DOI 10.31891/2307-5732-2021-299-4-175-181
УДК 004.5-027.22-028.22:338.368]:004.9

А. О. БОЙКО
ORCID ID: 0000-0002-1784-9364
e-mail: a.boiko@uabs.sumdu.edu.ua
О. В. КУЗЬМЕНКО
ORCID ID: 0000-0001-8520-2266
e-mail: o.kuzmenko@uabs.sumdu.edu.ua
В. В. КОЙБІЧУК
ORCID ID: 0000-0002-3540-7922
e-mail: v.koibichuk@uabs.sumdu.edu.ua
О. С. КУШНЕРЬОВ
ORCID ID: 0000-0001-8253-5698
e-mail: o.kushnerov@uabs.sumdu.edu.ua
Сумський державний університет

РОЛЬ ТА МІСЦЕ УКРАЇНСЬКИХ КІБЕРГРАВЦІВ У СВІТОВОМУ КІБЕРСПОРТІ

В статі проаналізовано сучасний стан світової індустрії кіберспорту та визначені основі закономірності її розвитку протягом 2002-2020 рр. Досліджено роль кіберспорту в сучасному українському суспільства, а також встановлено рівень його поточного розвитку. З'ясовано місце вітчизняного кіберспорту у світовому кіберсередовищі. Ідентифіковані основні проблеми розвитку українського кіберспорту та проаналізовані інструменти досягнення перспективних планів його динамічного становлення.

Ключові слова: кібергравці, кіберспорт, кібертурнір, поступальний розвиток.

ANTON O. BOIKO,
OLHA V. KUZMENKO,
VITALIA V. KOIBICHUK,
OLEKSANDR S. KUSHNEROV
Sumy State University

THE ROLE AND PLACE OF UKRAINIAN CYBER PLAYERS IN WORLD CYBERSPORT

Ukrainian e-sportsmen have long been world-renowned figures in the cyber environment, who have been successful internationally since the early 2000s, but they have no official status in their own country. Thus, only in 2020 in Ukraine, namely on September 7, e-sports is recognized as an official sport along with football, basketball, tennis, swimming and other traditional sports. This event marked a qualitatively new stage in the development of e-sports in Ukraine. The creation of the Ukrainian Professional E-Sports Association (UPEA) opens new opportunities for the development of a modern e-sports ecosystem in our country, free movement of e-athletes around the world and hopes for a synergistic effect of this process for the entire domestic economy. Therefore, in order to effectively develop e-sports, defined by the strategy of its development in Ukraine for 2020-2025, it is necessary to explore the role and place of domestic cyber players in world e-sports and to form the most operational measures to implement the proposed strategic objectives. This determined the purpose of the proposed study.

The article analyzes the current state of the world e-sports industry and determines the basis of the laws of its development during 2002-2020. The analysis is based on such indicators as the total prize fund of world cyber tournaments, the total number of cyber tournaments in the world, the total number of active cyber players in the world, the average prize fund of cyber tournaments, the average earnings of cyber players in the world. The role of e-sports in modern Ukrainian society is studied, and the level of its current development is established. The statistical indicators of the study were: prizes received by Ukrainian e-athletes, the number of Ukrainian active cyber players, the average earnings of Ukrainian cyber players, Ukraine's ranking of prizes in cyber tournaments, the share of prizes won by Ukrainian cyber players in the global prize fund, the share of Ukrainian cyber players in the world. The place of domestic e-sports in the world e-environment has been clarified. The main problems of Ukrainian e-sports development are identified and the tools for achieving long-term plans for its dynamic development are analyzed.

Key words: cyber players, e - sports, cyber tournament, progressive development.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями

Українські кіберспортсмени вже давно знані особистості світового масштабу в кіберсередовищі, які почали успішно виступати на міжнародному рівні ще з початку двохтисячних років, проте жодного офіційного статусу у власній державі вони не мали. Так, лише у 2020 році в Україні, а саме сьомого вересня, кіберспорт визнано офіційним видом спорту поряд з футболом, баскетболом, тенісом, плаванням та іншими традиційним видами спорту. Саме ця подія визначила якісно новий етап розвитку кіберспорту в Україні. Створення Української Професійної Кіберспортивної Асоціації (UPEA) відкриває нові можливості для розвитку сучасної екосистеми кіберспорту в нашій державі, вільного пересування кіберспортсменів світом та дозволяє сподіватись на синергетичний ефект цього процесу для всієї вітчизняної економіки. Тому з метою ефективного становлення кіберспорту, визначеного стратегією його розвитку в Україні на 2020-2025 роки, необхідно дослідити роль та місце вітчизняних кібергравців в світовому кіберспорті та сформувати найбільш оперативні заходи по імплементації запропонованих стратегічних завдань. Це й обумовило мету запропонованого дослідження.

Формулювання цілей статті

Встановити роль та місце українських кібергравців в світовому кіберспорті та обґрунтувати пріоритетні інструменти реалізації запропонованої стратегії розвитку кіберспорту в Україні на 2020-2025

роки. Поряд зі значними успіхами конкретних українських кіберградців на міжнародному рівні, загальне розуміння місця українського кіберспорту на міжнародній арені відсутнє. Актуальності набуває формування системи удосконалення інструментів збереження та примноження існуючого потенціалу кіберспорту в Україні, а також активної реалізації стратегії розвитку кіберспорту в Україні на 2020-2025 роки.

Аналіз досліджень та публікацій

Українська наукова спільнота тільки розпочинає свої наукові дослідження присвячені особливостям організації кіберспорту в державі, механізмам його організації та забезпечення подальшого розвитку. Так, Горова К.О. та Горовий Д.А. [0] досліджують тенденції розвитку ринку кіберспорту в Україні та визначають джерела його масштабування, а також перспективи подальшої популяризації. Лазнева І. О. та Цараненко Д. І. [0] досліджують вплив кіберспорту на трансформацію ринку комп'ютерних ігор в світі. Так, авторами встановлена висока інвестиційна привабливість ринку комп'ютерних ігор та ідентифіковано неспадаючий тренд розвитку світового кіберспорту. Найбільш актуальні статті про український кіберспорт носять суто інформаційно-пізнавальний характер та публікуються на ділових електронних порталах (наприклад delo.ua [0]).

Зважаючи на більш тривалий офіційний розвиток кіберспорту в інших країнах світу, закордонні науковці приділили йому значно більшу увагу. Проте, справедливо зазначити, що кількість наукових праць з цієї тематики в світі також незначна. Так, на основі дослідження Рейтмана Д.Г., Андерсон-Коти М. Дж. та інших [0] присвяченого літературному огляду кіберспорту в світі, зауважимо, що починаючи з 2002 р. прослідковується неспадаючий тренд чисельність академічних праць кіберспортивного спрямування. Випереджаюче зростання наукових статей присвячених різним особливостям розвитку кіберспорту спостерігалось у 2012 році, коли обсяг цих публікацій збільшився більше ніж у два рази. Наступні вісім років зростала не тільки чисельність наукових праць присвячених кіберспорту, але й розширювалась кількість галузей знань в яких досліджують кіберспорт. Так, на цей час, кіберспорт вивчають в інформатиці, медіа, бізнесі, спорті, соціології, праві та когнітивних науках. Перша наукова праця присвячена кіберспорту вийшла з соціології [0]. В подальшому дослідження кіберспорту перейшло до спортивної науки [0, 0]. Найбільший обсяг досліджень присвячених кіберспорту спостерігається в медіа галузі, в якій його проблемами почали займатись з 2006 р. [0, 0, 0, 0]. В наступному 2007 р. кіберспорт відкривають для себе й науковці з галузі бізнесу [0]. Одними з останніх галузей знань, які почали досліджувати проблеми кіберспорту є інформатика [0, 0] та право [0]. Сучасний тренд у вивченні кіберспорту проявляють й когнітивні науки [0]. В цілому ж, справедливо зазначити, що загальна частка наукових робіт присвячених кіберспорту ще досить мала, проте основний вектор наукового дослідження вже сформовано.

Виклад основного матеріалу

Переходячи, безпосередньо, до аналізу закономірностей розвитку світового та українського кіберспорту, зупинимось в-першу чергу на динаміці таких показників, як загальна сума призового фонду світових кібертурнірів та загальна кількість активних кіберградців в світі (рисунок 1). Саме дані показники дозволяють сформувати загальне враження про тенденції становлення кіберспорту в світі та особливостей його розвитку. Так, чисельність спортсменів обумовлює його становлення як спорту (без спортсменів будь-якого спорту не існує), в свою чергу, загальна сума призових зумовлює привабливість конкретного спорту для аудиторії (спонсори не приходять в спорт, який не має перспектив в плані нарощення аудиторії, а отже збільшення обсягів рекламних контрактів).

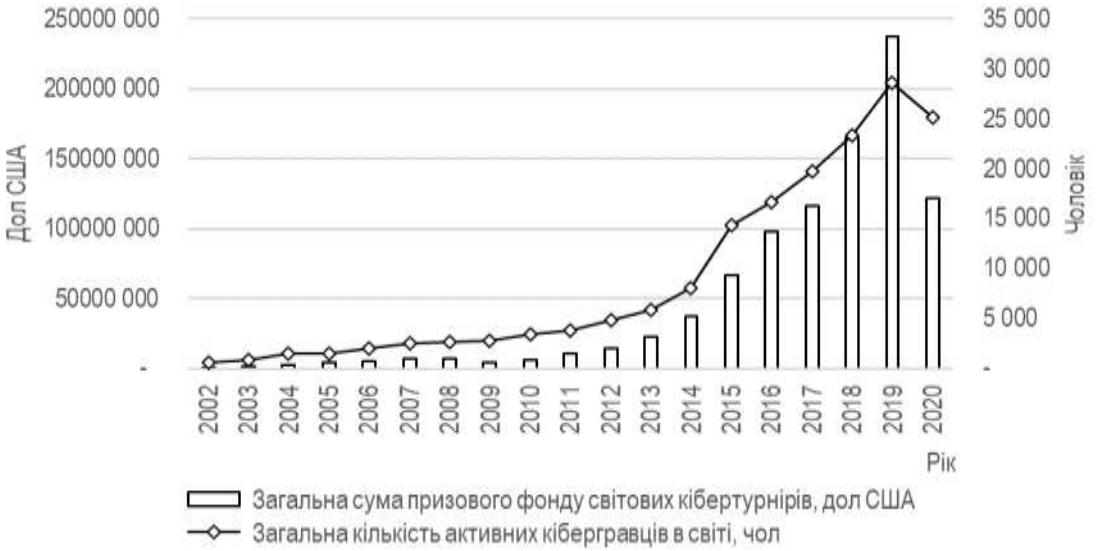

Рис. 1. Динаміка основних показників характеристики світового кіберспорту за 2002-2020 рр. (побудовано на основі [0])

Отже, на основі даних зображених на рисунку 1, справедливо зауважити, що протягом 2002-2020 рр. спостерігалось декілька аномальних змін. Так, перший злам позитивної тенденції зростання загальної

суми призового фонду світових кібертурнірів спостерігається у 2009 р., коли після критичного мінімального зростання досліджуваного показника у 2008 р (зростання порівняно до 2007 р. склало 1%), відбулось його зменшення аж на 44% (3,3 млн. дол США). Ця закономірність обумовлена світовою фінансовою кризою, яка розпочалася у 2007 р., а її негативні наслідки найбільше відчувались у 2008-2009 рр. Для світового кіберспорту це появилось у скороченні інвестиційних ресурсів та значних фінансових втрат основних бізнес партнерів. У той же час, зауважимо, що кількість кіберспортсменів в цей період постійно збільшувалась, так протягом 2007-2009 рр. темп приросту даного показника складав в середньому 5%.

Кардинально інша тенденція спостерігається протягом наступного зламу позитивної динаміки розвитку кіберспорту у 2019-2020 рр. Так, в наслідок пандемії Covid-19 майже в двічі зменшився обсяг призового фонду світових кібертурнірів та на 12% скоротилась чисельність кіберспортсменів. Якщо скорочення призового фонду кібертурнірів пояснюється суто економічною складовою, а саме фінансовою неспроможністю інвесторів підтримувати дані заходи, то негативна тенденція з кількістю активних кіберспортсменів пов'язано з фізичними можливостями людини, яка в період пандемії не спроможна здійснювати активну діяльність. Проте, якщо вести розмову про загальні тенденції розвитку світового кіберспорту, то вбудовується чіткий тренд до його активного розвитку з більше ніж 40% щорічним зростанням середнього призового фонду кібертурнірів та 30% примноженням кількості кіберспортсменів.

Фокусуючись на дослідженні показників характеристики світових кібертурнірів (рисунок 2), зауважимо, що загальна кількість кібертурнірів починаючи з 2002 р. (80 турнірів) неодмінно зростала, досягнувши у 2015 р. значення у 5258 одиниць. Наступні п'ять років (2016-2020 рр.) спостерігалась коливальна тенденція чисельності турнірів, проте їх кількість не зменшувалась до рівня у 4690 одиниць. У той же час, починаючи з 2012 р. та до 2019 р. середній призовий фонд кібертурнірів неодмінно зростав. Найсуттєвіше зростання, більше ніж у два рази (на 60%), припадає на 2016 р., коли середній обсяг призового фонду одного кібертурніру складав більше ніж 20 тис. дол США.

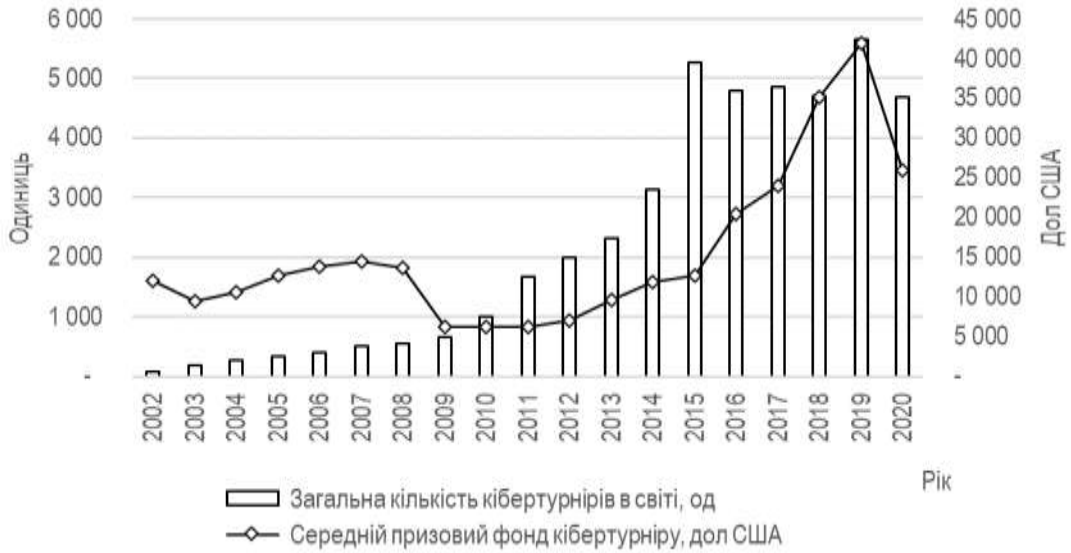

Рис.2. Динаміка основних показників характеристики світових кібертурнірів за 2002-2020 рр. (побудовано на основі [0]).

Таким чином, справедливо зробити висновок, що протягом 2015-2020 рр. кількість кіберспортивних турнірів знайшла своє стабільне значення в проміжку між 6700-5700 одиниць, а середнє значення призових, якщо б не пандемія Covid-19, неодмінно збільшувалось. Зазначена закономірність свідчить про збільшення якості турнірів та набрання тенденції стабілізації кількості турнірів з підвищенням їх якості та обсягів призових фондів. Це є неодмінно позитивною тенденцією, яка сприяє покращенню якості змагань, підвищенню рівня їх престижності та, відповідно, зростанню професіоналізму учасників.

Переходячи до аналізу українських кіберспортсменів та їх місця у світовому кіберспорті, зупинимось в першу чергу, на таких показниках, як кількість українських кібергравців та їх частка у світовому масштабі (рисунок 3). Так, якщо чисельність кіберспортсменів демонструє поширення даного виду спорту в Україні та перспектив його популяризації, то частка українських кібергравців у світовому масштабі визначає саме роль останніх в світовому кіберспорті.

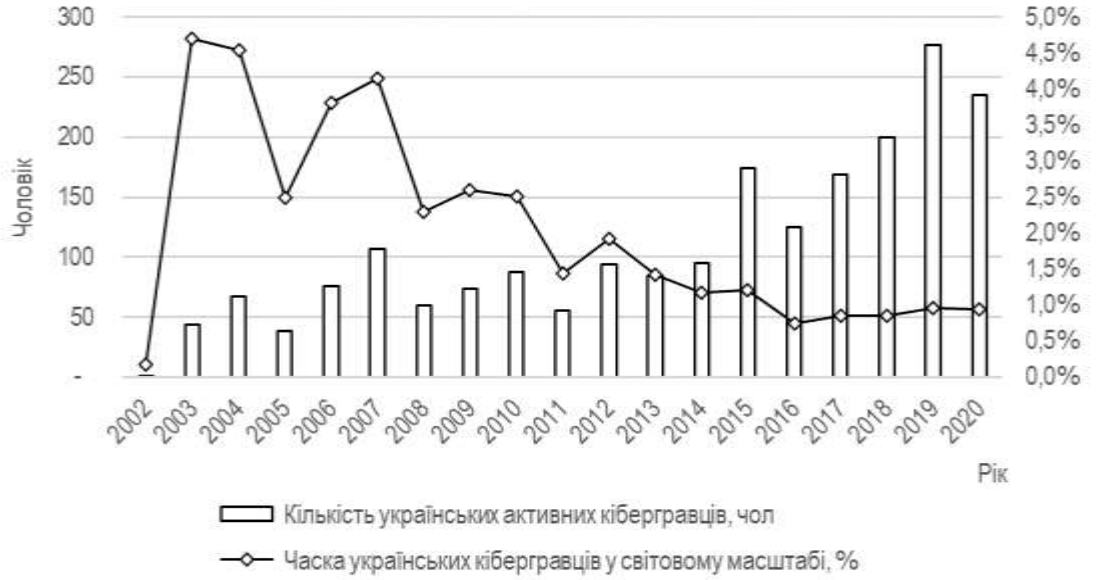

Рис.3. Динаміка основних показників характеристики українських кіберспортсменів за 2002-2020 рр. (побудовано на основі [0])

Таким чином, визначаючи тренд характеристики кількості українських кібергравців протягом 2002-2020 рр. справедливо зауважити про його циклічність. Так, кількість українських кіберспортсменів, що приймали участь в міжнародних змаганнях, кожний наступний рік змінювалась, то зростаючи, то скорочуючись. Про певну стабільність високопрофесійних українських кіберспортсменів можливо говорити тільки в продовж останніх трьох років (2018-2020 рр.), коли їх чисельність перевищувала 200 осіб. Проте, якщо розглядати дані цифри в рамках світового кіберспорту, то можна говорити про критичну ситуацію, оскільки частка українських кіберспортсменів у світовому масштабі не перевищувала 5%. За останні вісім років чисельність вітчизняних кіберспортсменів скоротилась з 2% до 1 %. Від світового масштабу кібергравців. Це свідчить про значне відставання розвитку кіберспорту в Україні порівняно до інших держав, де темп приросту активних кіберспортсменів, що приймають участь в міжнародних турнірах, випереджає кожен попередній рік.

Переходячи до якісної характеристики українських кіберспортсменів відзначимо певні позитивні зрушення. Починаючи з 2010 року, за виключенням 2019 р., середній заробіток українських кіберспортсменів перевищував відповідний показник в світі (рисунок 4).

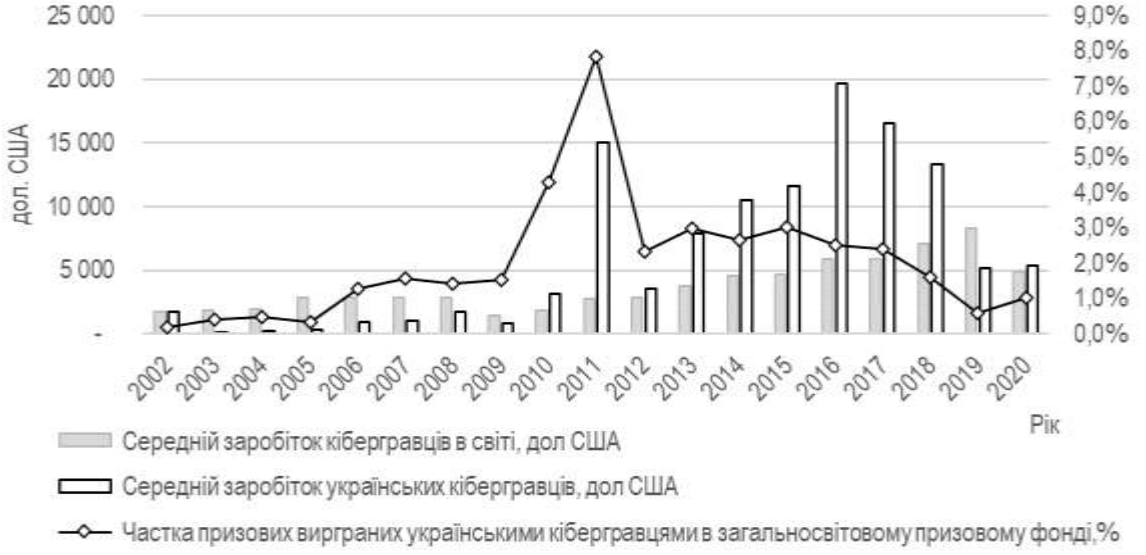

Рис.4. Динаміка основних показників характеристики українських кіберспортсменів за 2002-2020 рр. (побудовано на основі [0])

В середньому за десять років українські кіберспортсмени заробляли на 144% більше ніж кібергравці в світі, тобто рівень вітчизняних кіберспортсменів був значно вищим від середньосвітового. Проте необхідно пам'ятати про незначну чисельність вітчизняних кіберспортсменів. Підтвердженням цьому виступає й показник відношення призових виграних вітчизняними кіберспортсменами до загальносвітового призового фонду Якщо, аналізувати місце українських кібергравців в світовому кіберспорті на основі відношення призових виграних вітчизняними кіберспортсменами до загальносвітового призового фонду, то

необхідно зазначити, що за виключенням 2010 р. та 2011 р., даний показник не перевищував 4%. Проведений аналіз свідчить про відсутність ефекту масштабу в українському кіберспорті, наша держава має висококласних кіберспортсменів, які демонструють добрі результати на світовій кіберарені, проте чисельність даних гравців мінімальна.

Завершальним етапом дослідження ролі та місце українських кібергравців в світовому кіберспорті є аналіз рейтингового місця України за призовими отриманими в світових кібертурнірах, а також абсолютне значення призових отриманих вітчизняними кіберспортсменами. Отже, справедливо зауважити, що в останні вісім років (2012-2019 рр.) Україна швидко втрачає рейтингові позиції за обсягом призових отриманих у світових кібертурнірах. Так, якщо у 2011 р. наша держава за досліджуваним показником посідала третє рейтингове місце, то в 2019 вже 28 місце. Певне покращення рейтингової позиції України прослідковуєтеся в наступному 2020 р. (19 рейтингове місце), проте на фоні скорочення абсолютного значення призових отриманих українськими кіберспортсменами. Ці зміни пояснюються більше наслідками пандемії та, відповідно, ще інтенсивнішого скорочення кіберспортсменів інших держав, які виступають на міжнародних змаганнях та, які не мали змоги виїхати з держави.

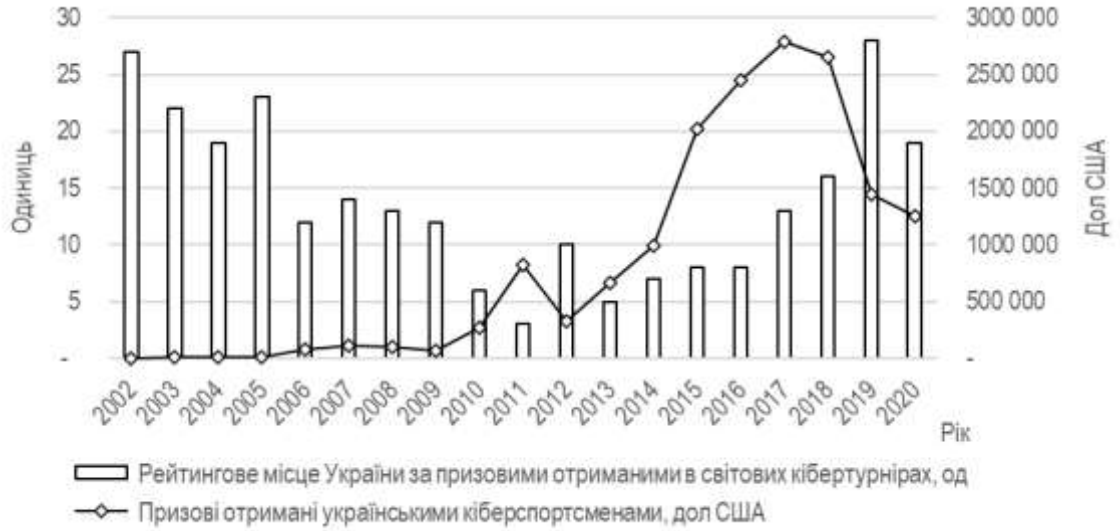

Рис.5. Динаміка основних показників характеристики місця українського кіберспорту в світі 2002-2020 рр. (побудовано на основі [0])

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямі

Таким чином, справедливо зробити висновок, що вітчизняний кіберспорт в 2020 р. почав своє офіційне існування на міжнародній арені. В цілому ж, можна відзначити, що розвиток українського кіберспорту бере свій початок з 2002 р. Саме в цей рік вітчизняний кіберспортсмен вперше прийняв участь у офіційних міжнародних змаганнях. За цей період (2002-2020 рр.) українські кіберспортсмени займали різні місця на світовій арені, досягнувши найкращих результатів у 2011 р. В деяких дисциплінах українські команди тривалий час утримують лідируючи позиції, проте в деяких взагалі відсутні. Протягом 2017-2020 рр. місце вітчизняних кіберспортсменів у світовому кіберпросторі значно погіршилось. Так, після семирічного (2010-2016 рр.) знаходження в десятці найкращих країн за обсягом призових коштів здобутих на кібертурнірах, в останні три роки українські кіберспортсмени знаходяться поза межами п'ятнадцяти найкращих країн за даним показником. Проте мінімальна увага кіберспорту насьогодні недопустима, оскільки це один з найбільш прибуткових та швидкозростаючих інвестиційний канал, яких здійснює вплив на численні економічні процеси в державі.

Виходячи з вище зазначеного та прийнятої стратегії розвитку кіберспорту в Україні на 2020-2025 роки в найближчі три роки основними завданнями для держави, саморегулівних організацій та інших суб'єктів ринку комп'ютерних ігор в Україні буде наступне.

Активна робота щодо популяризації кіберспорту на радіо, телебаченні та в інтернет-просторі. Виходячи з того, що для багатьох батьків кіберспорт асоціюється з комп'ютерними іграм та, як результат, погіршенням здоров'я дітей в результаті адинамії, то активну просвітницьку діяльність необхідно проводити й за допомогою як традиційних каналів зв'язку: телебачення та радіо, так й інтернету. Можливо необхідно запустити й цикл невеликий промо-роликів із залученням діючих кіберспортсменів, менеджерів кіберкоманд, лікарів та інших зацікавлених осіб, які спростовуватимуть хибну суспільну думку про кіберспортсменів та їх ритм життя.

Створення сприятливого інвестиційного клімату для залучення закордонних та вітчизняних інвестицій в кіберспорт. Безумовно, найкращий варіант зміни сучасного інвестиційного клімату, це зменшення податкового навантаження на інвесторів або встановлення пільгового періоду оподаткування на етапі розвитку інвестиційного проекту, проте й достатньою умовою активізації вхідного грошового потоку в

кіберспорт буде спрощення оформлення дозвільних документів на усіх рівнях та мораторій на перевірки бізнесу пов'язаного з кіберспортом державними органами терміном хоча б на три роки.

Збільшення кількості активних глядачів кібертурнірів. Реалізація даного завдання можлива за рахунок активного рекламування існуючих здобутків українських кіберспортсменів; промоції найбільш успішних спортсменів, як гравців та особистостей, які соціально відповідальні до суспільства; виділення ефірного часу на національних телеканалах для трансляції найбільш популярних кібертурнірів. Це призведе до наступного завдання розвитку кіберспорту в Україні, а саме збільшення кількості кіберспортсменів та подальше об'єднання їх у команди міжнародного рівня, а саме головне підвищенні зацікавленості дітей в кіберспорті та трансформації суспільної думки.

Важливою умовою появи висококласних українських гравців є професійні комп'ютерні клуби для тренувань та організація в Україні тренувальних таборів на тривалий проміжок часу. Не менш важливим аспектом розвитку кіберспорту в Україні є й організація в нашій державі різних ліг кіберспорту (наприклад, аматорська ліга, шкільна ліга, студентська ліга, професійна ліга з декількома дивізіонами), а також міжнародних кіберспортивних турнірів. Тільки за умови розгалуженої системи турнірів та численної кількості змагань, вітчизняні кібергравці підвищуватимуть власний рівень гри та ставатимуть більш конкурентоспроможними на міжнародній арені. В свою чергу, недоцільно обмежуватись тільки організацією кібертурнірів на національному рівні, проведення в Україні змагань міжнародного рівня допоможе більшій кількості вітчизняних кіберспортсменів, за умови їх фінансової обмеженості, зрозуміти свій рівень гри порівняно до світових кіберспортсменів та сформувати індивідуальну траєкторіє подальшого розвитку.

Базовим, на наш погляд, є також завдання організації в провідних ВНЗ України освітніх програми підготовки бакалаврів та магістрів з кіберспорту. Саме високоякісна освіта, що буде базуватись на європейському та вітчизняному практичному досвіді, дозволить сформувати першочергову ланку побудови ефективної екосистеми кіберспорту в Україні у вигляді підготовлених висококваліфікованих фахівців різного профілю. Це дозволить забезпечення зростаючого попиту в кіберсередовищі на висококваліфікованих робітників та не стримувати активний розвиток вітчизняного кіберспорту.

Дослідження в наступних наукових публікаціях будуть спрямовані на побудову моделей прогнозних показників розвитку кіберспорту в світі та Україні, а також корегування, в залежності від отриманих прогнозних значень, інструментів досягнення стратегічних цілей розвитку кіберспорту на 2020-2024 рр.

Література

1. Bryce, J., & Rutter, J. Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings DIGRA 2002, 1. Retrieved from http://www.digra.org/digital-library/publications/killing-like-a-girl-gendered-gaming-and-girl-gamers-visibility/

2. Esports Earnings https://www.esportsearnings.com/history/2020/countries

3. Hemphill, D. (2005). Cybersport. Journal of the Philosophy of Sport, 32, 195–207. doi:10.1080/00948705.2005.9714682

4. Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. New Media & Society, 10, 851–869. doi:10.1177/1461444808096248

5. Mora, P., & He´as, S. (2018). From videogamer to e-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players. Retrieved from https://www.researchgate.net/publica tion/265047617_FROM_VIDEOGAMER_TO_E-SPORTSMAN_TOWARD_A_GROWING_PROFESSIONALISM_OF_WOLRD-CLASS_PLAYERS

6. Rambusch, J. (2011). Mind games extended: Understanding gameplay as situated activity (Doctoral thesis). Linko€pings Universitet, Sweden. Retrieved from http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:375941/FULLTEXT01.pdfse:his:diva-1463

7. Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. Games and Culture, 4, 205–227. doi:10.1177/1555412009339730

8. Reitman J. G., Anderson-Coto M. J., Wu M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. Games and Culture, 15(1), 32–50. https://doi.org/10.1177/1555412019840892

9. Thiborg, J. (2009). eSport and governing bodies—An outline for a research project and preliminary results. Kultur-Natur Conference. Retrieved from http://muep.mau.se/handle/2043/10746

10. Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. Proceedings of the 2006

11. Weber, B., & Mateas, M. (2009). A data mining approach to strategy prediction. 2009 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games. doi:10.1109/CIG.2009.5286483

12. Weiss, T. (2008). Cultural influences on hedonic adoption behavior: Propositions regarding the adoption of competitive video and computer online gaming. DIGIT 2008 Proceedings, 7. Retrieved from https://aisel.aisnet.org/digit2008/7

13. Weiss, T. (2011). Fulfilling the needs of eSports consumers: A uses and gratifications perspective. BLED 2011 Proceedings, 30. Retrieved from http://aisel.aisnet.org/bled2011/30

14. Zang, L., Wu, J., & Li, Y. (2007). Research on current situation of E-sports in Urumqi, Xinjiang. International Journal of Sports Science and Engineering, 2, 57–61. Retrieved from http://www.worldacademicunion.com/journal/SSCI/SSCIvol02no01paper08.pdf

15. Горова К.О., Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016. № 4 (2). С. 51–55. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4%282%29__12

16. Діловий інтернет портал https://delo.ua/

17. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Міжнародні економічні відносини та світове господарство. 2018. Вип. 22(2). С. 63-67. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuumevcg_2018_22(2)__17

Preferences

1. Bryce, J., & Rutter, J. Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings DIGRA 2002, 1. Retrieved from http://www.digra.org/digital-library/publications/killing-like-a-girl-gendered-gaming-and-girl-gamers-visibility/

2. Esports Earnings https://www.esportsearnings.com/history/2020/countries

3. Hemphill, D. (2005). Cybersport. Journal of the Philosophy of Sport, 32, 195–207. doi:10.1080/00948705.2005.9714682

4. Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. New Media & Society, 10, 851–869. doi:10.1177/1461444808096248

5. Mora, P., & He´as, S. (2018). From videogamer to e-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players. Retrieved from https://www.researchgate.net/publica tion/265047617_FROM_VIDEOGAMER_TO_E-SPORTSMAN_TOWARD_A_GROWING_PROFESSIONALISM_OF_WOLRD-CLASS_PLAYERS

6. Rambusch, J. (2011). Mind games extended: Understanding gameplay as situated activity (Doctoral thesis). Linko€pings Universitet, Sweden. Retrieved from http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:375941/FULLTEXT01.pdfse:his:diva-1463

7. Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. Games and Culture, 4, 205–227. doi:10.1177/1555412009339730

8. Reitman J. G., Anderson-Coto M. J., Wu M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. Games and Culture, 15(1), 32–50. https://doi.org/10.1177/1555412019840892

9. Thiborg, J. (2009). eSport and governing bodies—An outline for a research project and preliminary results. Kultur-Natur Conference. Retrieved from http://muep.mau.se/handle/2043/10746

10. Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. Proceedings of the 2006

11. Weber, B., & Mateas, M. (2009). A data mining approach to strategy prediction. 2009 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games. doi:10.1109/CIG.2009.5286483

12. Weiss, T. (2008). Cultural influences on hedonic adoption behavior: Propositions regarding the adoption of competitive video and computer online gaming. DIGIT 2008 Proceedings, 7. Retrieved from https://aisel.aisnet.org/digit2008/7

13. Weiss, T. (2011). Fulfilling the needs of eSports consumers: A uses and gratifications perspective. BLED 2011 Proceedings, 30. Retrieved from http://aisel.aisnet.org/bled2011/30

14. Zang, L., Wu, J., & Li, Y. (2007). Research on current situation of E-sports in Urumqi, Xinjiang. International Journal of Sports Science and Engineering, 2, 57–61. Retrieved from http://www.worldacademicunion.com/journal/SSCI/SSCIvol02no01paper08.pdf

15. Gorova K.O., Gorovy`j D.A., Kiporenko O.V. Osnovni tendenciyi rozvy`tku ry`nku kibersportu. Problemy` i perspekty`vy` rozvy`tku pidpry`yemny`cztva. 2016. # 4 (2). S. 51–55. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4%282%29__12

16. Dilovy`j internet portal https://delo.ua/

17. Lazneva I. O., Czaranenko D. I. Kibersport ta jogo vply`v na zminu struktury` svitovogo ry`nku komp'yuterny`x igor. Naukovy`j visny`k Uzhgorods`kogo nacional`nogo universy`tetu. Seriya : Mizhnarodni ekonomichni vidnosy`ny` ta svitove gospodarstvo. 2018. Vy`p. 22(2). S. 63-67. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuumevcg_2018_22(2)__17