination of directions of its development. *Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University. Series 15*, (12(185), 221-225. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).46](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).46)
11. Yakovenko, O., Shynkaruk, O., Stroganov, S., Petryk, O., & Golovanova, N. (2024). Роль медіа у популяризації жіночого кіберспорту. *Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University. Series 15*, (12(185), 216-221. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).45](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).45)
12. Cheung G, Huang J. Starcraft from the stands: Understanding the game spectator. In: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 2011. p. 763-772.
13. De Grove, F., Breuer, J., Chen, V. H. H., Quandt, T., Ratan, R., & Van Looy, J. (2017). Validating the Digital Games Motivation Scale for Comparative Research Between Countries. *Communication Research Reports*, 34(1), 37-47. <https://doi.org/10.1080/08824096.2016.1250070>
14. Freeman G, Wohn DY. eSports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. In: Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. 2017. p. 1601-1608.
15. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). «What is eSports and why do people watch it?» *Internet Research*, 27(2), 211-232.
16. Holden, J. T., & Rodenberg, R. M. (2017). Esports: Children, stimulants and video-gaming-induced

16. Holden, J. T., & Rodenberg, R. M. (2017). Esports: Children, stimulants and video-gaming-induced inactivity. *Journal of Law, Medicine & Ethics*, 45(3), 518-523.
17. Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. M. (2017). The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. *Journal of Legal Aspects of Sport*, 27(1), 46-78.
18. Holden, J. T., Rodenberg, R. M., & Kaburakis, A. (2017). Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance. *Maryland Journal of International Law*, 32(1), 236-273.
19. Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. *Proceedings of the 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i1.84>
20. Kowert, R., & Quandt, T. (Eds.). (2014). *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203627488>
21. Kowert, R., & Quandt, T. (Eds.). (2017). *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315629308>
22. Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141-146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>
23. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
24. Martončík M. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Comput Human Behav*. 2015;48:208-211.
25. Newman, J. I., Xue, H., & Du, J. (2019). Narratives, identity and community in esports. *Leisure Studies*, 38(6), 845-861. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>
26. Seo Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *J Bus Res*. 2016;69(1):264-272.
27. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O, Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Yu., Usychenko V, Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont* 19 (2021) S2: 41–47. DOI <https://doi.org/10.26773/smj.210912>
28. Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). «Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users». *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.
29. Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8516.001.0001>
- inactivity. *Journal of Law, Medicine & Ethics*, 45(3), 518-523.
17. Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. M. (2017). The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. *Journal of Legal Aspects of Sport*, 27(1), 46-78.
18. Holden, J. T., Rodenberg, R. M., & Kaburakis, A. (2017). Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance. *Maryland Journal of International Law*, 32(1), 236-273.
19. Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. *Proceedings of the 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i1.84>
20. Kowert, R., & Quandt, T. (Eds.). (2014). *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203627488>
21. Kowert, R., & Quandt, T. (Eds.). (2017). *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315629308>
22. Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141-146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>
23. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
24. Martončík M. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Comput Human Behav*. 2015;48:208-211.
25. Newman, J. I., Xue, H., & Du, J. (2019). Narratives, identity and community in esports. *Leisure Studies*, 38(6), 845-861. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>
26. Seo Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *J Bus Res*. 2016;69(1):264-272.
27. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O, Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Yu., Usychenko V, Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont* 19 (2021) S2: 41–47. DOI <https://doi.org/10.26773/smj.210912>
28. Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). «Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users». *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.
29. Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8516.001.0001>

- Gaming. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8516.001.0001>
30. **Yu, H. (2018).** Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom. *Michigan Journal of Asian Studies*, 5(1). <https://doi.org/10.3998/mij.15031809.0005.106>
30. Yu, H. (2018). Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom. *Michigan Journal of Asian Studies*, 5(1). <https://doi.org/10.3998/mij.15031809.0005.106>

Шинкарук Оксана

Національний університет фізичного виховання і спорту України
вул. Фізкультури, 1, Київ, Україна, 03680.
<https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>