

Дударь І.М.

Гак Р.В. <https://orcid.org/0000-0002-3937-2210>

**ОРГАНІЗАЦІЯ ЗМАГАНЬ З КІБЕРСПОРТУ СЕРЕД
СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ (НА ПРИКЛАДІ ДИСЦИПЛІН
DOTA 2 ТА LEAGUE OF LEGENDS)**

Західноукраїнський національний університет

Анотація. У статті розглянуто розвиток кіберспорту в контексті України та світу. Визначено основні періоди становлення кіберспорту. Розкрито ключові аспекти проведення змагань з кіберспортивних дисциплін Dota 2 та League of Legends (LOL).

Annotation. In the article the development of cyber sport in Ukraine and world context is considered. The main periods of formation of cyber sport are determined. Key aspects of competitions of cyber sport subjects Dota 2 and League of Legends (LOL) are revealed.

Кіберспорт повновагомо можна зарахувати до інноваційних практик спорту. Однак, відразу варто розрізнити поняття «кіберспорт» від простих комп'ютерних ігор. Сьогодні гравців у комп'ютерні ігри називають терміном «геймер». Їм характерно проводити вільний час граючи в ігри без поставленої мети підготовки до змагань, що є визначальним аспектом у практиці кіберспорту [1].

Історія електронного спорту бере свій початок в університеті Стенфорду, де пройшли перші змагання з електронної дисципліни Spacemar. У 1980 році вже близько 10 000 гравців із США змагались на чемпіонаті з дисципліни Space Invaders [2].

Розглядаючи періоди розвитку кіберспорту маємо зазначити, що в США у 1997 р. була створена перша ліга електронного спорту – Cyberathlete Professional League. Також, на початку 2000-х кіберспорт набув великої популярності у Південній Кореї завдяки World Cyber Games. Цікавим видається той факт, що у цій країні згадана спеціальність зустрічається в університетах, а гравці мають свої фан-клуби. В наш час найавторитетнішими міжнародними турнірами з комп'ютерних ігор у світі вважаються: The CPL, World Cyber Games, ECG та інші. Переможці цих турнірів не просто нагороджуються грамотами та сувенірами, а отримують грошову винагороду у декілька сотень

тисяч доларів. Крім того, у різних країнах світу регулярно проводяться місцеві турніри, які іноді не мають призового фонду [3].

У 2001 році вперше в Україні відбувся офіційний відбір на чемпіонат світу з кіберспорту World Cyber Games. А в 2012 році в Україні відкрилася платформа StarLadder, де щороку організовуються змагання з різних електронних дисциплін.

Особливої уваги в масштабах світового кіберспорту заслуговує українська команда Natus Vincere (NaVi), яка є неодноразовою переможницею світових турнірів з кіберспорту (за даними інтернет джерел «NaVi» налічує більше 50 мільйонів шанувальників у світі).

7 вересня 2020 року Міністерство молоді та спорту України своїм рішенням визнало кіберспорт офіційним видом спорту в Україні. У багатьох країнах світу (США, Китай, Німеччина та ін.) кіберспорт також визнаний офіційним видом спорту. Варто зауважити, що у 2019-2020 навчальних роках Національний університет фізичного виховання та спорту України розпочав підготовку магістрів за освітньою програмою «Кіберспорт (esports)», що стало вагомим чинником розвитку кіберспорту в Україні.

Сьогодні в Україні та світі проводяться турніри більше ніж з 50 електронних дисциплін. До найпопулярніших можна віднести наступні: Dota 2, World of Tanks, League of Legends та CS:GO.

Електронні дисципліни можна поділити на кілька типів, які визначаються ігровими завданнями, пристроями на яких змагаються та професійними навиками кіберспортсменів: командні ігри; одиночні ігри; стратегії; авто- і авіа-симулятори; шутери («стрілялки»).

Ключовими моментами в організації змагань з кіберспорту (дисципліни Dota 2 та LOL) є:

- створення положення про змагання;
- залучення федерації (оскільки в багатьох ЗВО відсутні цифрові платформи для проведення кіберспортивних змагань);
- залучення спонсорів (перш за все серед компаній, які спеціалізуються на торгівлі комп'ютерами, периферійним устаткуванням і програмним забезпеченням).

На особливу увагу заслуговує вибір місця проведення. Змагання можуть проводитися у двох форматах. У першому випадку учасники команд перебувають в одному, заздалегідь обладнаному, приміщенні (потребує чималих фінансових затрат), в іншому – всі команди змагаються on-line (підходить для першості ЗВО). Перший формат змагань стосується

професійних турнірів. Доцільно зауважити, що в кіберспорті глядачі дивляться не за кіберспортсменами, а за перебігом гри, тому велика увага приділяється створенню комфортних умов для розміщення глядачів під час кіберспортивного заходу.

У ЗВО кіберспортивні змагання щороку набирають популярності. Кожен рік з'являється все більше ЗВО, які організовують першості з кіберспортивних дисциплін. Відзначимо, що студенти Західноукраїнського національного університету починаючи з 2018 року беруть участь у Всеукраїнських змаганнях з електронного спорту «Ukrainian University Open». Також, 21 вересня 2020 року вперше у стінах вузу було організовано та проведено Кубок ректора Андрія Крисоватого з кіберспорту (дисципліна Dota 2). Захід об'єднав 11 команд (а це більше 55 учасників) з університетів України.

Проведення змагань різного рівня мотивує студентську молоддь до занять кіберспортом, якому притаманні такі фактори:

- змагально-конфліктна ситуація, що виникає між гравцями, командами та вболівальниками;
- система винагород (фінансового та матеріального плану);
- увага глядача спрямовується на віртуальні об'єкти у віртуальному просторі.

До основних проблем розвитку та популяризації кіберспорту в Україні можна зарахувати:

- кадровий потенціал;
- підтримка з боку держави;
- розвиток цифрової інфраструктури;
- функціонування організаційної структури.

На основі вивчених наукових джерел (враховуючи інтернет-ресурси) можна стверджувати, що кіберспорт в Україні та світі розвивається великими темпами, залучаючи все більше студентської молоді.

Перспективи досліджень передбачають з'ясування рухової активності кіберспортсменів, розроблення ефективних методів та засобів підвищення рухової активності молоді, що займаються кіберспортом.

Список літератури:

1. Булгаков М. *Кіберспорт: історія та перспективи. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії : матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (18 квітня 2019 р.). Київ, 2019. С. 270.*

2. Харчук О. Передумови організації змагань з кіберспорту серед студентської молоді. Матеріали XII Міжнар. наук.-практ. конф. «Проблеми активізації рекреаційно-оздоровчої діяльності населення», 23-24 квітня 2020 р. Львів, 2020. С. 135.

3. Шинкарук О, Юхно Ю, Сергієнко К, Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії», 18 квітня 2019 року. Київ, 2019. С. 282.

Єднак В.Д. <https://orcid.org/0000-0003-0009-8805>

ГРА «ПЕТАНК» ЯК ЗАСІБ ЗМІЦНЕННЯ ЗДОРОВ'Я СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ

Тернопільський національний педагогічний університет ім.
Володимира Гнатюка

Анотація. У публікації розкриваються історичні аспекти виникнення гри «Петанк». Розглянуто її місце у системі формування здорового способу життя. Встановлено вплив занять петанком на здоров'я студентської молоді.

Annotation. The publication reveals the historical aspects of the origin of the game "Petanque". Its place in the system of forming a healthy lifestyle is considered. The impact of petanque on the health of student youth has been established.

Актуальність. Навчання у закладах вищої освіти пов'язане великим розумовим та нервово-емоційним навантаженням, яке спричиняє недостатність рухової активності і відображається на працездатності людини і зниженні її життєвого тону.

Фізичні вправи – один з найбільш ефективних засобів підтримки життєвого тону і зміцнення здоров'я. Крім фізичного навантаження вони можуть дати великий емоційний заряд, створити гарний настрій і дати почуття задоволеності від своєї діяльності, що не менш важливо, ніж фізична активність.

Освітній процес в сучасних навчальних закладах передбачає не тільки навчання і виховання, а й зміцнення здоров'я студентської молоді.

На сьогодні в Україні спостерігається стійка тенденція до зниження рівня фізичного стану студентської молоді. Однією з