



УДК 316:796

МОДЕЛЮВАННЯ СОЦІАЛЬНИХ СИСТЕМ І КІБЕРСПОРТ

Тетяна КУРЧАБА, Ярослав СВИЩ, Ігор ТАЦИШИН

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

Кіберспорт давно вийшов за межі простого хобі чи розваги. Він став багатомільйонною індустрією з професійними гравцями, командами, лігами, трансляціями та величезною армією вболівальників. У цьому віртуальному світі формуються складні соціальні структури, які мають власні правила, норми, ієрархії та моделі взаємодії.

Історія кіберспорту розпочинається від 1997 року, коли в США з'явилася перша ліга кіберспортсменів – Cyberathlete Professional league. Людина змогла змагатися в комп'ютерній грі. У наш час змагання відбуваються по всьому світі. Аналогом Ігор Олімпіади став міжнародний турнір World Cyber Games, що почав проводитися від 2000 року та збирає учасників з-понад 80 країн. Тепер призові фонди цих турнірів становлять кілька мільйонів доларів. Наприклад, 2016 року розіграно 20,77 мільйонів доларів, а 2017 року вже майже 25 мільйонів доларів[5].

Сучасні чемпіонати з комп'ютерних ігор не відрізняються від великих хокейних чи футбольних турнірів, змагання транслюються в прямому етері в інтернеті та збирають багатомільйонну аудиторію.

Наприклад, за фіналом The International у 2015-у року спостерігало понад 4,6 мільйона глядачів [4]. У Південній Кореї через велику кількість глядачів такі змагання відбуваються на стадіонах.

Популярність і перспективність цього напряму приваблюють великий капітал. Розробники витрачають великі ресурси на організацію чемпіонатів. Перспективні команди мають спонсорів та обирають собі менеджерів. У штаті команди передбачений психолог, який слідкує за тим, щоб у команді була комфортна робоча атмосфера. Кіберспорт вважають повноцінним бізнесом [2].

У жовтні 2017 року в Лозанні відбувся саміт Міжнародного олімпійського комітету (МОК), що визначив можливість уведення кіберспорту до переліку олімпійських дисциплін. Зазначено, що підготовка до змагань кіберспортсменів займає стільки ж часу й зусиль, що і в атлетів у традиційних видах спорту. Проте для введення в реєстр олімпійських видів кіберспорт повинен повністю відповідати олімпійським цінностям [1]. Також потрібна структура, яка слідкуватиме за дотриманням правил МОК: відсутність допінгу, договірних матчів та інших маніпуляцій.

У 2021 році Міжнародний олімпійський комітет розробив концепт Olympic Virtual Series – це був перший пілотний проєкт МОК у кіберспорті. У жовтні 2023 року в МОК офіційно заявили, що планують створити перші в історії Олімпійські ігри з кіберспорту. На спільному форумі Міжнародного олімпійського комітету і Всесвітньої асоціації міжнародних спортивних федерацій (GAISF) засновано компанію Esports Liaison Group.

Варто відзначити, що кіберспортсмени чергують тренування за комп'ютером, психологічну підготовку й фізичні навантаження [3]. У кіберспорті є велика перевага в тому, що особи з інвалідністю не відрізняються від здорових. Інтернет знімає фізичні обмеження й дає змогу на рівних змагатися з іншими гравцями.

Кіберспортивні турніри привертають увагу молоді, яка звикла сидіти вдома за комп'ютером. З'являється змога зібрати молодь в одному місці, де вони можуть спілкуватися, знайомитися, ставити питання, що спонукає їх виходити із зони комфорту. Друзі гравців можуть вболівати за своїх знайомих.

Розуміння соціальних систем є ключовим для багатьох аспектів кіберспорту, містить:

- динаміку командної роботи та співпраці;
- формування спільнот та ідентичності;
- поведінку та мотивацію гравців;
- питання лідерства та ієрархії;
- проблеми токсичності та девіантної поведінки.

Збільшувана популярність і прибутковість кіберспорту змушують ЗВО переоцінити кіберспорт його значення під кутом зору змагального потенціалу, хоча визначення кіберспорту не підпадає під жодну дефініцію спорту, тому тема потребує докладного вивчення. Переконані, що міждисциплінарний підхід, який поєднує соціологію, теорію професійного спорту, психологію, інформатику та економіку потрібний для глибокого розуміння складних соціальних явищ у кіберспорті й створення більш ефективних, інклюзивних і стійких кіберспортивних екосистем.

Список використаних джерел

1. Імас Є. В. Кіберспорт: монографія. Є. В. Імас, О. В. Борисова, О. А. Шинкарук, С. М. Футорний та інші. Київ: Видавництво "Олімпійська література", 2021. 601 с.
2. Курбанова А. Як сформувався кіберспорт в Україні – короткий екскурс. Електронне видання "Nachasi". 2018. URL: <https://nachasi.com/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini>.
3. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю. Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху. Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених 16 (2020): 114–5.
4. Hedlund D, Fried G, Smith R. Esports business management. Canada. Human Kinetics; 2020. 272 p.
5. William Collis. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. New York: RosettaBooks, 2020. 208 p.