

КІБЕРСПОРТ ЯК НОВІТНЯ СФЕРА ЗАЙНЯТОСТІ ТА ЕКОНОМІЧНОГО РОЗВИТКУ

Імас Є. В., Пижов О. М.

ВСТУП

У сучасному світі кіберспорт офіційно визнаний видом спорту в багатьох країнах (в Україні визнаний офіційним видом спорту з 2020 року) і переживає значне зростання. У світі існує величезна аудиторія комп'ютерних ігор, яка нараховує 3 мільярди людей. Згідно з оцінками Міжнародного олімпійського комітету, понад 500 мільйонів з цих гравців зацікавлені у кіберспорті, що включає віртуальні види спорту та спортивні симуляції, із значною частиною цієї аудиторії, яка є молодшою за 34 роки¹. Загальний дохід індустрії сягає десяткам мільярдів докладів США. Значна частина цього доходу надходить від медіа-прав та спонсорства. Кіберспорт також приваблює такі великі бренди, як Lenovo, Nike, LouisVuitton і Toyota та інші, як спонсорів. Серед відомих турнірів з великими призовими фондами – TheInternational та FortniteWorldCup. Крім того, кіберспорт сприяє розвитку інфраструктури та технологічним інноваціям, надаючи нові можливості для зайнятості населення та економічного розвитку. Ця економічна структура характеризується значним залученням брендів та спонсорства. Призові фонди часто формуються за допомогою краудфандингу, а значна частина прибутку надходить безпосередньо гравцям, що підкреслює його вплив на економіку та можливості працевлаштування. Крім того, кіберспорт впливає на розвиток інфраструктури та технологічних інновацій. Сучасний стан кіберспорту характеризується швидко зростаючою аудиторією та значними економічними надходженнями від великих турнірів зі значними призовими фондами. Сектор пропонує різноманітні професійні можливості для гравців, організаторів, спонсорів та суміжних спеціалістів. Як соціальне та культурне явище, кіберспорт зазнав значного впливу технологічного прогресу та доступності інтернету, формуючи нові форми соціальної взаємодії та розважальні вподобання, особливо серед молодого населення.

¹ IOC President announces plans to create Olympic Esports Games at opening of 141 st IOC Session in Mumbai. URL: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-president-announces-plans-to-create-olympic-esports-games-at-opening-of-141st-ioc-session-in-mumbai>

В Олімпійській кіберспортивній серії 2023 року взяли участь понад 500 тисяч гравців, зібравши 6 мільйонів переглядів трансляцій, переважно молоддю віком від 13 до 34 років. У змаганнях представлено різноманітні дисципліни, включно з автоспортом, бейсболом, вітрильним спортом, стрільбою з лука, тенісом, тхеквондо, а також шахами, танцями, велоспортом та спортивною стрільбою. Саудівська Аравія планує інвестувати 38 мільярдів доларів у розвиток кіберспорту до 2030 року та створити окремий кіберспортивний район у місті Кадія-Сіті, проект передбачає будівництво чотирьох ігрових арен з необхідною інфраструктурою, здатних вміщати 73 тисячі глядачів².

Таким чином, аналізуючи сучасний стан кіберспорту та його вплив на глобальну арену, можна стверджувати, що кіберспорт стає важливою частиною світової спортивної та економічної культури, надаючи нові можливості для зайнятості, розвитку інфраструктури та інновацій у різних секторах.

1. Кіберспорт як сфера зайнятості

В аналізі ринку праці у кіберспорті важливо враховувати широкий спектр професій та видів зайнятості, що включає не лише гравців і тренерів, але й спеціалістів з організації турнірів, маркетингу, та технічної підтримки, стрімінгу тощо. Розробники ігор, аналітики даних, технічні директори, юристи, керівники соціальних медіа та PR-фахівці також є невід'ємною частиною цієї галузі. Кіберспорт пропонує унікальні можливості для тих, хто зацікавлений у відеоіграх та технологіях, відкриваючи нові горизонти для організації праці, зайнятості та розвитку в цій швидко зростаючій індустрії.

На перший погляд, у кіберспортивній індустрії гравці є найбільш помітними фігурами, відомими широкій аудиторії. Вони не тільки демонструють високий рівень навичок та конкурентоспроможності, але й часто стають обличчям команд і брендів, впливаючи на популярність та комерційний успіх кіберспортивних організацій.

Однак, за лаштунками індустрії кіберспорту працює велика кількість професіоналів, які забезпечують розробку, оновлення та вдосконалення ігор. Це включає не тільки програмістів, які пишуть код, але й графічних дизайнерів, які створюють візуальні елементи гри. Аніматори оживляють персонажів та елементи ігрового світу, тоді як звукорежисери працюють над створенням аудіо-атмосфери.

² Saudi Arabia Outlines Plans to Invest \$38 Billion in E-Sports (2023). URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-09-29/saudi-arabia-outlines-plans-to-invest-38-billion-in-e-sports?leadSource=verify%20wall>.

Тестувальники ігор займаються виявленням та усуненням помилок. Керівники проектів координують усі ці процеси, а фахівці з ігрового дизайну вирішують, яким має бути ігровий досвід. Всі ці спеціалісти спільно творять продукти, які лежать в основі кіберспорту.

Не менш важливим, є організація кіберспортивних заходів, що вимагає складної координації різних фахівців. Організатори турнірів розробляють концепцію заходу, вирішують логістичні питання, взаємодіють із спонсорами та командами. Технічні фахівці відповідають за налаштування ігрового обладнання та забезпечують його безперебійну роботу. Дизайнери подій створюють візуальне оформлення, а маркетингологи працюють над просуванням турніру. Коментатори та аналітики надають глядачам контекст та роз'яснення, а команди з продажу реклами залучають фінансування, важливе для покриття витрат і прибутку заходу.

У індустрії кіберспорту працює велика кількість фахівців, кожен з яких є частиною зайнятого населення. Від графічних дизайнерів, які створюють візуальний стиль ігор, до організаторів турнірів, які координують заходи, ці професіонали отримують заробітну плату та сплачують податки. Це створює цілісну економічну систему, де кожен учасник не лише вносить свій вклад у успіх кіберспорту, але й сприяє загальному економічному розвитку.

Переходячи до більш детального розгляду кіберспорту як сфери зайнятості, необхідно зосередитися на таких ключових аспектах, як освітні програми, оформлення трудових відносин у кіберспорті, вплив технологічних змін, а також глобальні тенденції на ринку праці. Ці елементи є важливими для розуміння, як кіберспорт формує трудові ринки і надає нові можливості для професійного зростання.

Розглядаючи освіту та навчання у сфері кіберспорту, ми підходимо до важливої частини, яка визначає майбутнє цієї індустрії. Освітні програми та курси допомагають підготувати наступне покоління професіоналів, від технічних спеціалістів до стратегічних менеджерів. Вони надають необхідні знання та навички, які потрібні для успішної кар'єри у цій швидко розвиваючій галузі. Перед тим, як зануритися у світ кіберспорту як професійної кар'єри, важливо зрозуміти набір ключових компетентностей, які необхідні для успіху в цій галузі. Ці компетентності охоплюють широкий спектр здібностей та навичок, від технічних та стратегічних до комунікативних і організаційних. Вони забезпечують необхідну підготовку для вирішення складних завдань, які ставить перед фахівцями швидко розвиваючийся світ кіберспорту³.

³ Llorens MR. Esport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, ethics and philosophy*. 2017; 11 (4):464-7. doi.org/10.1080/17511321.2017.131894

Розглянемо детальніше, які саме загальні компетентності, навички та знання є вирішальними для побудови успішної кар'єри в цій сфері:

1) технічні навички – розуміння та володіння специфічними ігровими платформами, програмним забезпеченням для стрімінгу та аналізу ігор;

2) стратегічне мислення та аналітичні здібності – здатність аналізувати ігрові стратегії, статистику та адаптуватися до швидко змінюваних умов у цифровому середовищі;

3) навички комунікації та командної роботи – вміння співпрацювати з командою, обговорювати тактики, а також взаємодіяти з фанатами та спонсорами.

4) фізична підготовка та стресостійкість – підтримання хорошої фізичної форми для збереження концентрації та витривалості під час тривалих змагань;

5) менеджмент та організаційні навички – управління подіями, організація турнірів, ведення маркетингових кампаній;

6) знання законодавства та етичних норм – розуміння правил ігор, договірних прав, правил поведінки та етики у кіберспорті;

7) навички самоменеджменту та саморозвитку – вміння самостійно планувати свій час, навчатися та розвиватися в динамічному середовищі кіберспорту.

Професійна освітня підготовка гравців у кіберспорті, в свою чергу, вимагає комплексного підходу та опанування спеціальних і фахових компетентностей, оскільки успіх у цій сфері базується не лише на ігрових навичках, але й на глибокому розумінні стратегій, аналізі ігор та фізичній підготовленості⁴. Освітні програми часто включають такі аспекти: Технічні та тактичні навички, гравці повинні вивчати специфіку різних ігор, розуміти їхні правила, механіку та стратегії. Це включає аналіз геймплея, відпрацювання ігрових сценаріїв та оптимізацію реакції. Фізична підготовка, хоча кіберспорт є переважно «сидячою» діяльністю, фізична витривалість, рухова активність та «гарна форма» важливі для підтримання концентрації та зменшення ризику травм. Психологічна підготовка, знання у сфері психології допомагають гравцям керувати стресом, покращує комунікацію в команді та допомагає у формуванні витривалості до довготривалих змагань. Теоретичні знання кіберспорту, гравці повинні мати глибоке розуміння історії кіберспорту, еволюції різних жанрів ігор та останніх тенденцій у галузі. Комунікаційні навички, важливість ефективної

⁴ Арнаутова Л, Петровська Т. Копінгстратегії подолання стресу спортсменами. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2019;2:104–12.

комунікації всередині команди та з тренерами, а також уміння представляти себе та свою команду під час інтерв'ю та у медіа. Професійна освіта для кіберспортсменів також може включати вивчення аспектів менеджменту, маркетингу та бізнесу, що допомагає їм краще розуміти індустрію та будувати свою кар'єру.

Для розробників ігор профільна освіта у сфері комп'ютерних наук є надзвичайно важливою. Вона забезпечує глибоке розуміння програмування, алгоритмів, комп'ютерної графіки та системного дизайну, що є основою для створення якісних ігрових продуктів. Освітні програми, що зосереджуються на цих аспектах, допомагають розробникам набути необхідних навичок та знань для роботи в швидко змінюваному та конкурентоспроможному середовищі ігрової індустрії⁵.

Освіта для фахівців, задіяних у сфері організації та проведення кіберспортивних заходів, повинна бути спеціалізованою та відповідати конкретним ролям і функціям. Різноманітність цих ролей вимагає специфічних знань та навичок:

1. Для організаторів та менеджерів заходів у кіберспорті, освіта у сфері управління та менеджменту відіграє ключову роль, оскільки вона надає необхідні навички для ефективного планування та проведення заходів. Це включає здатність до детального бюджетування, від визначення витрат до оптимізації фінансових ресурсів, управління ризиками, що дозволяє передбачити потенційні проблеми та розробити стратегії їх вирішення. Також важливо володіти навичками розробки стратегій залучення учасників та спонсорів, що передбачає вміння створювати привабливі комерційні пропозиції та налагоджувати ефективну комунікацію з ключовими стейкхолдерами. Ці компетенції дозволяють організаторам та менеджерам не тільки успішно проводити змагання, але й забезпечувати їх стабільний розвиток і зростання.

2. Для технічних фахівців, які працюють у кіберспорті, наявність освіти у сфері технічних наук є критично важливою, оскільки вона забезпечує глибоке розуміння не тільки загальних принципів інформаційних технологій, але й специфіки роботи з ігровим обладнанням. Це включає знання про різні типи ігрових консолей та ПК, їх технічні характеристики, вміння налаштовувати та підтримувати це обладнання на оптимальному рівні. Також важливими є знання у сфері мережевої інфраструктури, включаючи налаштування мережі, забезпечення

⁵ Є. Імас, Т. Петровська, О. Ганага / Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен / *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. С. 75–81. URL: <file:///C:/Users/admin/Downloads/236424-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-540923-1-10-20210703.pdf>

стабільного та безпечного з'єднання. Уміння швидко вирішувати технічні проблеми, які можуть виникати під час турнірів, є невід'ємною частиною роботи технічних спеціалістів, що забезпечує безперерйне проведення кіберспортивних заходів⁶.

3. Для фахівців у галузі маркетингу, PR та продажу в кіберспорті, освіта у сфері маркетингу, комунікацій та журналістики є надзвичайно важливою, оскільки вона надає не тільки базові знання та навички, але й специфічні компетенції, необхідні для ефективного просування кіберспортивних подій та брендів. Ця освіта охоплює розробку та впровадження маркетингових стратегій, створення та розповсюдження контенту, ведення соціальних медіа, а також взаємодію зі ЗМІ та партнерами для залучення спонсорів та аудиторії. Ключовими є навички створення ефективних рекламних кампаній, які здатні привернути увагу та зацікавлення широкого кола глядачів, а також уміння адаптувати маркетингові повідомлення до різних цільових аудиторій. Також це включає вміння аналізувати ринкові тенденції та визначати ефективні канали комунікації, що є критично важливими для успішного маркетингу в динамічній і швидко змінюваній галузі кіберспорту.

4. Для коментаторів та аналітиків у сфері кіберспорту освіта у галузі журналістики та комунікацій є важливою, оскільки вона надає необхідні навички для публічних виступів та ефективного аналізу ігор. Глибоке розуміння різних кіберспортивних дисциплін, здатність аналітично оцінювати стратегії та тактики гри, а також вміння передавати цю інформацію аудиторії у зрозумілій та захоплюючій формі є ключовими для цієї професії. Освіта в цій сфері також включає вивчення технік ведення прямих ефірів, інтерв'ювання гравців та тренерів, а також створення якісного контенту ігрової тематики. Спеціалізовані курси, присвячені кіберспорту, можуть надати додаткові знання про історію кіберспортивних дисциплін, особливості турнірів та сучасні тенденції в цій галузі надаватиму додаткові переваги коментаторам та аналітикам у сфері кіберспорту.

5. Для юристів, що працюють у сфері кіберспорту, освіта у галузі права є надзвичайно важливою, особливо з акцентом на специфічні правові аспекти ігрової індустрії. Це охоплює глибоке розуміння авторських прав, оскільки багато ігор та їхній контент захищені авторськими правами, а також знання договірної права, яке важливе для складання та аналізу контрактів між гравцями, командами, організаторами турнірів та спонсорами. Юристи в цій сфері повинні

⁶ Hilvoorde IV, Pot N. Sport and Play in a Digital World Embodiment and fundamental motor skills in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2016;10 (1):1-14.

також бути обізнані з правовими нормами, що регулюють змагання та трансляції, а також з питаннями, пов'язаними з цифровими медіа та електронною комерцією. Важливо також володіння навичками у сфері захисту персональних даних та конфіденційності, що є актуальним в контексті збору та обробки даних гравців та учасників. Таким чином, юридичні фахівці у кіберспорті відіграють ключову роль у забезпеченні правової впевненості та захисту інтересів усіх сторін, задіяних у цій галузі.

Кожна з цих професій вимагає відповідної підготовки та професійного розвитку, щоб забезпечити успішне проведення кіберспортивних заходів на високому рівні⁷.

Переходячи до питання оформлення трудових відносин у сфері кіберспорту ми маємо пам'ятати про умовний розподіл на різні професійні групуфахівців у сфері кіберспорту: перша – професійні гравці; друга – розробники ігор; третя – організатори, менеджери, технічні фахівці, фахівці з маркетингу, PR, продажу, коментатори, аналітики, юристи тощо.

Трудові відносини професійних гравців у кіберспорті зазвичай регулюються через спеціалізовані контракти з командами або спонсорами, які визначають ключові аспекти їхньої професійної діяльності. Ці контракти детально описують умови співпраці, включаючи тривалість контракту, обов'язки гравця, режим тренувань, участь у змаганнях та інших заходах. Крім того, вони встановлюють умови винагороди, що можуть включати фіксовану заробітну плату, відсотки від призових сум, бонуси за досягнення певних результатів та додаткові стимули. Важливою частиною контракту є також положення про відрадження на турніри та змагання, що включає організацію подорожей, проживання та добові. Окрему увагу приділяють правилам поведінки та дисциплінарним заходам, а також умовам розірвання контракту, які визначають можливі причини та процедуру припинення співпраці. Ці контракти забезпечують юридичну захищеність як для гравців, так і для команд або спонсорів, встановлюючи чіткі рамки професійних відносин у динамічній та конкурентній атмосфері кіберспорту.

У сфері розробки ігор існують дві ключові категорії працівників: наймані працівники та фізичні особи-підприємці, кожна з яких має свої особливості у трудових відносинах.

⁷ Cottrell C, Nicholass Memillen N, Harris BS. Sport psychology in a virtual world: Considerations for practitioners working in esports. *Journal of Sport Psychology in Action*. 2019;10 (2):73-81. doi.org/10.1080/21520704.2018.1518280.

Для найманих працівників-розробників ігор, які працюють у компаніях, трудові договори зазвичай включають умови щодо заробітної плати, робочого графіка, відпусток, а також правил щодо інтелектуальної власності та конфіденційності. Ці, певною мірою, стандартні договори чітко визначають обов'язки працівника, умови праці та відповідальності, забезпечуючи правову захищеність та чіткість умов праці⁸.

Для розробників-фізичних осіб-підприємців, які працюють на умовах фрілансу або як незалежні консультанти, договори мають інший характер. Ці угоди зазвичай встановлюють умови проектної роботи, терміни виконання, специфіку завдань, умови оплати та передачі прав на створений контент. Такі договори часто включають деталі щодо конкретних проектів чи завдань, забезпечуючи флексибільність та незалежність для розробників. Тому, в більшості випадків розробники-фізичні особи-підприємці використовують цивільно-правову регламентацію свою відносин із замовником.

В обох випадках, ці договори грають важливу роль у забезпеченні чітких професійних відносин, враховуючи особливості роботи у сфері розробки ігор.

У сфері кіберспорту менеджери, технічні фахівці, спеціалісти з маркетингу, PR, продажу, коментатори, аналітики, та юристи можуть працювати як в статусі найманих працівників, так і як самозайняті особи, що надають певні послуги або виконують певні роботи. Для найманих працівників типові стандартні трудові договори, які регулюють умови праці, графік роботи, заробітну плату, відпустки, а також права та обов'язки сторін. Ці договори забезпечують стабільність та соціальні гарантії працівників.

Для самозайнятих осіб, які здійснюють незалежну професійну діяльність, частіше застосовуються договори цивільно-правового характеру, такі як договори підряду або надання послуг. Ці договори визначають конкретні завдання, терміни їх виконання, умови оплати за надані послуги або виконані роботи та відповідальність. Важливим аспектом таких договорів є положення про інтелектуальну власність та конфіденційність інформації. Це дозволяє самозайнятим особам мати більшу гнучкість у виборі проектів та самостійно керувати своєю робочою діяльністю, однак також передбачає більшу відповідальність

⁸ О. М. Пишов Кіберспорт як інструмент зайнятості ветеранів. *Соціально-правова політика України в умовах воєнного стану та повоєнної відбудови*: матеріали Всеукраїнської міждисциплінарної науково-практичної конференції (м. Київ, 10 листопада 2023 р.) / за ред. Д. І. Сірохи, С. М. Черноус, І. С. Сахарук ; уклад. М. О. Денисюк. Київ : «Видавництво Людмила», 2023. 457 с.

за самостійне забезпечення соціальних гарантій. У кожному випадку, правильне оформлення трудових відносин є ключовим для забезпечення чіткості та правової визначеності у взаємовідносинах між роботодавцями, замовниками послуг та працівниками або підрядниками у динамічному світі кіберспорту.

Організатори заходів у сфері кіберспорту, які виступають в ролі роботодавців, мають можливість укладати як трудові договори, так і цивільно-правові договори із відповідними фахівцями залежно від конкретних потреб та обставин. Трудові договори зазвичай використовуються для найму постійних працівників, які працюють за регламентованим графіком і на яких поширюються всі відповідні трудові права та гарантії, включаючи соціальні виплати та страхування.

Цивільно-правові договори, з іншого боку, часто застосовуються для залучення фахівців на умовах фрілансу або для виконання конкретних завдань чи проєктів. Це може включати роботу з технічними фахівцями, спеціалістами з маркетингу, PR та іншими консультантами, які надають специфічні послуги для окремого заходу або проєкту. Такі договори дають більше гнучкості як організаторам, так і фахівцям, оскільки вони можуть бути адаптовані до специфіки завдання, термінів виконання та умов оплати.

Важливо, що організатори заходів мають чітко розуміти відмінності між цими двома типами договорів і вибирати відповідний формат співпраці, що відповідає конкретному завданню та вимогам законодавства.

У всіх випадках оформлення трудових відносин у сфері кіберспорту важливо чітко визначити права та обов'язки сторін, умови оплати праці та час відпочинку.

Вплив технологічних змін та глобальних тенденцій на ринку праці в сфері кіберспорту має велике значення, що впливає як на поточну динаміку, так і на майбутнє галузі.

Технологічні зміни, які охоплюють розвиток штучного інтелекту, машинного навчання, розширеної та віртуальної реальності, мають величезний вплив на індустрію кіберспорту та розробку ігор. Ці новітні технології не лише перетворюють способи створення ігор, роблячи їх більш інтерактивними та реалістичними, але й відкривають двері для нових ігрових форматів і досвіду. Наприклад, штучний інтелект може використовуватися для створення більш складних і адаптивних ігрових сценаріїв, а машинне навчання дозволяє поліпшити ігрові алгоритми та поведінку неігрових персонажів. Розширена та віртуальна реальність пропонують занурення у повністю нові ігрові світи, забезпечуючи неймовірно реалістичні враження.

Для розробників ігор ці зміни означають необхідність постійного навчання та оновлення навичок, щоб відповідати новим технологічним вимогам. Вони повинні бути гнучкими та готовими до швидкого освоєння нових інструментів та платформ, що вимагає від них бути в курсі останніх технологічних трендів та інновацій у галузі. Це також стосується інших фахівців у галузі, включаючи аналітиків, маркетологів та управлінців, які повинні адаптуватися до змінюваного технологічного ландшафту, щоб ефективно просувати продукти та взаємодіяти з аудиторією. Така динамічність технологій вимагає від усіх учасників кіберспортивної індустрії бути готовими до неперервного професійного зростання та освіти, щоб залишатися конкурентоспроможними на ринку.

Глобалізація ринку праці має значний вплив на сферу кіберспорту, перетворюючи її на справжнє міжнародне явище. Вона створює можливості для міжнародної співпраці між гравцями, тренерами, менеджерами, розробниками ігор, маркетологами, а також іншими фахівцями, що представляють різні культури та країни. Це веде до обміну знаннями, досвідом, інноваційними підходами та культурними особливостями, що збагачує індустрію кіберспорту та сприяє її розвитку. Завдяки глобалізації, професіонали мають можливість працювати в міжнародних командах, брати участь у міжнародних проєктах та розвивати свої кар'єри на глобальному рівні.

Крім того, глобалізація розширює можливості для віддаленої роботи та міжнародного фрілансу, дозволяючи фахівцям з різних куточків світу здійснювати свою діяльність, не виїжджаючи з рідної країни. Це особливо актуально для сфер, пов'язаних з цифровим контентом, таких як програмування ігор, графічний дизайн, маркетинг, та інших аспектів кіберспортивної індустрії. Однак, разом з можливостями, глобалізація також ставить перед фахівцями нові виклики, такі як необхідність володіти декількома мовами, розуміння міжкультурних відмінностей та адаптація до різних робочих стандартів та практик. У цілому, глобалізація ринку праці в кіберспорті сприяє створенню більш інтегрованої, різноманітної та динамічної індустрії, в якій спеціалісти можуть розвиватися та досягати успіху на міжнародному рівні.

Зміни в технологіях та ринку праці спричиняють значне зростання попиту на нові навички в сфері кіберспорту, адаптуючи індустрію до сучасних вимог. Особливо цінними стають спеціалісти в області кібербезпеки, оскільки забезпечення безпеки даних та систем стає критично важливим у контексті зростаючої кількості онлайн змагань та інтерактивних ігрових платформ. Кібербезпека охоплює не лише захист інформації від несанкціонованого доступу, але й забезпечення стабільності та надійності ігрових сервісів.

Аналіз даних також стає ключовою компетенцією, оскільки збір та аналіз великих обсягів даних допомагають краще розуміти поведінку гравців, оптимізувати ігрові стратегії та покращувати ігровий досвід. Це включає в себе не лише обробку статистичних даних про гравців та ігри, але й використання цих даних для створення персоналізованих маркетингових кампаній та стратегій залучення аудиторії.

Цифровий маркетинг стає все більш фундаментальним у популяризації кіберспортивних подій та брендів, оскільки він дозволяє досягати глобальної аудиторії через цифрові канали, такі як соціальні мережі, ігрові платформи та стрімінгові сервіси. Фахівці у цій галузі повинні володіти навичками в контент-маркетингу, SEO, управлінні соціальними медіа та використанні аналітики для вимірювання ефективності кампаній.

У сучасному швидкоплинному технологічному середовищі, навчання та розвиток є ключовими для всіх учасників кіберспортивної індустрії. Необхідність оволодіння новими технічними навичками, такими як робота з передовими ігровими платформами, освоєння інструментів кібербезпеки, аналізу даних, цифрового маркетингу та інших аспектів, що виникають у результаті технологічних змін, є невід'ємною частиною роботи в цій галузі. Це вимагає від фахівців гнучкості та готовності постійно навчатися, щоб відповідати вимогам ринку та бути на крок попереду змін.

Однак, окрім технічних навичок, не менш важливими є м'які навички, такі як комунікаційні вміння, креативність, здатність до критичного мислення та командної роботи. Уміння адаптуватися до нових умов, ефективно спілкуватися з колегами та партнерами з різних культурних контекстів, а також вміння швидко реагувати на зміни є невід'ємними для успіху в глобалізованому кіберспортивному світі. Наприклад, менеджери та організатори подій повинні вміти ефективно управляти різноманітними проектами та вирішувати складні завдання, тоді як гравцям важливо постійно розвивати свої стратегічні та аналітичні здібності. Таким чином, процес навчання та розвитку у кіберспорту стає безперервним та багатограним, вимагаючи від усіх учасників індустрії гнучкості, відкритості до нових знань та навичок, що є ключовими для досягнення професійного успіху та збереження конкурентоспроможності на ринку праці.

Аналіз кіберспортивної індустрії виявляє її значний внесок у широку зайнятість населення. Ця галузь пропонує різноманітні професійні можливості, включаючи гравців, тренерів, розробників ігор, маркетологів, технічних фахівців та інших спеціалістів. Освіта та навчання у сфері кіберспорту охоплюють широкий спектр навичок, від технічних та стратегічних до менеджменту та законодавства,

підкреслюючи необхідність постійного професійного розвитку. Ця індустрія також сприяє інноваціям та технологічному прогресу, розширюючи можливості для роботи та професійного розвитку в різних сферах.

2. Економічний розвиток та кіберспорт

Економічний вплив кіберспорту в сучасному світі є масштабним та багатограним. Як значний сегмент внутрішнього ринку відеоігор, кіберспорт сприяє зростанню цієї індустрії через розвиток нових ігрових платформ, залучення аудиторії та генерацію доходів від продажів ігор та ігрового контенту. Спонсорство та реклама у кіберспорті відіграють ключову роль у формуванні його економічної моделі, залучаючи великі бренди та корпорації, які інвестують значні кошти в цю галузь.

Кіберспорт є також важливим фактором стимулювання технологічного розвитку та інновацій. Він спонукає до вдосконалення обладнання, розробки передових технологічних рішень для поліпшення ігрового досвіду та підвищення конкурентоспроможності ігор на ринку⁹. Ця сфера також сприяє розвитку суміжних технологій, таких як штучний інтелект та віртуальна реальність, що відкриває нові горизонти для інновацій у різних галузях.

В контексті аналізу економічних моделей та стратегій у кіберспорті, цікаво вивчати, як різні підходи до монетизації, управління подіями, та розвитку спільноти формують загальну структуру та успіх цієї галузі. Важливо розглядати, як комбінація цих факторів сприяє економічному зростанню та визначає потенціал кіберспорту як драйвера глобального економічного розвитку.

Кіберспорт відіграє ключову роль у зростанні глобального ринку відеоігор, який набирає обертів з кожним роком. Популярність кіберспортивних змагань сприяє підвищенню попиту на відеоігри, особливо ті, які стали основою для цих змагань. Цей попит не обмежується лише іграми, але й розповсюджується на ігрове обладнання та аксесуари, такі як високопродуктивні ПК, спеціалізовані контролери, гарнітури, та інші аксесуари, що покращують ігровий досвід. Виробники ігрового обладнання активно реагують на цей тренд, запускаючи продукти, спеціально розроблені для кіберспортивної

⁹ Є. Імас / Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2020. С. 13–17. URL: file:///C:/Users/admin/Downloads/Kibersport_ak_socialno-sportivne_avise_v_umovah_su.pdf

аудиторії. Таким чином, кіберспорт стимулює технологічний розвиток та інновації в ігровій індустрії, що відображається на загальних тенденціях ринку.

Кіберспорт, як важлива частина сучасної цифрової культури, грає ключову роль у зростанні глобального ринку відеоігор. Його вплив можна простежити не лише через збільшення кількості гравців та глядачів, але й через значне підвищення попиту на відеоігри. Зокрема, це стосується ігор, які використовуються у професійних кіберспортивних змаганнях. Вони стають не просто розвагами, але й засобом для розвитку навичок, потрібних для участі у висококонкурентних турнірах. Цей тренд сприяє зростанню продажів як самої гри, так і супутніх їй продуктів та сервісів.

Зростання популярності кіберспорту також стимулює розвиток ігрової індустрії¹⁰, підштовхуючи до створення нових ігор, які мають потенціал стати популярними у кіберспортивній арені. Це, у свою чергу, породжує збільшення інвестицій у розробку ігор, покращення графіки, ігрових механік, а також оптимізацію багатокористувацьких компонентів.

Високий попит на ігри, що використовуються у кіберспортивних змаганнях, також стимулює розвиток ринку ігрового обладнання. Високопродуктивні персональні комп'ютери, спеціалізовані контролери, гарнітури та інші аксесуари, які підвищують комфорт і ефективність гри, стають необхідні для професійних кіберспортсменів та аматорів. Виробники реагують на цей тренд, запускаючи продукти, спрямовані на задоволення потреб кіберспортивної аудиторії. Такий підхід не лише підвищує комерційний успіх цих компаній, але й сприяє технологічному розвитку та інноваціям у галузі, що в кінцевому підсумку позитивно впливає на загальні тенденції ринку.

З огляду на нинішні тренди, можна прогнозувати, що вплив кіберспорту на ігрову індустрію та економіку в цілому буде продовжувати зростати. Інновації у сфері віртуальної та доповненої реальності відкривають нові можливості для кіберспорту, залучаючи ще більшу аудиторію. Розвиток електронної комерції та цифрових платежів у ігровій індустрії створює нові шляхи для монетизації ігор та кіберспортивних подій. Таким чином, кіберспорт, який колись був просто хобі або формою розваги, тепер перетворюється на значний

¹⁰ Кіберспорт: монографія / Андреева О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. Київ: Олімп. л-ра, 2023. 616 с. ISBN 978-617-7492-15-2

сектор світової економіки, що сприяє створенню нових робочих місць, підтримці інновацій та технологічного розвитку.

Зростання популярності кіберспорту має прямий та множинний вплив на глобальну економіку, особливо в сфері відеоігор. Це не тільки підвищує загальний попит на відеоігри, але й визначає нові напрямки розвитку цього ринку. Становлення кіберспорту як серйозної галузі спонукає великі ігрові франшизи, які раніше не були пов'язані з кіберспортом, до адаптації своїх продуктів. Ця адаптація може включати випуск спеціальних ігрових режимів, які оптимізовані для кіберспортивних змагань, а також формування партнерств з кіберспортивними командами та лігами для підвищення видимості продуктів. Ці дії допомагають ігровим компаніям проникнути в нові сегменти ринку та залучити аудиторію, яка цінує конкурентоспроможність та високий рівень складності гри.

Крім безпосереднього впливу на ігрову індустрію, зростання кіберспорту також сприяє розвитку супутніх галузей. Стрімінгові сервіси, наприклад, зазнали значного зростання завдяки популярності перегляду кіберспортивних змагань онлайн. Платформи як Twitch, YouTubeGaming та інші використовуються для трансляції змагань, приваблюючи мільйони глядачів з усього світу. Це створює величезний ринок для рекламодавців та спонсорів, а також відкриває нові можливості для монетизації контенту. Додатково, існує величезний потенціал для розвитку ігрового контенту, включаючи аналітичні програми, документальні фільми про кіберспорт, та освітній контент, який допомагає гравцям покращувати свої навички.

Прогнозуючи майбутнє, можна очікувати, що вплив кіберспорту на світову економіку буде лише зростати. Поширення технологій, таких як віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR), може відкрити нові горизонти для кіберспорту, пропонуючи більш інтерактивний та занурювальний досвід для гравців і глядачів. Це, в свою чергу, може привести до зростання попиту на нове обладнання та програмне забезпечення, сприяючи подальшим інноваціям у цій галузі. Крім того, збільшення уваги до електронної комерції та цифрових платіжних систем у рамках кіберспорту створює нові можливості для розвитку бізнес-моделей, пов'язаних з іграми та змаганнями. Усе це свідчить про те, що кіберспорт не просто залишиться важливою частиною глобальної економіки, але й буде сприяти її динамічному розвитку в майбутньому.

У майбутньому, кіберспорт, як важлива частина глобальної економіки, буде розвиватися не тільки через зростання числа учасників та глядачів, але й за допомогою інтеграції з новітніми технологіями. Одним із перспективних напрямків є використання штучного інтелекту

(ШІ) для аналізу ігрових стратегій та поліпшення навичок гравців. Алгоритми ШІ можуть аналізувати величезні масиви даних з ігор, щоб визначати оптимальні тактики та стилі гри. Це не тільки підвищує рівень конкуренції в кіберспорті, але й приваблює нові сегменти аудиторії, зацікавлені в аналітичних аспектах гри.

Крім технологічного розвитку, кіберспорт буде мати значний вплив на різні сектори економіки. Очікується, що інтеграція кіберспорту з освітніми установами та університетськими програмами буде зростати. Це створює нові можливості для вищої освіти, де студенти можуть вивчати кіберспортивний менеджмент, ігровий дизайн та інші спеціалізації, пов'язані з цією швидкозростаючою індустрією. Також це може сприяти створенню нових робочих місць у сферах, пов'язаних із кіберспортом, як-от ігрова аналітика, тренерство, маркетинг та подієвий менеджмент.

На соціально-культурному рівні, кіберспорт виступає як могутній катализатор змін у сприйнятті електронних змагань та ігрової індустрії загалом. Зі зростанням його популярності, кіберспорт не лише стає значимою частиною мейнстрім-культури, але й формує нові соціальні норми та цінності. Це зумовлює появу нових культурних ікон – зірок кіберспорту, які стають ролевими моделями для молодого покоління, втілюючи успіх та визнання в цифровій епосі. Кіберспортивні бренди та команди, які раніше були лише частиною нішевого співтовариства, тепер перетворюються на глобальні феномени з масовим впливом.

Однією з ключових переваг кіберспорту є його висока інклюзивність та доступність. Відсутність фізичних бар'єрів дозволяє учасникам різного віку, фізичного стану та географічного положення активно брати участь у змаганнях. Це сприяє формуванню більш різноманітного та включного співтовариства, де кожен може знайти своє місце незалежно від фізичних обмежень. Кіберспорт також відкриває двері для талановитих гравців з віддалених та менш розвинених регіонів, де можливості для традиційного спорту часто обмежені.

Кіберспорт може також відігравати важливу роль у соціальній інтеграції, стаючи платформою для об'єднання людей з різними інтересами та культурними контекстами. Онлайн-формат змагань та ігрові спільноти створюють умови для міжкультурного обміну та спілкування, сприяючи кращому розумінню та взаємоповазі між різними групами. В кінцевому підсумку, кіберспорт може стати майданчиком для обговорення важливих соціальних питань, підвищуючи обізнаність та сприяючи позитивним соціальним змінам.

Загалом, кіберспорт перетворюється з простої форми розваги на важливий елемент сучасної культури, що впливає на різноманітні

аспекти суспільного життя. Він не тільки піднімає питання технологій та інновацій, але й стає дзеркалом змін у соціальних нормах, цінностях та взаємодіях.

У сучасному світі кіберспорт стає не просто популярним видом розваги, але й значущим сегментом глобальної економіки, що привертає увагу великих брендів та корпорацій. Залучення цих потужних гравців до спонсорства кіберспортивних команд та подій відкриває нові горизонти для розвитку цієї індустрії. Спонсорська підтримка від провідних світових брендів не тільки забезпечує фінансову стабільність кіберспортивних організацій, але й сприяє їхньому розвитку через інвестиції в маркетингові активності та інфраструктуру. Це, в свою чергу, відкриває шлях до збільшення глядацької аудиторії, підвищення впізнаваності брендів у світі електронних спортивів та зміцнення кіберспорту як легітимної галузі.

З іншого боку, спонсорство в кіберспорті ставить перед брендами унікальні виклики та можливості. Воно вимагає глибокого розуміння специфіки кіберспортивного співтовариства та його культури. Великі компанії, які входять у цей світ, не тільки вносять значний вклад у економічний розвиток індустрії, але й мають можливість розвивати інноваційні маркетингові стратегії. Це дозволяє їм досягати нових цільових аудиторій, підвищувати брендову лояльність та асоціюватися з передовими цифровими тенденціями. Таке співробітництво між кіберспортом та великими брендами є не лише фінансовою інвестицією, але й стратегічним партнерством, що визначає майбутнє цієї швидкозростаючої галузі.

Сучасний кіберспорт переживає значне зростання інтересу з боку спонсорів, що відбивається на еволюції і динаміці цієї галузі. Однією з ключових тенденцій у спонсорстві є зміна аудиторії кіберспорту, яка стає все більш різноманітною та глобалізованою. Це привертає увагу широкого спектру спонсорів, від традиційних ігрових брендів до компаній, що працюють у сферах, не пов'язаних з іграми, таких як напої, одяг, техніка та фінансові послуги. Ця тенденція свідчить про те, що кіберспорт вже не сприймається як нішевий сегмент, а як масовий культурний феномен. Інтерес спонсорів зосереджений не лише на прямій рекламі своїх продуктів, але й на асоціації з позитивними цінностями, такими як інноваційність, командна робота та конкурентоспроможність.

Участь великих міжнародних брендів в кіберспорті відкриває нові можливості для розвитку галузі. Вони вносять значний вклад у фінансування команд, ліг та турнірів, що сприяє зростанню якості і масштабу кіберспортивних заходів. Більше того, спонсорська підтримка від таких компаній часто виходить за рамки простого

фінансування, включаючи маркетингові активності та стратегічні партнерства. Це створює можливості для креативних маркетингових кампаній, які використовують популярність кіберспорту для просування брендів у молодіжній та технічно освіченій аудиторії. Крім того, великі бренди можуть допомагати у професіоналізації галузі, впроваджуючи стандарти якості та управління, що є звичними для інших видів спорту. Вони також відіграють роль у популяризації кіберспорту, привертаючи увагу нових аудиторій та засобів масової інформації.

В сукупності, роль великих брендів у кіберспорті перетворюється на важливий фактор економічного та культурного розвитку галузі. Їхні інвестиції, маркетингові зусилля та стратегічні партнерства допомагають формувати кіберспорт як стабільну та привабливу сферу для інвестицій, а також як важливий елемент сучасної цифрової культури.

Маркетингові стратегії та кампанії великих брендів зазнають значної еволюції, адаптуючись до унікальних особливостей кіберспортивної індустрії. Використання інноваційних та креативних підходів до маркетингу є ключовим для досягнення успіху в рамках спонсорства кіберспортивних подій. Однією з ефективних стратегій є створення інтегрованих рекламних кампаній, які використовують різні медіа-канали, такі як стрімінгові платформи, соціальні мережі та традиційні медіа, для забезпечення максимального охоплення аудиторії. Такі кампанії часто включають в себе не лише рекламу під час трансляції змагань, але й спонсорство індивідуальних ігрових команд або відомих гравців, продукт-плейсмент у відеоіграх та організацію спеціальних заходів та турнірів.

Іншим важливим аспектом є використання інтерактивних та учасницьких маркетингових елементів, які дозволяють аудиторії бути не просто спостерігачами, а активними учасниками рекламних кампаній. Це може включати в себе онлайн-конкурси, інтерактивні голосування, соціальні медіа челенджі та інші види активностей, які заохочують аудиторію взаємодіяти з брендом на більш глибокому рівні. Такий підхід не тільки підвищує впізнаваність бренду, але й сприяє створенню тривалих емоційних зв'язків з аудиторією.

На додаток, важливим компонентом успішних маркетингових кампаній є розуміння культури кіберспорту та інтересів його аудиторії. Бренди, які демонструють глибоке розуміння кіберспортивної спільноти та її цінностей, часто досягають кращих результатів у своїх маркетингових зусиллях. Це може включати в себе розробку контенту, специфічного для кіберспортивної аудиторії, такого як ігрові туторіали, інтерв'ю з професійними гравцями або аналітичні програми, що забезпечують додаткову цінність для споживачів та підвищують лояльність до бренду.

Соціальна відповідальність та етика спонсорства в кіберспорті є ключовими аспектами, що вимагають уваги та обережного підходу від брендів і компаній, які вступають в цю сферу. Важливим елементом є забезпечення того, що спонсорські активності та інвестиції відповідають високим стандартам етики та враховують соціальні наслідки. Особливо це стосується питань, пов'язаних із здоров'ям та добробутом гравців, включаючи психологічне навантаження, яке може виникнути в результаті інтенсивних тренувань та змагань. Спонсори повинні підтримувати ініціативи, спрямовані на забезпечення здорового балансу між конкурентоспроможністю та благополуччям учасників.

Крім того, важливим є забезпечення інклюзивності та рівності у кіберспорті. Спонсори мають унікальну можливість сприяти розвитку галузі, яка вітає та підтримує різноманітність, включаючи гендерну рівність та рівні можливості для учасників з різних соціальних та культурних середовищ. Підтримка ініціатив, що спрямовані на боротьбу з дискримінацією та сприяння різноманітності в кіберспорті, є не тільки етично відповідальним, але й сприяє позитивному іміджу спонсорів.

Останнім аспектом є прозорість та чесність у спонсорських угодах та рекламних кампаніях. Важливо, щоб спонсори та їхні партнери у кіберспорті дотримувалися прозорих та чесних практик у всіх аспектах своєї діяльності, включаючи рекламу, промоційні активності та угоди про спонсорство. Це не тільки забезпечує довіру та відданість аудиторії, але й сприяє здоровому та сталому розвитку кіберспортивної індустрії. Враховуючи ці аспекти, компанії можуть забезпечити, що їхнє спонсорство в кіберспорті не тільки ефективне з комерційної точки зору, але й відповідає високим стандартам соціальної відповідальності та етичної поведінки.

Спонсорські інвестиції грають вирішальну роль у розвитку кіберспортивної індустрії, пропонуючи значний економічний вплив на всі її компоненти. Найперше, значне фінансування з боку спонсорів сприяє збільшенню прибутків кіберспортивних організацій та ліг. Це фінансування не тільки покриває витрати на проведення змагань і підтримку команд, але й сприяє залученню топових гравців та підвищенню якості змагань. Крім того, спонсорські інвестиції відкривають можливості для розширення інфраструктури кіберспорту, включаючи створення сучасних ігрових арен, тренувальних центрів та технологічної підтримки.

Важливим аспектом є також створення робочих місць у кіберспортивній галузі. Спонсорство не тільки підтримує існуючі посади, але й сприяє створенню нових вакансій, від професійних гравців і тренерів до менеджерів з маркетингу та зв'язків із громадськістю тощо.

Це, у свою чергу, сприяє зростанню професійного рівня індустрії та підвищенню її загального впливу на економіку.

Прогнозуючи майбутні тенденції в спонсорстві кіберспорту, можна очікувати, що зміни в цифровому медіа-просторі та зростання глядацької аудиторії значно вплинуть на стратегії спонсорства. З розвитком цифрових технологій та платформ, спонсори отримують нові можливості для інтерактивного залучення аудиторії, використовуючи інструменти аналітики даних для більш ефективного цільового маркетингу. Зростаюча популярність стрімінгових сервісів, як Twitch та YouTube, також надає спонсорам унікальні можливості для розміщення реклами та просування брендів у реальному часі.

Однак, разом із зростанням можливостей, з'являються і нові виклики, особливо щодо забезпечення етичності та прозорості спонсорських угод. Спонсори та організатори кіберспортивних подій будуть потребувати розробки та дотримання строгих етичних стандартів для забезпечення чесності змагань та захисту інтересів аудиторії.

У підсумку, можна сказати, що спонсорство в кіберспорті продовжуватиме відігравати ключову роль у розвитку цієї галузі. Збільшення інвестицій від великих брендів та компаній підсилює економічну основу кіберспорту, сприяє його професіоналізації та забезпечує його довгострокове зростання.

Цільова аудиторія кіберспорту, зокрема молодіжний сегмент, представляє собою унікальну демографічну групу, яка володіє відмінними характеристиками та поведінковими особливостями. Охоплюючи вікову категорію від 16 до 30 років, ця аудиторія є важливою для рекламодавців, оскільки вона активно формує споживчі тренди та культурні уподобання сучасного суспільства. Характеризуючись високим інтересом до технологій, ігор та цифрової культури, ця група шукає контент, який відповідає її динамічному стилю життя та інтересам. Вони володіють високим рівнем залучення у соціальних мережах та на стрімінгових платформах, де шукають інформацію, розваги та можливості для спілкування.

Ця аудиторія віддає перевагу інтерактивному та залученому контенту, який відображає їхні переваги та цінності. Вони активно шукають нові способи взаємодії з контентом, включаючи участь у голосуваннях, коментування та обговорення у соціальних мережах. Це створює унікальні можливості для брендів досягнути цієї аудиторії через креативні та інтерактивні рекламні кампанії, які стимулюють активну участь та взаємодію. Цінність автентичності та оригінальності не можна недооцінювати, оскільки ця аудиторія часто скептично ставиться до традиційних рекламних підходів, віддаючи перевагу тим

брендам, які демонструють справжність та взаємозв'язок із їхніми інтересами та стилем життя.

З урахуванням цих особливостей, рекламодавцям важливо розробляти стратегії, які враховують ці характеристики молодіжної аудиторії кіберспорту. Ефективні рекламні кампанії в цій сфері повинні бути гнучкими, інноваційними та здатними швидко адаптуватися до змінних трендів та інтересів молоді. Це може включати використання передових технологій, таких як штучний інтелект для персоналізації реклами, а також створення унікального та захоплюючого контенту, який відображає динамічність та інноваційність цифрового світу кіберспорту.

Крім того, сучасна молодь активно відстежує останні новинки ігрової індустрії, технологій та аксесуарів для геймінгу. Від високопродуктивних ігрових ПК до спеціалізованих контролерів і VR-гарнітур, ця аудиторія прагне до використання передових технологій для покращення своєї ігрової взаємодії та загального досвіду. Це відкриває великі можливості для брендів, які можуть пропонувати продукти та послуги, що відповідають цим вимогам та інтересам.

Освітній контент, такий як туторіали, поради щодо поліпшення ігрових навичок, аналізи ігор та стратегій, є надзвичайно популярним серед молодіжної аудиторії кіберспорту. Вони прагнуть до вдосконалення своїх навичок та розуміння глибших аспектів геймплея, що робить такий контент не тільки інформативним, але й залучає до більш активної участі у геймінг-культурі. Таким чином, реклама, яка інтегрується з такими освітніми та інформаційними матеріалами, може бути вкрай ефективною. Додатково, аспект розваги та гумору в рекламному контенті може значно підсилити його привабливість. Це створює умови для розвитку креативних рекламних кампаній, які зосереджуються на гумористичних елементах або ігрових мемах, що резонують з молодіжною аудиторією і забезпечують більш високий рівень залученості та емоційного відгуку.

У сучасному світі кіберспорту, рекламні стратегії постійно еволюціонують, адаптуючись до швидкозмінних цифрових трендів та новітніх медіа-платформ. Інноваційні рекламні підходи часто включають інтеграцію брендів безпосередньо в ігровий процес або трансляції змагань, де реклама стає невід'ємною частиною ігрового процесу. Також популярними є стратегії впровадження реклами через соціальні мережі та стрімінгові платформи, де бренди мають можливість взаємодіяти безпосередньо з аудиторією через чати, коментарі та спеціальні рекламні сегменти під час прямих трансляцій.

Стрімінгові платформи є ключовими каналами для рекламодавців у кіберспорті, надаючи унікальні можливості для створення

оригінального контенту, який резонує з інтересами молодіжної аудиторії. Використання цих платформ для проведення інтерактивних рекламних заходів, таких як спонсорвані турніри та кіберспортивні виклики, дозволяє залучити аудиторію та стимулювати її активну участь. Це створює умови для більш глибокого емоційного зв'язку між аудиторією та брендом.

Ці платформи також відіграють важливу роль у створенні та підтримці спільноти навколо кіберспортивних подій та брендів. Можливість безпосередньої взаємодії з аудиторією через чати та коментарі під час трансляцій дозволяє рекламодавцям створювати сильніші зв'язки зі своєю цільовою аудиторією, забезпечуючи високий рівень залучення та лояльності.

Використання інфлюенсерів та популярних гравців як ключових елементів рекламних кампаній на стрімінгових платформах відкриває нові можливості для органічного залучення аудиторії. Інтеграція брендів у контент, створений цими впливовими особистостями, може значно підсилити довіру та впізнаваність бренду серед широкої аудиторії.

Враховуючи постійний розвиток кіберспортивного ринку та його аудиторії, можна прогнозувати майбутні тенденції у рекламі кіберспорту. Очікується, що в майбутньому більш активно будуть використовуватися технології штучного інтелекту для аналізу аудиторії та персоналізації рекламних повідомлень. Також можлива інтеграція рекламних кампаній з технологіями віртуальної та доповненої реальності, що створюватиме ще більш імерсивні та захоплюючі рекламні досвіди.

Збільшення різноманітності кіберспортивної аудиторії також вплине на рекламні стратегії. Бренди мають шукати нові способи залучення ширшого кола глядачів, включаючи різні вікові групи та культурні спільноти. Викликом залишається забезпечення ефективної комунікації з цією різноманітною аудиторією, враховуючи їх специфічні інтереси та вподобання.

Загалом, майбутнє реклами в кіберспорті обіцяє бути динамічним і інноваційним, пропонуючи нові можливості та виклики для брендів. Зосередження на інтерактивності, персоналізації та інтеграції з новітніми технологіями буде ключовим для створення ефективних та запам'ятовуваних рекламних кампаній у світі кіберспорту.

Реклама в кіберспорті вимагає глибокого розуміння унікальних характеристик та інтересів цільової аудиторії¹¹. Ця аудиторія

¹¹ Буров О. Ю., Камишин В. В., Поліхун Н. І., Ашеров А. Т. Технології використання мережевих ресурсів для підготовки молоді до дослідницької діяльності : Київ, 2012. 416 с. Доступно: <https://lib.iitta.gov.ua/26691/1/burov%202.pdf>

відрізняється своєю пристрасною до ігор, високою активністю в цифрових медіа та чутливістю до автентичного контенту. Ефективні рекламні кампанії часто використовують стратегію інтеграції бренду безпосередньо в ігровий контент або через спонсорство популярних стрімерів та кіберспортивних команд. Такий підхід дозволяє органічно вплести рекламу в контент, який вже цікавить аудиторію, створюючи природний зв'язок між брендом та його споживачами.

Інтерактивні рекламні кампанії, що включають участь в онлайн-змаганнях, голосуваннях та інших формах активної взаємодії, виявляються особливо ефективними. Це не лише залучає аудиторію, але й сприяє глибшому емоційному зв'язку з брендом. Використання елементів гейміфікації, таких як бали, рейтинги та нагороди, може подальше підвищити залученість, оскільки ці елементи резонують з ігровими інтересами кіберспортивної аудиторії.

Візуальний дизайн та креативність є ключовими аспектами в рекламі кіберспорту. Важливо, щоб візуальний стиль рекламних матеріалів відповідав естетиці ігрового світу, щоб вони легко інтегрувалися в ігровий контент та культуру. Реклама, яка виглядає відірваною від ігрового контексту або не враховує цінності ігрової спільноти, може бути сприйнята як нав'язлива та неавтентична.

Для досягнення максимальної ефективності у рекламі в кіберспорті, брендам необхідно поглиблено зануритися у світ ігрової культури. Це включає розуміння нюансів різних ігрових спільнот, вподобань аудиторії, а також останніх трендів у ігровій індустрії. Важливо створювати контент, який не просто рекламує продукт, але й розповідає історію, співзвучну з інтересами та цінностями геймерів. Такий підхід може допомогти брендам побудувати міцні та тривалі відносини з аудиторією, засновані на спільних інтересах та взаєморозумінні.

Кіберспорт значно впливає на економічний розвиток, зокрема через зростання ринку відеоігор, технологічних інновацій та залучення великих брендів та інвестицій. Спонсорство та реклама у цій сфері формують економічну модель ігрової індустрії, підвищуючи попит на ігри та ігрове обладнання. Кіберспорт сприяє технологічному розвитку, відкриваючи нові можливості для галузі. Маркетинг у кіберспорті вимагає особливого підходу, орієнтованого на унікальну цільову аудиторію.

ВИСНОВКИ

На основі проведеного аналізу можна сформулювати такі висновки:

1. Кіберспорт суттєво впливає на глобальний ринок відеоігор, сприяючи його розширенню та диверсифікації. Завдяки популярності кіберспортивних турнірів та змагань, зростає попит на ігри, особливо

на ті, які використовуються у професійних змаганнях. Це, в свою чергу, стимулює ігрову індустрію до розвитку нових продуктів та технологій, підвищуючи якість і різноманітність ігрових пропозицій.

Паралельно, кіберспорт впливає на ринок ігрового обладнання та аксесуарів. Ігрові ПК, спеціалізовані контролери, високоякісні гарнітури – усе це стає більш затребуваним у міру зростання інтересу до кіберспорту. Виробники відгукуються на ці зміни, пропонуючи продукти, які задовольняють потреби як казуальних гравців, так і професіоналів.

Загалом, вплив кіберспорту на економіку відеоігор є мультидисциплінарним та комплексним, охоплюючи не тільки безпосереднє виробництво ігор, але й супутні товари та послуги. Це не лише сприяє зростанню ігрової індустрії, але й стимулює інновації та технологічний розвиток у суміжних сферах.

2. Спонсорство та реклама є критичними елементами економічної моделі кіберспорту, забезпечуючи потоки доходів та відкриваючи нові можливості для розвитку індустрії. Залучення великих брендів та корпорацій, що інвестують значні кошти в кіберспортивні заходи та команди, не лише підвищує фінансову стабільність галузі, але й сприяє її визнанню та популярності. Ці інвестиції можуть включати пряме спонсорство змагань, брендування команд та розвиток ігрових платформ.

З іншого боку, реклама у кіберспорті дозволяє брендам ефективно досягати своєї цільової аудиторії, особливо молодих споживачів, які цікавляться іграми та технологіями. Новаторські рекламні стратегії, які використовують цифрові платформи та соціальні мережі, сприяють створенню більш глибоких зв'язків між брендами та споживачами. Це, у свою чергу, веде до збільшення продажів та підвищення брендової відомості.

3. Кіберспорт активно сприяє технологічному розвитку, стимулюючи інновації в таких галузях, як штучний інтелект (ШІ) та віртуальна реальність (VR). Цей вплив особливо помітний у розвитку ігрових технологій, де ШІ використовується для створення більш реалістичних та адаптивних ігрових середовищ. Наприклад, алгоритми ШІ можуть аналізувати поведінку гравців для створення більш складних та непередбачуваних суперників.

Також віртуальна реальність вносить великий вклад у розвиток ігрових технологій, пропонуючи гравцям занурення у повністю інтерактивні віртуальні світи. Використання VR в кіберспорті відкриває нові можливості для підвищення залученості та інтерактивності геймплея, створюючи більш емоційні та захоплюючі ігрові досвіди для гравців. Ці технологічні інновації не лише збагачують ігровий процес,

але й можуть знайти застосування у суміжних галузях, таких як освіта та тренування.

4. Кіберспорт як індустрія пропонує широкий спектр професійних можливостей, розширюючи горизонти зайнятості. Професійні гравці та тренери є лише вершиною айсберга. Ця галузь потребує талановитих розробників ігор, які створюють інноваційний ігровий контент, а також графічних дизайнерів та інженерів, які працюють над технічною стороною продукту¹².

Крім технічних спеціалістів, кіберспорт вимагає кваліфікованих маркетологів та PR-менеджерів, які займаються просуванням ігор та кіберспортивних заходів. Важливу роль відіграють також менеджери з організації подій, аналітики та юристів, які забезпечують правову підтримку та аналітичне забезпечення індустрії.

Таким чином, кіберспорт створює численні можливості для роботи не лише в сфері розробки ігор та спортивного тренування, але й у сферах маркетингу, івент менеджменту, юридичної підтримки та багатьох інших. Це сприяє розвитку ринку праці та відкриває нові перспективи для професійного зростання.

5. Глобалізація ринку праці в кіберспорті відкриває унікальні можливості для міжнародної співпраці та культурного обміну. Фахівці з різних країн можуть об'єднуватися для спільних проєктів, обмінюватися ідеями та кращими практиками, що сприяє розвитку глобального розуміння кіберспортивної індустрії. Така співпраця може охоплювати різні аспекти кіберспорту, включаючи розробку ігор, маркетингові стратегії, управління та організацію змагань.

Однак, ця глобалізація також ставить перед фахівцями нові виклики. Вони повинні адаптуватися до роботи в мультикультурному середовищі, вчитися взаємодіяти та співпрацювати з колегами з різних культурних та етнічних груп. Це вимагає гнучкості, відкритості до нових підходів та здатності працювати в швидкозмінних умовах.

6. У контексті кіберспортивної індустрії, необхідність у неперервному професійному розвитку та освіті виходить на перший план. Швидке впровадження нових технологій та стрімкі зміни у галузі вимагають від фахівців постійного оновлення знань та навичок. Це стосується не тільки професійних гравців, яким необхідно зберігати високий рівень гри, але й розробників, маркетологів, аналітиків та інших спеціалістів, що працюють в індустрії.

¹² Llorens MR. *Espport gaming: the rise of a new sports practice. Sport, ethics and philosophy.* 2017; 11 (4):464-7. doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947.

Навчальні програми, семінари та майстер-класи, орієнтовані на конкретні аспекти кіберспорту, можуть сприяти розвитку відповідних компетентностей. Це також включає вивчення нових ігрових стратегій, ознайомлення з останніми технічними розробками та засвоєння новітніх маркетингових підходів. Для розробників ігор важливим є оволодіння новими інструментами та платформами, а для аналітиків – розуміння змінюваних трендів ринку та поведінки споживачів.

У підсумку, інвестиції в освіту та професійний розвиток є необхідною умовою для успіху у кіберспортивній індустрії. Це дозволяє фахівцям не лише залишатися актуальними в середовищі, що динамічно розвивається, але й сприяє інноваціям та розвитку всієї галузі.

7. Економічний вплив кіберспорту охоплює широкий спектр галузей, забезпечуючи значний ріст та інноваційний розвиток. Цей вплив видно не лише в безпосередньому зростанні ринку відеоігор, але й у суміжних секторах, таких як розробка технологій, маркетинг, медіа та розваги. Кіберспорт стимулює інвестиції та розвиток новітніх технологій, таких як штучний інтелект та віртуальна реальність, розширюючи можливості для творчого та технологічного прогресу.

Зростання кіберспорту також позитивно впливає на зайнятість, пропонуючи різноманітні кар'єрні можливості від професійного геймінгу до маркетингу, розробки ігор та евент-менеджменту. Це сприяє формуванню нових професійних шляхів та спеціалізацій, відкриваючи нові горизонти для талановитих фахівців.

Крім того, глобалізація кіберспорту сприяє міжнародному обміну та співпраці, зміцнюючи міжкультурні зв'язки та сприяючи взаєморозумінню. Це не тільки збільшує доходи від міжнародних змагань та подій, але й розвиває глобальну економіку через транскордонні партнерства та інвестиції.

АНОТАЦІЯ

У розділі зосереджується увага на кіберспорті як новітній сфері зайнятості та економічного розвитку. Вона аналізує кіберспорт у контексті його впливу на світову спортивну та економічну культуру, надаючи нові можливості для зайнятості, розвитку інфраструктури та інновацій. Розглядаючи кіберспорт як сферу зайнятості, визначаються різноманітні професійні можливості, що включають не тільки гравців і тренерів, але й розробників ігор, аналітиків даних, юристів, керівників соціальних медіа, PR-фахівців, а також фахівців з організації турнірів та маркетингу. Крім того, у розділі висвітлюється економічний вплив кіберспорту, зокрема через зростання ринку відеоігор, розвиток нових ігрових платформ, залучення аудиторії, а також генерацію доходів від продажів ігор, ігрового контенту, спонсорства та реклами.

Література

1. IOC President announces plans to create Olympic Esports Games at opening of 141 st IOC Session in Mumbai. URL: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-president-announces-plans-to-create-olympic-esports-games-at-opening-of-141st-ioc-session-in-mumbai>

2. Saudi Arabia Outlines Plans to Invest \$38 Billion in E-Sports (2023). URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-09-29/saudi-arabia-outlines-plans-to-invest-38-billion-in-e-sports?leadSource=verify%20wall>.

3. Llorens MR. Esport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, ethics and philosophy*. 2017. № 11 (4). P. 464–7. doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947

4. Арнаутова Л, Петровська Т. Копінгстратегії подолання стресу спортсменами. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2019;2:104–12.

5. Є. Імас, Т. Петровська, О. Ганага / Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен / *Науково-теоретичний журнал Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. С. 75–81. URL: <file:///C:/Users/admin/Downloads/236424-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-540923-1-10-20210703.pdf>

6. Hilvoorde IV, Pot N. Sport and Play in a Digital World Embodiment and fundamental motor skills in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2016;10 (1):1–14.

7. Cottrell C, Nicholas Mcmillen N, Harris BS. Sport psychology in a virtual world: Considerations for practitioners working in esports. *Journal of Sport Psychology in Action*. 2019. № 10 (2). P. 73–81. doi.org/10.1080/21520704.2018.1518280.

8. О. М. Пижов Кіберспорт як інструмент зайнятості ветеранів / *Соціально-правова політика України в умовах воєнного стану та повоєнної відбудови* : матеріали Всеукраїнської міждисциплінарної науково-практичної конференції (м. Київ, 10 листопада 2023 р.) / за ред. Д. І. Сірохи, С. М. Черноус, І. С. Сахарук; уклад. М. О. Денисюк. Київ : «Видавництво Людмила», 2023. 457 с.

9. Є. Імас / Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства / *Науково-теоретичний журнал Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2020. С. 13–17. URL: file:///C:/Users/admin/Downloads/Kibersport_ak_socialno-sportivne_avise_v_umovah_su.pdf

10. Кіберспорт : монографія / Андреева О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. Київ : Олімп. л-ра, 2023. 616 с. ISBN 978-617-7492-15-2

11. Буров ОЮ, Камишин ВВ, Поліхун НІ, Ашерев АТ. Технології використання мережевих ресурсів для підготовки молоді до дослідницької діяльності : монографія в Інтернеті. Київ; 2012. 416 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/26691/1/burov%20.pdf>

12. Llorens MR. Esport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, ethics and philosophy*. 2017. № 11 (4). P. 464–7. doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947.

Information about the authors:

Imas Yevgeniy Viktorovych,

Doctor of Economics, Professor,

Honored Economist of Ukraine,

Rector National University of Ukraine on Physical Education and Sport

1, Fizkultury str., Kyiv, 03150, Ukraine

Pyzhov Oleksandr Mykhailovych,

Doctor of Philosophy in Law,

Vice-Rector for Research and Academic Affairs

and Strategic Development

National University of Ukraine on Physical Education and Sport

1, Fizkultury str., Kyiv, 03150, Ukraine