

### Список використаних джерел

1. Шкляр А. С. Жирова компонента маси тіла людини: антропометрична оцінка на етапах постнатального онтогенезу. *Проблеми екологічної та медичної генетики і клінічної імунології*: збірник наукових праць. 2014. Вип. 1 (121). С. 34-44.
2. Yarmak O., Kyselytsia O., Moseychuk Y., Dotsyuk L., Palichuk Y., & Galan Y. Comparative analysis of parameters of the physical condition of 17-19-years-old male youths with different motion activity level. *Journal of Physical Education and Sport*, 2018. Pp. 276–281.
3. Petrachkov O., Yarmak O. Morphofunctional screening of 17-19 years old young men in the process of physical education: collective monograph. Publishing House «Baltija Publishing», 2021. Pp. 177-197.
4. Yarmak O., Buhaienko T., Zhukov O., Cherniakova Zh., Vorona V., Bilenkova L., Blagii O. Specificity of the relationship between the volume of physical activity and the physical condition of 18-19-year-old girls. *Journal of Physical Education and Sport*, 2019. Vol. 19 (3), pp. 1550-1555.

**Нестеренко Н. А.**

*кандидат наук з фізичного виховання та спорту,  
доцент кафедри фізичного виховання та  
тактико-спеціальної підготовки,  
Дніпропетровський державний університет  
внутрішніх справ (м. Дніпро)*

### **КІБЕРСПОРТ ЯК ВИД СПОРТУ: ІСТОРІЯ ТА РОЗВИТОК В УКРАЇНІ ТА СВІТІ**

*Nesterenko NA Cybersport as a Sport: History and Development in Ukraine  
and the World*

*Keywords: Cybersport, History, Ukraine*

Упродовж останніх десятиліть таке явище як комп'ютерні ігри перестало бути просто засобом для розваг, а перетворилось на постійно зростаючу індустрію, яка є більш відомою під назвою «кіберспорт».

Кіберспорт (E-Sports) – змагання з відеоігор – це вид спорту, в якому гравці розвивають і тренують розумові та фізичні навички. Змагатися можна як індивідуально, так і командою. Кіберспортивні дисципліни поділяються на кілька класів, які відрізняються за характеристиками просторів, моделями, ігровими завданнями та навичками, необхідними кіберспортсменам: стратегії в реальному часі, спортивні симулятори, автосимулятори, шутери від першої особи, файтинги тощо [1, 3].

Найпопулярніші з них: Counter-Strike, DotA, FIFA, Halo 2, Heroes of Newerth, League of Legends, Quake, StarCraft, Warcraft, World of Tanks.

Кіберспорт вимагає відмінної координації рук і очей, залучаючи різні частини мозку.

Кіберспорт швидко розвивається в усьому світі і зараз становить серйозну конкуренцію традиційним видам спорту. Неофіційні змагання з кіберспорту розпочалися понад 20 років тому, коли з'явилася перша мережева «стрілялка» – «Doom 2», в яку одночасно можна було грати одразу багатьом геймерам. Перша ліга електронного спорту з'явилася у США в 1997 році.

У 1997 році було створено Cyberathlete Professional League (CPL) – професійну лігу кіберспорту. Штаб-квартира CPL знаходиться в США. Мета цієї ліги полягала в тому, щоб зробити змагання з кіберспорту захоплюючим видовищем і залучити якомога більше глядачів. Спочатку основою дисципліною були ігри серії Quake.

З 2001 року почали проводитися турніри з Counter-Strike. Змагання проводили в різних штатах Америки, а також в країнах Європи і Азії. Сьогодні одним з наймасштабніших світових турнірів є «The Internationals», в якому грають у «Dota 2». У 2017 р. призовий фонд цих змагань, який приймав американський Сіетл, досяг 20 млн доларів. Переможці з китайської команди «Wings Gaming» отримали 9,1 млн доларів.

Сьогодні кіберспорт офіційно визнаний видом спорту в багатьох країнах світу. Мільйони шанувальників спостерігають за кіберспортивними змаганнями у Північній Америці, Азії (особливо у Південній Кореї та Китаї), Європейському Союзі (зокрема, в Німеччині та Великобританії).

У 2018 році Міжнародний олімпійський комітет визнав кіберспорт офіційним видом спорту. Кіберспорт додали в офіційну програму спортивних Літніх азійських ігор 2022 року, що проходили в Ханджоу в Китаї. З 2024 року кіберспорт буде включено до програми Олімпійських ігор.

В нашій країні кіберспорт також поступово розвивається. В Україні кіберспорт став розвиватися на початку 2000-х, коли молода країна більш-менш стала на ноги, а деякі ентузіасти почали створювати перші кіберспортивні організації. У Києві функціонує один з найкращих комп'ютерних центрів у Європі. Він має назву «Київ Кіберспорт Арена». Тут постійно проводяться кіберспортивні змагання різної складності та значущості. В Україні також є своя кіберспортивна ліга «Star Ladder» з «Dota 2» і «C-S: GO» [2].

Pro100 – українська кіберспортивна організація. Перша українська команда, що перемогла в міжнародному турнірі з комп'ютерних ігор. Їх серйозним досягненням за межами України стала бронза на чемпіонаті ASUS Autumn Cup 2004. Наступна перемога – золота медаль на ASUS Winter Cup 2005, де вони обіграли навіть Virtus.pro. Наприкінці лютого 2005 року пройшов 8-й турнір серії у якому брала участь Pro100! XADO. У підсумку харківська команда змогла дійти до фіналу з Counter-Strike і здобула перемогу над російською командою Virtus.pro. Ця подія стала дійсно несподіванкою турніру і дозволила хлопцям представляти Україну на міжнародній арені. Протягом 2 років свого існування команда Pro100! XADO була найстабільнішою командою не тільки в Україні [6, 7].

У 2009 році була створена компанія Natus Vincere («Народжені перемагати») і команда NA`VI. Українська мультиігрова кіберспортивна

організація вперше в історії кіберспорту 2010 року перемогла у трьох головних турнірах за один рік – World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Electronic Sports World Cup. 21 серпня 2011 року команда Natus Vincere виграла головну кіберспортивну подію того року – The International, турнір з Dota 2 з рекордним призовим фондом \$1 000 000. Команда NAVI у 2021 році по CS:GO стала володарем призу в третьому сезоні Intel Grand Slam, вигравши в ESL Pro League Season 14, виграла ще один турнір у CS:GO та отримала \$ 225 000, здобули перемогу на мейджор-турнір з CS:GO та заробили рекордні 1 млн доларів призових. Зараз NAVI є однією з найуспішніших і найбільш популярних команд у світі. У 2014 році була створена ще одна організація – HellRaisers, а вже у 2018 у Дніпрі була побудована друга кіберспортивна арена [5].

У 2018 році було засновано Федерацію кіберспорту України (ФКСУ, UESF). За підтримки ФКСУ проводяться регіональні турніри, в яких беруть участь гравці з усієї України. З 2018 року в Україні з'являється ще одна федерація (Esports Ukraine), яка також починає активно діяти на території України. За час свого існування Федерацією було проведено понад 250 турнірів, як національних, так і міжнародних, в яких брали участь понад 35 000 гравців, а також реалізовано низку соціальних та освітніх проєктів.

Протягом 2019 року було проведено чемпіонат України з кіберспорту з призовим фондом в 1 мільйон гривень. 7 вересня 2020-го року кіберспорт було визнано офіційним видом спорту в Україні.

Варто зазначити, що кіберспорт у нашій країні розвивається з шаленою швидкістю. Головне, що це відбувається на всіх рівнях: і на рівні держави, і на бізнес-рівні, і в суспільстві в цілому. Вищі навчальні заклади відкривають спеціалізовані курси з кіберспорту і суміжних дисциплін. Тобто кіберспорт – це не лише гравці, ця сфера має і вимагає багато суміжних професій. Тут і організатори, режисери, художники, журналісти, коментатори, агенти, економісти та статисти, розробники, менеджери з продажу та власне самі гравці [4, 8].

**Висновки.** Кіберспорт швидко розвивається, залучаючи все більше і більше людей та інвестицій завдяки своїй розвазі та доступності. Всього за кілька років він перетворився з хобі невеликої кількості гравців до професійного спорту, офіційно визнаного багатьма країнами світу, де гравці вже не просто гравці, а все частіше називають дуже популярними електронними видами спорту. Кіберспорт приносить значні інвестиції від спонсорів і рекламодавців.

#### Список літературних джерел

1. Денисова Л., Бишевец Н., Шинкарук О. Основні поняття кіберспорту та тенденції його розвитку. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*: матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.). Київ: НУФВСУ, 2019. С. 275.
2. Імас Є., Петровська Т., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. Вип. 1, 2021. С. 75-81.
3. Імас Є. В. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. № 4., 2020. С. 13-17.

4. Імас Є. В. Кіберспорт як соціально спортивне явище та декілька причин його ретельно вивчати. URL: <https://delo.ua/opinions/kibersport-jaksocialno-sportivne-javische-ta-de-377984/>.
5. Онопко В. О. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту). Львівський державний університет фізичної культури. 2015. 89 с.
6. Пятисоцька С., Ошека О. Ефективні методи тренування стрільби і наведення на ціль у кіберспортивній дисципліні counter strike: global offensive. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*. Серія 15. Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Вип. 7 (138), 2021. С. 100-104.
7. MC TODAY. Що таке кіберспорт. IT. Україна – 2017. URL: <https://mc.today/uk/kibersport-tse-novij-majdanchik-dlya-vashoyireklami-turniri-divlyatsya-po-200-mln-glyadachiv/>
8. Tsyhanovska N., Honchar V., Danilyan V. & Piatysotska S. Cybersports education in Ukraine: current state and development prospects. *Slobozhanskyi Herald of Science and Sport*. Vol. 26 (1), 2022. Pp. 9-13.

**Мороз Ю. М.**

*кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри фізичного виховання  
та тактико-спеціальної підготовки,  
Дніпропетровський державний університет  
внутрішніх справ (м. Дніпро)*

**Мороз В. М.**

*старший викладач кафедри фізичного виховання та спорту,  
Навчально-спортивний комплекс,  
Київський національний університет  
імені Тараса Шевченка (м. Київ)*

## **СТАНОВЛЕННЯ РЕКРЕАЦІЇ ЯК САМОСТІЙНОЇ НАУКОВОЇ ГАЛУЗІ**

*Moroz Yu. M., Moroz V. M. Formation of recreation as an independent scientific field*

*Keywords: recreation, physical recreation, rehabilitation, recreational sphere, leisure, health improvement, health*

До недавнього часу поняття «рекреація» було малопоширеним, таким, що використовувався лише у вузьких колах фахівця з медичного оздоровлення людини. Це поняття пов'язувалось переважно з релаксацією і регенерацією життєво-фізіологічних сил людини.

Під рекреацією розуміють біологічну активність людини, спрямування фізичного потенціалу на оздоровлення душевних і духовних сил, які ослабляються в процесі роботи, хвороби. Тому нині рекреація практикується як цілісне фізичне і соціально-культурне оздоровлення [4]. В поняття рекреація включають: