



Пятисоцька С., Ляшко Є., Жерновнікова Я., Волобуєв І. Актуальні питання підготовки фахівців у сфері кіберспорту. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2025. Том 13, № 10. С. 110-117. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i10-015>.

Piatysotska S., Liashko Ye., Zhernovnikova Ya., Volobuiev I. Aktualni pyttannia pidhotovky fakhivtsiv u sferi kibersportu [Current issues in educating specialists in the field of esports]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2025. Vol. 13, No 10. S. 110-117. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i10-015>.

УДК 004.056.5:796

DOI: 10.31110/2616-650X-vol13i10-015

Світлана ПЯТИСОЦЬКА¹, Євгеній ЛЯШКО², Яна ЖЕРНОВНІКОВА³, Іван ВОЛОБУЄВ⁴

¹⁻⁴ Харківська державна академія фізичної культури, Україна

¹ <https://orcid.org/0000-0002-2246-1444>
piatsvit25@gmail.com

² <https://orcid.org/0009-0001-6146-0946>
liashko.evhen@gmail.com

³ <https://orcid.org/0000-0002-5574-8652>
zhernovnicova@gmail.com

⁴ <https://orcid.org/0009-0006-2554-0160>
volobok3@gmail.com

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ У СФЕРІ КІБЕРСПОРТУ

Анотація. У статті представлено результати дослідження сучасних тенденцій і проблем підготовки фахівців у сфері кіберспорту, що розглядається як нова міждисциплінарна галузь професійної освіти, та поєднує спортивно-педагогічні, психологічні, інформаційно-технологічні та управлінські аспекти. Метою дослідження є аналіз теоретичних засад, міжнародного досвіду та практичних підходів до формування освітніх програм для підготовки майбутніх фахівців кіберспортивної індустрії. Визначено, що у більшості країн світу процес інституціоналізації кіберспорту супроводжується його офіційним визнанням як виду спорту, створенням національних федерацій та поступовим впровадженням спеціалізованих освітніх програм до закладів освіти, зокрема вищої. Проаналізовано характерні моделі професійної підготовки, які інтегрують коучинг, аналітику, здоров'я та продуктивність, а також багатoproфільні навчальні підходи, що забезпечують формування ключових компетентностей фахівця у сфері кіберспорту. Особливу увагу приділено українському досвіду щодо створення комплексних освітніх програм, спрямованих на підготовку висококваліфікованих кадрів, здатних поєднувати спортивну, педагогічну й аналітичну діяльність у сфері кіберспорту. Установлено, що попри зростання інтересу до кіберспортивної освіти, залишаються невирішеними питання стандартизації навчального змісту, розроблення професійних кваліфікацій та методичного забезпечення тренерської діяльності. Доведено, що актуальним завданням є формування компетентнісно-орієнтованої моделі підготовки фахівців, яка враховує специфіку вимог кіберспортивного середовища. Наукова новизна дослідження полягає у визначенні стратегічних напрямів розвитку кіберспортивної освіти як інструменту професіоналізації галузі та її інтеграції до національного і міжнародного освітнього простору. Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості їх застосування для вдосконалення змісту навчальних програм, створення стандартів підготовки тренерів, менеджерів і фахівців аналітичного профілю, а також розроблення методичних рекомендацій щодо впровадження цифрових технологій у навчально-тренувальний процес. Отримані висновки закладають підґрунтя для подальших досліджень, спрямованих на формування науково-методичної бази підготовки кадрів у сфері кіберспорту та підвищення конкурентоспроможності національної системи освіти у глобальному контексті.

Ключові слова: кіберспорт; професійна підготовка; освітні програми; освіта; цифрові технології; компетентнісний підхід.

Svitlana PIATYSOTSKA¹, Yevhenii LIASHKO², Yana ZHERNOVNIKOVA³, Ivan VOLOBUIEV⁴

¹⁻⁴ Kharkiv State Academy of Physical Culture, Ukraine

¹ <https://orcid.org/0000-0002-2246-1444>
piatsvit25@gmail.com

² <https://orcid.org/0009-0001-6146-0946>
liashko.evhen@gmail.com

³ <https://orcid.org/0000-0002-5574-8652>
zhernovnicova@gmail.com

⁴ <https://orcid.org/0009-0006-2554-0160>
volobok3@gmail.com

CURRENT ISSUES IN EDUCATING SPECIALISTS IN THE FIELD OF ESPORTS

Abstract. The article presents the results of a study on modern trends and challenges in training specialists in the field of esports, viewed as an emerging interdisciplinary area of professional education that integrates sports, pedagogy, psychology, information technology, and management. The study aims to analyze theoretical foundations, international experience, and practical approaches to developing educational programs for future esports professionals. It is found that in many countries, the institutionalization of esports is linked to its official recognition as a sport, the creation of national federations, and the inclusion of specialized programs in higher education. The study examines various models of professional training that combine coaching, analytics, health, and performance optimization, as well as multidisciplinary educational approaches that foster key competencies of esports specialists. Particular emphasis is placed on the Ukrainian

experience, which shows a growing trend toward the creation of integrated educational programs designed to prepare highly qualified professionals capable of combining coaching, analytical, and organizational functions. Despite this progress, the research identifies ongoing challenges, such as the lack of standardized curricula, clearly defined professional qualifications, and comprehensive methodological support for esports coaching and management. The study highlights the need to develop a competence-based model of specialist training that reflects the cognitive, psychological, and social demands of the esports environment. The scientific novelty of the article lies in identifying strategic directions for advancing esports education as a mechanism for professionalizing the industry and integrating it into the global educational framework. The practical significance of the findings is demonstrated by their potential application in improving curriculum design, establishing qualification standards for esports coaches, managers, and analysts, and introducing digital tools into educational and training processes. The conclusions provide a foundation for further research focused on developing the theoretical and methodological framework for esports education and enhancing the competitiveness of national higher education within the rapidly evolving global context.

Keywords: esports; professional education; educational programs; education; digital technologies; competency-based approach.

Постановка проблеми. Електронний спорт (кіберспорт) трансформувався у глобальний соціокультурний феномен, який привертає значну увагу світової спільноти [3]. Інтенсивне зростання популярності кіберспорту серед молоді зумовило його еволюцію до нової форми рекреаційної діяльності, що характеризується суттєвими фінансовими потоками та специфічними культурними практиками [20]. Індустрія демонструє експоненційне економічне зростання [20], згідно з прогнозами, обсяг її доходів сягне 6,81 мільярда доларів США до 2027 року [21]. В аспекті фінансового потенціалу та рівня суспільного інтересу кіберспорт демонструє випереджальні тенденції порівняно з низкою традиційних спортивних дисциплін, що свідчить про його стійке закріплення у структурі сфер людської діяльності. Таким чином, кіберспорт позиціонується як унікальне та динамічно прогресуюче соціально-спортивне явище.

Еволюція конкурентного відео геймінгу спричинила формування нової професійної парадигми та потребу у спеціалізованих кадрах, необхідних для підтримки та забезпечення функціонування кіберспортивної екосистеми. До цих ключових професій відносяться: менеджери, тренери, спортивні психологи, коментатори та організатори кіберспортивних заходів тощо [1]. Глобальний ринок кіберспорту, оцінений приблизно у 2,39 мільярда доларів США у 2024 році, очікувано зростатиме із середньорічним темпом 17,5% (CAGR) до 2029 року [21], а сегмент медіа-прав прогнозовано зростатиме на понад 25% щорічно [9]. Це стабільне зростання сигналізує про постійну потребу в кваліфікованих фахівцях для управління, маркетингу, трансляцій та обслуговування команд. Сучасні професійні команди висувають високі вимоги до кваліфікації персоналу, зокрема до тренерів, нутріціологів, фітнес-тренерів, психологів та фахівців із комунікативного коучингу [17].

Попри високий ринковий попит, у сфері підготовки кадрів фіксується низка проблем системного характеру. Зокрема, професійні кіберспортсмени та команди висловлюють незадоволеність існуючими процесами тренувань та професійного розвитку [3]. Хоча спостерігається глобальна тенденція до впровадження академічних навчальних програм закладами вищої освіти, переважна більшість професійних кіберспортсменів досягли високого рівня майстерності поза межами формальної профільної освіти у традиційних навчальних закладах [15]. Дослідження окресленої проблематики набуває значного соціального та практичного значення. Кіберспорт позиціонується як ідеальне емпіричне поле для вивчення феномену експертних навичок [15], а також для розвитку критично важливих "м'яких навичок" (soft skills), включаючи командну взаємодію, ефективну комунікацію та навички розв'язання комплексних проблем [13]. Зазначені компетенції визнано необхідними для фахівців XXI століття [18].

Формування раціональної системи підготовки фахівців потребує імплементації інноваційних освітніх програм, зокрема тих, що передбачають надання університетських стипендій [1, 18]. Водночас, актуальним є ґрунтовне вивчення та впровадження інноваційних тренувальних підходів (наприклад, екологічного підходу до набуття навичок) з метою створення більш якісних та ефективних тренувальних середовищ. Це, у свою чергу, матиме позитивний синергетичний ефект на розв'язання низки суміжних питань, зокрема правового регулювання галузі, запобігання адиктивній поведінці та протидії допінгу, що забезпечить сталий розвиток як кіберспортивної індустрії, так і суспільства в цілому.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасна наукова думка зосереджена переважно на таких аспектах розвитку кіберспорту, як його соціокультурне визнання, інтеграція в традиційні спортивні структури, добробут і кар'єрні перспективи гравців, а також упровадження кіберспортивних програм у систему вищої освіти. Значна частина досліджень стосується організаційно-управлінських, психологічних та педагогічних аспектів, проте вони переважно аналізують досвід окремих країн або окремі фрагменти процесу професіоналізації кіберспорту. У роботі Todt N. та ін. [20] підняте дискусійне питання щодо включення кіберспорту до програми Олімпійських ігор. Автори розглядають аргументи на користь і проти визнання кіберспорту як виду спорту, наголошуючи на його соціокультурній значущості, економічному потенціалі та зростаючій популярності серед молоді. Hong H. J. [10] досліджує погляди ключових стейкхолдерів індустрії щодо фізичного та психічного здоров'я гравців, їх можливостей побудови кар'єри в кіберспорті. Автор аналізує інтерв'ю з представниками федерацій, професійних команд, спонсорів і міжнародних організацій. Основні результати демонструють

важливість фізичного здоров'я, психологічної стійкості, розвитку міжособистісних навичок, управління фінансами та планування кар'єри. Робота підкреслює потребу в інституційному забезпеченні підтримки гравців як під час активної кар'єри, так і після її завершення. У дослідженні Witkowski E. та Harkin S. [24] розглянуто інтеграцію кіберспорту до програм великих спортивних подій, зокрема Ігор Співдружності 2022 року. Робота акцентує увагу на питаннях інклюзивності, гендерної рівності та національного представництва у контексті нових форм спортивного управління. King M. R. та ін. [13] описують досвід створення міждисциплінарної програми з кіберспорту у вищій освіті, підкреслюючи значення інновацій, співпраці між кафедрами та формування освітньої спільноти. У роботі Bubna K. та ін. [3] запропоновано теоретичну модель розвитку навичок і тренерської діяльності у кіберспорті, що базується на екологічному підході, тобто враховує особливості взаємодії гравців, технологій і середовища. Pluss M. A. та ін. [15] розглядають кіберспорт як модель для дослідження експертності, підкреслюючи його потенціал для вивчення когнітивних процесів і прийняття рішень.

У 2021 Jenny S. E. та ін. [11] здійснили глобальний аналіз академічних програм з кіберспорту, та з'ясували, що більшість з них орієнтовані на бізнес-менеджмент, маркетинг і організацію змагань, що свідчить про зростання ролі освітнього компоненту у розвитку галузі.

Проаналізовано публікації, що стосуються освітньої площини України. У цьому напрямку Shynkaruk O. та ін. [19] досліджено передумови розвитку кіберспорту та обґрунтовано зміст навчальної програми для підготовки магістрів з кіберспорту. Ними встановлено, що разом зі спеціальними практичними навичками гравця, фахівці з кіберспорту повинні розумітися на аспектах формування команди та організації навчального процесу з кіберспорту, а також володіти теоретичними знаннями, практичними вміннями та навичками, спрямованими на підтримку та покращення свого здоров'я. Tsyhanovska N. та ін. [22] аналізують сучасний стан і перспективи кіберспортивної освіти в Україні, зазначаючи потребу у створенні освітніх програм, що відповідають запитам ринку праці та міжнародним стандартам.

Мета дослідження: проаналізувати світовий та український досвід підготовки фахівців у сфері кіберспорту для розробки рекомендацій щодо вдосконалення освітніх програм.

Методи дослідження. У роботі застосовано теоретичний аналіз та узагальнення сучасної наукової літератури з питання підготовки фахівців у сфері кіберспорту; проведено аналіз офіційних веб-сайтів навчальних закладів та організацій, які здійснюють освітню діяльність у сфері кіберспорту.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інституційне визнання кіберспорту на національному рівні є важливим етапом інтеграції до системи спортивної політики та розвитку спортивної індустрії загалом, а також створює правову основу для його інтеграції в освітню систему.

Починаючи з другої половини 2010-х років, державні органи різних країн дедалі частіше надають кіберспорту юридичний статус спортивної дисципліни, що свідчить про зростання його соціальної, економічної та культурної значущості. На глобальному рівні, прискорений розвиток екосистеми кіберспорту в таких країнах, як Китай, США та Південна Корея, був значною мірою підтриманий активною роллю держави та її визнанням [17]. Південна Корея має найбільш розвинену державну підтримку кіберспорту. У 2000 році створена державна організація KeSPA (Korean e-Sports Association), яка регулює ліги та видає професійні ліцензії. Китай визнав кіберспорт у 2003 році та надає професійним гравцям статус спортсменів та державне фінансування, особливо після включення кіберспорту до програми Азійських ігор. У США кіберспортсмени вважаються професійними спортсменами з 2013 року [20]. Визнання кіберспорту в Казахстані відбулось у 2018 р. під егідою Міністерства культури і спорту – було засновано «Qazaq Cybersport Federation». У Таїланді визнання кіберспорту у 2021 р. відкрило шлях до офіційної професійної діяльності кіберспортсменів і забезпечило можливість державної підтримки команд і турнірів. Офіційне визнання в Узбекистані відбулось у 2022 р., де кіберспорт було включено до навчальних програм університетів фізичного виховання. У 2025 році аналогічні рішення ухвалили Бангладеш і Колумбія, закріпивши електронні види спорту у національному законодавстві. У Північній Македонії кіберспорт отримав державний статус у 2022 році, а в Шрі-Ланці – ще у 2019 році. Позитивні тенденції спостерігаються також у Непалі, Індії, Індонезії та низці інших країн, де розробляються нормативні засади для офіційного визнання. В Україні офіційне визнання кіберспорту як виду спорту відбулося у 2020 році [22]. Цей статус є вирішальним, оскільки він надає національним федераціям повноваження для здійснення низки ключових дій, включаючи проведення офіційних змагань, формування мережі тренувальних баз, присвоєння спортивних звань, а також, що найважливіше для академічної спільноти, для запуску освітніх програм.

Глобалізація розвитку кіберспорту відобразилась також у співпраці з Міжнародним олімпійським комітетом (МОК), який активно співпрацює з ігровою індустрією та проводить Олімпійську кіберспортивну серію (Olympic Esports Series), зосереджену переважно на спортивних симуляторах. У 2027 році анонсовано проведення змагань з кіберспортивних дисциплін під егідою МОК в Ер-Рійяді (Саудівська Аравія). Україна вже долучилась до процесу підготовки до цієї події на

державному рівні. У 2023 році при Виконавчому комітеті Національного олімпійського комітету України утворено колегіальний консультативно-дорадчий орган – комісію НОК України з кіберспорту. Метою роботи комісії є підготовка пропозицій та рекомендацій у сфері кіберспорту (електронного спорту), що належить до компетенції НОК України та на виконання статутних завдань. Серед завдань комісії визначено надання рекомендацій щодо змісту освітніх програм, методичних матеріалів і модулів підвищення кваліфікації для тренерів, менеджерів і суддів у сфері кіберспорту, а також підтримка ініціатив із проведення наукових досліджень.

Для представлення України на міжнародній арені потрібна розвинута система відбору і підготовки спортсменів, яка, в свою чергу, потребує кваліфікованих тренерських кадрів. Тому при аналізі існуючих програм підготовки фахівців у закладах освіти увагу було зосереджено на програмах, дотичних до спортивної науки та підвищенні продуктивності гравців.

Проаналізовано освітні програми різних країн світу, які зосереджені на підготовці тренерів, коучів та фахівців з кіберспортивної продуктивності (performance) [2, 4, 7, 8, 11, 12, 14, 16, 23, 25]. Хоча переважна більшість виявлених академічних кіберспортивних програм зосереджена на бізнесі та менеджменті, напрям "Коучинг/Продуктивність/Спортивна наука" також представлений. У таблиці 1 наведені приклади спеціалізованих академічних програм з фокусом на коучингу та підвищенні продуктивності спортсменів. Деякі заклади вищої освіти пропонують ступені або сертифікати, де коучинг чи підвищення продуктивності є ключовими напрямками.

Таблиця 1.

Приклади спеціалізованих академічних програм з фокусом на коучингу та підвищенні продуктивності гравців

Програма	Заклад освіти (країна, мова)	Тип програми	Рік початку	Основний фокус	Приблизна кількість курсів
Esport-linja	Ahlman College (Фінляндія, фінська)	Річна програма (технічний диплом)	2016	Продуктивність (Performance)	н/д
Esports	Chunnam Techno University (Південна Корея, корейська)	2-річна програма (технічний диплом)	2007	Продуктивність; трансляція	н/д
Bachelor of Esports & Gaming	ISEFAC Bachelor (Франція, французька)	Бакалаврат	2017	Бізнес; менеджмент; коучинг	10
B.S. Esports & Gaming	University of New Haven (США, англійська)	Бакалаврат	2020	Гемблінг; ігрові студії; продуктивність (Performance)	15
Undergrad Esports Coaching	Shenandoah University (США, англійська)	Сертифікат (Бакалаврат)	2020	Коучинг	3
1 Year Certificate Cyberathlete	Power House Gaming (Франція, французька)	Річний сертифікат	2017	Тренування продуктивності (Performance Training)	5
Undergrad eSports Performance & Management	University of North Carolina – Wilmington (США, англійська)	Сертифікат (Бакалаврат)	2020	Продуктивність; менеджмент	6
Grad eSports Performance, Management & Leadership	University of North Carolina – Wilmington (США, англійська)	Сертифікат (Магістратура)	2020	Продуктивність, менеджмент та лідерство	6

Примітка: фінські та корейські програми були серед інноваторів, які зосередилися на продуктивності.

Значну роль у професійному становленні фахівців відіграють модулі Pearson BTEC у сфері кіберспорту (рівні від 2 до 5), зокрема модуль «Esports Coaching», який забезпечує міжнародну кваліфікацію, еквівалентну трьом рівням A-level. Ранні програми-«інноватори», започатковані до 2018 року, такі як Ahlman College чи Chunnam Techno University, переважно зосереджувалися на питаннях продуктивності. Технічні дипломи тривалістю один-два роки демонструють відносно високий відсоток спеціалізацій, орієнтованих на коучинг і продуктивність (приблизно 33,3%). У

французьких освітніх моделях поширений багатoproфiльний пiдхiд, що поєднує вивчення коучингу, iгрової практики та ознайомлення з професiями киберспортивної iндустрії.

У науковому дискурсі система пiдготовки кадрiв у сфері киберспорту в Україні набула iнституційного оформлення через запровадження спеціалізованих освітніх програм, спрямованих на формування професійних компетенцій тренерiв.

У Харківській державній академії фізичної культури (ХДАФК) з 2019 року здiйснюється пiдготовка тренерiв з киберспорту. В Академії запроваджена освітньо-професійна програма зi спортивною спеціалізацією «Комп'ютерний спорт (киберспорт)», яка охоплює обидва академічні рiвнi: перший (бакалаврський) та другий (магістерський). Програма має назву «Тренерська діяльність в обраному виді спорту», а кваліфікація, що присвоюється випускникам, визначена як «Тренер з киберспорту». Зміст бакалаврської освітньо-професійної програми має комплексний, мiждисциплінарний характер, iнтегруючи як специфічні киберспортивні дисципліни, так і фундаментальні спортивно-педагогічні знання. Програма пiдготовки фахівцiв є комплексним чотирирічним курсом з базовою дисципліною з теорії та методики обраного виду спорту. Програма охоплює фундаментальні основи спортивного тренування, методичну роботу, контроль, планування та управління тренувальним процесом. Початковий етап пiдготовки зосереджений на введенні до спеціалізації з киберспорту, включаючи iсторичний аспект, класифікацію, особливості змагальної діяльності та професійну термінологію. Формуються знання щодо організації спортивного тренування, класифікації основних засобів і методів, а також форм та типів занять. Особлива увага приділяється принципам спортивної пiдготовки, побудові тренувального заняття та специфіці розминки. Невiд'ємною складовою є вивчення техніки безпеки, профілактики травматизму та захворювань. Програма також охоплює правила змагань та аспекти матеріально-технічного забезпечення тренувального і змагального процесів у киберспорті, включаючи iнвентар та оснащення бази. На наступному етапі значна увага приділяється методиці розвитку основних рухових якостей: детально вивчаються їхні рiзновиди та методика розвитку, що вирішує важливе завдання фізичної пiдготовки в киберспорті. Також розглядаються види, засоби та методи контролю за рiвнем розвитку фізичних якостей, включаючи тестування. Види спортивної пiдготовки у програмі розглядаються як взаємопов'язані компоненти: теоретична, технічна, тактична, фізична, психологічна та iнтегральна. Вивчаються методи контролю за рiзними сторонами пiдготовленості спортсменiв. Вводиться категоріальний апарат тренувальних навантажень, їхня характеристика, особливості застосування та взаємозв'язок мiж втомою і вiдновленням при навантаженнях рiзної спрямованості та величини. Заключний етап програми присвячений стратегічному плануванню та управлінню тренувальним процесом. Вивчаються принципи побудови багаторічного тренувального процесу на всіх етапах: від початкової пiдготовки до максимальної реалізації iндивідуальних можливостей. Розглядається детальна структуризація тренувального процесу в рiзних часових утвореннях: заняття, мiкроцикли, мезоцикли та планування у річному циклі. Особлива увага приділяється методам управління навчально-тренувальним процесом. Завершується програма вивченням позатренувальних та позазмагальних чинникiв, що впливають на працездатність, зокрема, засобів вiдновлення і пiдвищення працездатності, ролі харчування у пiдготовці спортсменiв. Управлінсько-економічний блок програми містить дисципліни, що висвітлюють сучасні тенденції менеджменту та маркетингу у киберспортивній iндустрії. Фундаментальні спортивно-педагогічні та медико-біологічні основи викладаються у межах дисциплін щодо педагогічної майстерності, спортивної психології, анатомії, фізіології, гігієни та методи наукових досліджень у спорті. Магістерська програма спрямована на розвиток компетентностей, що необхідні для проведення наукових досліджень в спорті.

У Національному університеті фізичного виховання і спорту України (НУФВСУ) проводиться пiдготовка фахівцiв у сфері киберспорту за освітньо-професійною програмою «Киберспорт (esports)» на першому (бакалаврському) та другому (магістерському) рiвнi вищої освіти. Програма має комплексний, мiждисциплінарний характер, поєднуючи специфічні киберспортивні дисципліни іz фундаментальними спортивно-педагогічними, медико-біологічними та управлінськими знаннями. Програма охоплює загальну теорію киберспорту, основи організації та планування тренувального процесу, включаючи класифікацію засобів і методів та принципи спортивної пiдготовки. Значна увага приділяється методиці розвитку рухових якостей (швидкість, витривалість, координація), що є важливим для фізичної пiдготовки киберспортсменiв. Майбутні фахівці детально вивчають усі види пiдготовки (технічна, тактична, фізична, психологічна, iнтегральна), методи контролю за рiвнем пiдготовленості, основи планування тренувальних навантажень та вiдновлення. Окремі блоки присвячені управлінню тренувальним процесом у рiзних циклах, роботі зi спортивним резервом (вiдбiр, прогнозування) та позатренувальним чинникам (харчування, вiдновлення). Компетенції доповнюються знаннями з менеджменту та маркетингу у киберспортивній iндустрії. Магістерська освітня програма у НУФВСУ «Киберспорт (esports)», запроваджена з 2019 року, орієнтована на пiдготовку висококваліфікованих фахівцiв, здатних до iнноваційної діяльності та стратегічного

управління у динамічній індустрії електронного спорту. Зміст підготовки зосереджений на поглибленому вивченні інноваційних технологій та кіберспортивної інфраструктури. Особлива увага приділяється теоретико-методичним аспектам, включаючи теорію комп'ютерних ігор, принципи професійного геймінгу та аналіз системи тренування і змагань у кіберспорті. Важливою складовою є формування управлінських та психолого-педагогічних компетенцій, що охоплює вивчення методів психологічної регуляції в спортивній діяльності гравців, а також питань лідерства, побудови та управління спортивною командою. Економічний та організаційний блоки включають вивчення основ стратегічного менеджменту, сучасних тенденцій маркетингу та івент-менеджменту у контексті функціонування кіберспортивних клубів та арен. Випускники магістратури набувають компетенцій для роботи на керівних, аналітичних та прикладних посадах в екосистемі кіберспорту, зокрема як тренери, менеджери, PR-журналісти, коментатори.

Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського у 2025 році також розпочав набір на нову магістерську освітню програму «Кіберспорт» за спеціальністю А7 «Фізична культура і спорт». Зміст програми поєднує класичну спортивну підготовку з актуальними тенденціями цифрового спорту та спрямована на підготовку фахівців, здатних працювати тренерами, аналітиками, організаторами кіберспортивних турнірів. Програма розроблена з урахуванням потреб сучасного ринку праці та передбачає вивчення історії та структури світового кіберспорту, основ технічної підготовки кіберспортсмена, тренувальних методик в іграх різних жанрів, менеджменту та маркетингу у сфері електронного спорту, основ психології, фізичної підготовки та реабілітації спортсменів.

Аналіз доступних матеріалів на сайтах навчальних закладів показав, що освітні програми з кіберспорту, спрямовані на підготовку тренерів, орієнтовані на формування компетентностей, необхідних для ефективної професійної діяльності в межах кіберспортивної екосистеми. Основна увага в таких програмах приділяється коучингу, аналітиці, здоров'ю та продуктивності спортсменів, розвитку стратегічного мислення, управлінню тренувальним процесом та командою. Курси, що стосуються тренерської діяльності, зазвичай охоплюють вивчення основ кіберспортивного коучингу, аналізу гри, розвитку індивідуальних і командних стратегій, а також застосування аналітичних інструментів для підвищення результативності гравців. Важливе місце у навчальних планах займають дисципліни, спрямовані на збереження фізичного та психічного здоров'я гравців. Вивчення цих дисциплін дозволяє формувати у майбутніх тренерів розуміння взаємозв'язку між фізіологічними, психологічними та когнітивними аспектами діяльності кіберспортсмена. Окремі з проаналізованих програм містять курси стратегічного аналізу, в структуру якого включені засоби розвитку критичного мислення, тактичної підготовки, здатності до зваженого прийняття рішень та аналітичного огляду ігрових процесів на основі емпіричних даних.

Фахівці вважають, що навчання за програмами кіберспортивного спрямування сприяє розвитку в майбутніх тренерів таких важливих навичок, як лідерство, комунікація, командна взаємодія, стратегічне мислення, здатність до розв'язання проблем, стійкість і адаптивність. Значну роль у цьому процесі відіграють викладачі й ментори, які здійснюють навчальний процес та формують напрямки професійного розвитку студентів.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Узагальнюючи результати проведеного дослідження, можна констатувати, що кіберспорт сьогодні сформувався як повноцінна сфера професійної діяльності, яка поєднує елементи спорту, педагогіки, технологій і менеджменту. Системний аналіз міжнародного та національного досвіду засвідчив наявність позитивної динаміки у напрямку офіційного визнання кіберспорту, його інтеграції до освітнього простору та формування інституційної бази підготовки кадрів. Активне впровадження освітніх програм у провідних країнах світу демонструє тенденцію до поступового переходу від комерційно-менеджерських моделей навчання до комплексних освітніх стратегій, орієнтованих на розвиток когнітивних, психологічних і фізіологічних компетентностей майбутніх фахівців. Вітчизняний досвід підготовки фахівців у сфері кіберспорту, представлений програмами провідних українських закладів вищої освіти, свідчить про формування науково обґрунтованої моделі професійної освіти у галузі фізичного виховання і спорту. Такі програми характеризуються міждисциплінарністю, поєднанням спортивно-педагогічних, медико-біологічних, управлінських та інформаційних складових, що відповідає сучасним викликам ринку праці та міжнародним тенденціям розвитку кіберспортивної освіти.

Водночас результати аналізу показали, що питання стандартизації змісту підготовки, визначення професійних кваліфікацій, а також методичного забезпечення тренерської діяльності у сфері кіберспорту залишаються недостатньо розробленими. Обмеженими є дослідження проблеми інтеграції практикоорієнтованих підходів у навчальний процес, оцінювання ефективності тренувальних моделей та психофізіологічного супроводу у підготовці спортсменів. Сучасна кіберспортивна освіта перебуває на етапі становлення, тому потребує подальшого розвитку

теоретичних засад, науково-методичного та наукового забезпечення, а також підготовки викладацьких кадрів, здатних до застосування інноваційних педагогічних технологій.

Перспективними напрямками подальших наукових досліджень є розроблення моделей компетентнісно-орієнтованої підготовки фахівців з кіберспорту, створення системи сертифікації тренерів і менеджерів, а також впровадження цифрових освітніх платформ для симуляції ігрового і тренувального процесів. Доцільним є також проведення порівняльного аналізу ефективності різних освітніх моделей у контексті формування професійних навичок та психологічної стійкості майбутніх фахівців. Розвиток освітньо-наукового підґрунтя сприятиме підвищенню якості підготовки кадрів, посиленню конкурентоспроможності національної освіти на міжнародному рівні та інтеграції України у світову кіберспортивну спільноту.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела фінансування. Дослідження не отримувало зовнішнього фінансування.

Доступність даних. Це дослідження не передбачало використання окремих наборів даних.

Використання засобів штучного інтелекту (ШІ). Під час підготовки цієї роботи автори не використовували інструменти штучного інтелекту.

Список використаних джерел / References

1. Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a professional gamer: Gaming motives as predictors of career plans to become a professional esports player. *Frontiers in Psychology*, 11, 1866.
2. British Esports Federation. <https://britishesports.org/esports-and-education/>
3. Bubna, K., Trotter, M. G., Watson, M., & Polman, R. (2023). Coaching and talent development in esports: a theoretical framework and suggestions for future research. *Frontiers in Psychology*, 14, 1191801. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1191801>
4. Curriculum for Career-Ready Classrooms https://gameplan.com/curriculum?gad_source=1&gad_campaignid=21344564301&gbraid=0AAAAAqXKaLJuAazMbt pHA-FVnr3fo0jmo&gclid=CjwKCAjwgeLHBhBuEiwAL5gNEUlhTI z-Xueul64Z8XAEp486CFp1fNwuqx9QOpd261MxHkwb923BoCnBIQAvD BwE
5. DemandSage. *eSports Viewership Statistics 2025 (Growth & Demographics)*. <https://www.demandsage.com/esports-statistics/>
6. Esports are being taught in schools. Could they give students useful workplace skills? (2023) <https://www.weforum.org/stories/2023/03/esports-on-educational-curriculums-teach-skills/>
7. Esports in Schools in 2025: Complete Guide to Benefits, Implementation, and Impact. <https://senet.cloud/en/blog/esports-in-schools>
8. Gaming and Esports in Education. <https://hundred.org/en/innovations/gaming-and-esports-in-education>
9. Grand View Research. *Esports Market Size, Share & Trends | Industry Report, 2030*. https://www.reportlinker.com/market-report/Video-Game/597327/Esports?term=esports%20reports&matchtype=p&loc_interest=&loc_physical=1030371&gad_source=1&gad_campaignid=15072746546&gbraid=0AAAAAD19yGdAhXeh szYTZymnnLsXPYc0&gclid=CjwKCAjwx-zHBhBhEiwA7Kjq69LN6pzRMs0ve2zLHYriqd0YoF560CRtnF9xoyl-KKdFPZNrgWMcBoC16UQAvD BwE
10. Hong, H. J. (2025). Exploring stakeholders' perspectives on esports players' wellbeing and career prospects. *Computers in Human Behavior Reports*, 17, 100589. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100589>
11. Jenny, S. E., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021). Esports. edu: An inventory and analysis of global higher education esports academic programming and curricula. *International Journal of Esports*.
12. K12 Esports Curriculum. <https://www.usacademicsports.com/academic-esports-curricula>
13. King, M. R., Conner, K. G., Johnson, L. L., Trojak, T., & Cho, T. (2021). The implementation of an academic and applied esports program in higher education: A case of diversity, inclusion, and building community. In *Esports research and its integration in education*, 186-209. IGI Global.
14. Level Up Learning: How Esports is Transforming K-12 Education (2025). <https://www.ki.com/insights/blog/level-up-learning-how-esports-is-transforming-k-12-education/>
15. Pluss, M. A., Bennett, K. J., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019). Esports: The chess of the 21st century. *Frontiers in psychology*, 10, 156. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>
16. Queensland University of Technology, Diploma in Esports. <https://www.educations.com/institutions/queensland-university-of-technology/diploma-in-esports>
17. Raetz, S., Staedter, C., & Hüllmann, J. A. (2025). Taking aim at research on esports teams: a systematic literature review and cross-disciplinary future agenda. *Team Performance Management: An International Journal*. 1352-7592. <http://dx.doi.org/10.1108/TPM-09-2024-0109>
18. Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). eSports in K-12 and Post-Secondary schools. *Education Sciences*, 9(2), 105.
19. Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yukhno, Y., ... & Stroganov, S. (2021). Modern approaches to the preparation system of Masters in eSports. <https://doi.org/10.26773/smj.210912>
20. Todt, N., Pase, A. F., Scarton, A., Rolim, L. H., Berlitz, G. Z., & Baptista, L. V. (2020). The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate.
21. Tradeit. *Esports Industry Stats & Market Growth 2025*. <https://tradeit.gg/blog/esports-industry-statistics/>

22. Tsyhanovska, N., Honchar, V., Danilyan, V., & Piatysotska, S. (2022). Cybersports education in Ukraine: current state and development prospects. *Slobozhanskyi Herald of Science and Sport*, 26(1), 9-13. <https://doi.org/10.15391/sns.v.2022-1.002>
23. University of New Haven, BSc in Esports and Gaming. <https://www.educations.com/institutions/university-of-new-haven/bsc-in-esports-and-gaming>
24. Witkowski, E., & Harkin, S. (2025). Esports under sports mega-event conventions: associational values, inclusivity, and national representation at the Commonwealth Games. *Sport in Society*, 28(3), 452-472. <https://doi.org/10.1080/17430437.2024.2355656>
25. 23 eSports Degree Programs. <https://www.educations.com/esports>

/ Матеріал надійшов до редакції: 24.10.2025 р. / Прийнято до друку: 30.11.2025 р. / Опубліковано: 30.12.2025 р. /

