

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет міжнародних відносин і права

Кафедра міжнародної комунікації та політології

ДИПЛОМНА РОБОТА

Магістр

Галузь знань _____ 29 Міжнародні відносини _____

Спеціальність 291 Міжнародні відносини, суспільні комунікації та регіональні студії

Освітня програма _____ Міжнародна інформація _____

на тему: **СПОРТИВНА ДИПЛОМАТІЯ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ
М'ЯКОЇ СИЛИ (НА ПРИКЛАДІ КІБЕРСПОРТУ)**

ДРМВІ.291.18126

Виконала: студент 2-го курсу
група МВІм-22-1

_____ А. А. Тарнопольський

Керівник
канд. політ. наук, доц.

_____ О. О. Заславська

До захисту допускаю:
Зав. кафедри міжнародної
Комунікації та політології
канд. політ. наук, доц.

_____ О. О. Заславська

_____ 2023 р.

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет міжнародних відносин і права

Кафедра міжнародної комунікації та політології

Освітній рівень другий (магістерський)

Галузь знань 29 Міжнародні відносини

Спеціальність 291 Міжнародні відносини, суспільні комунікації та регіональні студії

Освітня програма Міжнародна інформація

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри міжнародної
комунікації та політології

Ольга ЗАСЛАВСЬКА

« 01 » вересня 2023 р.

ЗАВДАННЯ НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Тарнопольського Артема Андрійовича

Прізвище, ім'я, по батькові

1. Тема роботи Спортивна дипломатія як ефективний інструмент м'якої сили (на прикладі кіберспорту)

Керівник роботи канд. політ. наук, доц. О. О. Заславська

Затверджена наказом ректора університету від 15.08.2023 № 30

2. Строк подання студентом роботи на кафедрі 15.12.2023

3. Вихідні дані до роботи: матеріали міжнародних організацій, міжурядових європейських організацій, державних органів влади, інформаційно-аналітичних центрів, статистичні звіти, публікації в ЗМІ, Інтернет, виступи провідних політиків та лідерів суспільної думки

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що їх належить розробити) Проаналізувати теоретичні підходи до вивчення спортивної дипломатії як елемента м'якої сили; вивчити концепцію «м'якої сили» в контексті зовнішньополітичної стратегії держави; дослідити можливості використання кіберспорту як інструмента спортивної дипломатії на прикладі спільних кіберспортивних проєктів; проаналізувати роль і вплив спонсорських компаній та їх латентну політику; вивчити досягнення, виклики та проблеми України у сфері кіберспорту.

5. Дата видачі завдання 01.09.2023 р.

Студент

Тарнопольський А. А.

Підпис, прізвище, ініціали

Керівник роботи

Заславська О. О.

Підпис, прізвище, ініціали

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапу роботи	Примітка
1. Одержання теми і складання бібліографії	01.09.2023	
2. Попередній аналіз матеріалів з теми кваліфікаційної роботи у відкритих джерелах інформації	28.09.2023	
3. Збір та узагальнення зібраного матеріалу за темою кваліфікаційної роботи	16.10.2023	
4. Підготовка першого розділу кваліфікаційної роботи та подання його на рецензування науковому керівнику	20.10.2023	
5. Підготовка другого розділу кваліфікаційної роботи та подання його на рецензування науковому керівнику	15.11.2023	
6. Підготовка третього розділу кваліфікаційної роботи та подання його на рецензування науковому керівнику	8.12. 2023	
7. Підготовка вступу, формулювання висновків, наукової новизни та практичної значимості кваліфікаційної роботи	11.12.2023	
8. Остаточне коригування, оформлення кваліфікаційної роботи	13.12.2023	
9. Підготовка до захисту на засіданні Екзаменаційної комісії	15.12.2023	
10. Здача роботи на кафедрі	15.12.2023	

Здобувач _____ А.А. Тарнопольський
(підпис)

Керівник роботи _____ О.О. Заславська
(підпис)

АНОТАЦІЯ

на дипломну роботу Тарнопольського Артема Андрійович

Тема роботи: Спортивна дипломатія як ефективний інструмент м'якої сили (на прикладі кіберспорту).

Спеціальність: 129 «Міжнародні відносини, суспільні комунікації та регіональні студії (Міжнародна інформація)»

Кафедра міжнародної комунікації та політології

Науковий керівник: к. політ. н. Заславська О.О

м. Хмельницький, 2023

Дипломна робота виконана на 110 сторінок с., містить 31 рисунок та 4 таблиці

Актуальність теми подається, що у більшості країни спорт слугує основним інструментом, щодо втілення політичних цілей, що простежуються крізь призму історичних прикладів їх діяльності. З переходом від жорсткої сили до м'якої сили, спортивна дипломатія стала обов'язковою частиною регулювання світових взаємин. Його діяльність слугує способом пожвавлення міжнародної співпраці, виступає інструментальним підходом щодо розв'язання конфліктності і відновлення зв'язків щодо діалогу на міжнародній арені.

Перший розділ роботи присвячується теоретичному дослідженню питань поняття спортивної дипломатії.

У другому розділі проведено детальний аналіз проведення міжнародних турнірів щодо спільного проведення країнами.

У третьому розділі присвячується питання Українського кіберспорту та його викликів.

ANNOTATION

for the graduation qualification thesis by Tarnopolskyi Artem Andriyovych

Topic of the thesis: «Sports diplomacy as an effective tool of soft power (on the example of esports).

OPP «International Information» specialty 291 «International Relations, Public Communications and Regional Studies»

Thesis adviser: candidate of political sciences, associate professor, Zaslavska O.O. m. Khmelnytskyi, 2021

The final qualification work is made on 110 pages, contains 4 tables, 31 figures. The table of authorities has 57 items.

Keywords: Sports diplomacy, esports, tournaments.

The relevance of the topic is presented by the fact that in most countries, sport serves as the main tool for the realization of political goals, which can be traced through the prism of historical examples of their activities. With the transition from hard power to soft power, sports diplomacy has become an indispensable part of the regulation of global relations. Its activities serve as a way to revitalize international cooperation, acting as an instrumental approach to resolving conflicts and restoring ties for dialogue in the international arena.

The first section of the paper is devoted to a theoretical study of the concept of sports diplomacy.

The second section provides a detailed analysis of international tournaments co-hosted by countries.

The third section is devoted to the issue of the Ukrainian Esport and its challenges.

Зміст

Перелік рисунків	7
Перелік таблиць	8
Теоретичні підходи до вивчення спортивної дипломатії як елемента м'якої сили.	13
1.1. Спортивна дипломатія: поняття, методи та приклади використання	13
1.2. Концепція «м'якої сили» в контексті зовнішньополітичної стратегії держави.	15
1.3. Кіберспорт як соціально-спортивне явище.	21
Висновки до першого розділу.	30
2. Кіберспорт як феномен міжнародних відносин та інструмент спортивної дипломатії.	32
2.1. Можливості використання кіберспорту як інструмента/елемента спортивної дипломатії на прикладі спільних кіберспортивних проєктів.	32
2.2. Стратегія в спортивній дипломатії: роль і вплив спонсорських компаній та їх латентна політика.	50
Висновки до другого розділу.	56
3. Кіберспорт як інструмент м'якої сили: український контекст	60
3.1. Досягнення, виклики та проблеми України у сфері кіберспорту	60
3.2. Порівняльний аналіз підходів країн до використання кіберспорту у зовнішній політиці.	83
3.3. Стратегічний аналіз ефективності використання кіберспорту як інструменту спортивної дипломатії в Україні за методологією SWOT.	97
Висновки до третього розділу.	101
Висновок	103
Список використаної літератури	104

Перелік рисунків

Рисунок 2. 1 Зображення впливових осіб на чемпіонаті світу у Катарі [5]	17
Рисунок 2. 2 Шейх Катару накинув шарф [39]	18
Рисунок 2. 3 Зображення динаміки дисциплін [28].....	33
Рисунок 2. 4 Промова засновника [4].....	43
Рисунок 2. 5 Valve [46]	46
Рисунок 2. 6 Співпраця з іншими організаціями [46].....	46
Рисунок 2. 7 Господарі заходів 2013-2023 [46].....	47
Рисунок 2. 8 Національності міжнародних турнірів 2019-2023 [46]	48
Рисунок 2. 9 Впливовість Valve [38]	48
Рисунок 2. 10 Господарі змагань [38]	49
Рисунок 2. 11 Національності країн 2021-2023 [38]	49
Рисунок 2. 12 Бренди [28].....	54
Рисунок 2. 13 Динаміка показу бренду [18]	55
Рисунок 2. 14 Динаміка показу бренду [9]	56
Рисунок 3. 1 Вихід із групи [26] 63	
Рисунок 3. 2 Фінальні стадії [26]	63
Рисунок 3. 3 Перемога на першій карті Natus Vincere проти шведського колективу [26]	63
Рисунок 3. 4 Українська організація Natus Vincere [42]	68
Рисунок 3. 5 Статистика організації [23].....	69
Рисунок 3. 6 Емблема кіберспортивної команди Monte у вигляді державного символу [41]	71
Рисунок 3. 7 Динаміка кількості проведення турнірів нижчого рівня [14]	87
Рисунок 3. 8 Динаміка проведення турнірів [11].....	88
Рисунок 3. 9 Динаміка кількості проведення турнірів [7]	89
Рисунок 3. 10 Динаміка кількості проведення турнірів [43]	90
Рисунок 3. 11 Міжнародні події, що проведенні організатором дисципліни у країнах [53]	91
Рисунок 3. 12 Динаміка кількості проведення турнірів [49]	92
Рисунок 3. 13 Динаміка кількості проведення турнірів [48]	93
Рисунок 3. 14 Динаміка кількості проведення турнірів [47]	93
Рисунок 3. 15 Міжнародні події, що були проведенні у країнах [46].....	94
Рисунок 3. 16 Статистика участі [23].....	95
Рисунок 3. 17 Динаміка призових [24].....	96

Перелік таблиц

Таблиця 2. 1 Сильні сторони і можливості для України на основі кіберспортивного досвіду	97
Таблиця 2. 2 Сильні сторони і загрози для України на основі кіберспортивного досвіду	98
Таблиця 2. 3 Слабкі сторони і можливості для України на основі кіберспортивного досвіду	99
Таблиця 2. 4 Слабкі сторони і загрози для України на основі кіберспортивного досвіду	100

Вступ

Актуальність. Процес глобалізаційних змін породжує нові виклики для держав, що становлять пріоритетне значення для їх вирішення та використання певних типів інструментів для подальшого врегулювання. Проте вирішення проблем в загальній практиці демонструє спільного вирішення серед країн, що стикаються з подібною проблемою, отож це залежить від декількох факторів як рівень комунікації між країнами, рівень відносин, сприйняття як союзника чи ворога у зовнішній політиці та здійснення відповідних дій, що погіршують або зменшують напруженість серед конфліктуючих сторін. Активність офіційних органів влади на політичному ринку зазвичай не вистачає, що компенсується залученістю представників різних сфер, однією з якої слугує спортивна дипломатія та на постійній основі являється впливою ланкою.

Спортивна сфера налічує безліч видатних фігур кожної країни, що допомагають згуртувати людей навколо видатної події чи фестивалю, незважаючи на їх релігійні переконання, соціального статусу, регіону народжуваності або економічного достатку. Спорт як ключова одиниця інструментального впливу із політичним забарвленням, що слугує сильною потенціальною можливістю щодо використання його як компонентом “м'якої сили”. У більшості країни спорт слугує основним інструментом, щодо втілення політичних цілей, що простежуються крізь призму історичних прикладів їх діяльності. З переходом від жорсткої сили до м'якої сили, спортивна дипломатія стала обов'язковою частиною регулювання світових взаємин. Його діяльність слугує способом пошвавлення міжнародної співпраці, виступає інструментальним підходом щодо розв'язання конфліктності і відновлення зв'язків щодо діалогу на міжнародній арені.

Активізація спортивної діяльності у сфері міжнародних комунікаційних процесів започатковує феноменальності спортивної дипломатії, що репрезентує свій розвиток як вид дипломатичної структури, основною метою якого є успіх комунікаційних процесів між різними народами та їх розуміння тих чи інших

процесів, що трапляються на їхньому розвитку державності, що супроводжується спіробітницькими засобами через досягнення якого слугує спорт. Сучасність наукових досліджень вказує на активну фазу формування спортивної дипломатії як міжнародної технології, здатність якого поширюється на вирішення глобальних стратегічних завдань держави через призму внутрішнього політичного порядку денного та зовнішнього представлення політичних факторів.

Спортивна дипломатія змінює порядок денних міжнародних відносин та започатковує інші методи впливу на їх реалізацію за допомогою латентної політики. Отож із подібним феноменом, дослідження слугує актуальним.

Мета і задача роботи. Метою моєї роботи слугує широкий й детальний аналіз щодо впливу кіберспортивної індустрії як міжнародної тенденції на формування міжнародних відносин та їх функціонування у сучасних реаліях. Дослідження будуть стосуватися політичних, економічних соціальних та культурних аспектів.

Дослідження слугує цікавим та мало досліджувальним іншими представниками українських освітян, за рахунок спортивних подій та їх впливу на міжнародні стандарти взаємодії та стратегії розвитку майбутніх проектів серед держав, що мають економічний, політичний та іміджевий статус країни.

У процесі роботи будуть поставлені відповідні завдання, що потребують дослідницького процесу та аналітичного мислення:

1. Кіберспортивна діяльність як важливий елемент, що впливає на міжнародну комунікацією
2. Чинники, що сприяють лояльне ставлення суб'єктів до країн через інструменти “м'якої сили”
3. Ефект “м'якої сили” на співпрацю між державами.
4. Турнірні та спонсорські ініціативи як інструмент впливу.

Об'єкт дослідження- кіберспортивна дипломатія як інструмент, що впливає та регулює міжнародні відносини між країнами.

Предмет дослідження- аналіз кіберспортивної діяльності країн на міжнародному рівні та ефекту “м'якої сили”.

Науково-інформаційну базу дослідження складають джерела: Міжнародні турніри, спонсори, матеріали які публікуються у ЗМІ, а також наукова література на англійській мові-наукові статті, напрацювання, що стосуються спортивної дипломатія як інструмент м'якої сили. Іноземна література, що наповнена ґрунтовними дослідженнями роль і місце спортивної дипломатії серед збільшенню та поліпшенню взаємин.

Дослідження концепції “мякої сили” викликає велику зацікавленість з боку дослідників та прихильників науки, що постійно мають дискусії щодо позитивних та негативних аспектів використання сили у різних його сферах. Спортивна дипломатія як новий інструмент складає багатовекторний аспект досліджувальних процесів. Дослідженням спортивної дипломатії займаються: Йоав Дубінський, Джудіт Трункос, Боб Хере, Дж. Грікс.

Суб'єкти дослідження- кіберспортивні організації, спонсори, федерації, держави.

Теоретичні методи дослідження: аналіз, порівняння, систематизація, класифікація матеріалів дослідження, вивчення регламенту кіберспортивних змагань, узагальнення отримання інформації досвіду країн, щодо застосування інструменту “м'якої сили”, що дали можливість сформувати власну думку на проблемне дослідження.

Теоретична і практична значущість дослідження. Інформаційна складова дослідження представляє науковість бачення міжнародних відносин, щодо використання спортивних механізмів та аргументування значення щодо особливості впливовості ролі на міжнародному ринку.

Практична цінність результатів дослідження. Висновки та рекомендаційних характер, що представлених у науковій роботі може бути взяти на озброєння державної політики, щодо формування “м'якої сили” на основні спортивної

дипломатії, що буде супроводжуватися організацією та проведення івентів глобального та міжнародного характеру: Міжнародний чемпіонат світу з електронного спорту, Олімпійських змагань. Важливість матеріалів, служать важливими компонентами для поглибленого наукового дослідження, що стосуються міжнародних взаємин та поліпшення зовнішнього політичного курсу Української державотворчості.

Теоретичні підходи до вивчення спортивної дипломатії як елемента м'якої сили

1.1. Спортивна дипломатія: поняття, методи та приклади використання

Поняття дипломатія у класичному виді простого громадянина розуміється як засіб впливу на певний сферу й отримання бажаного результату. У більш політологічному напрямку вона позначається як інструмент впливовості на інші держави, їх політичні системи, задіяння певних специфічних елементів щодо прийняття рішень на користь своєї сторони, дипломатія має на увазі публічна-це громіздкий процес впливу на думку інших національностей та створення штучної суспільної думки, яка буде розпорошувати внутрішню складову політичної системи іншої країни, та слугуватиме ефективним процесом для зацікавленої сторони, що з кожним роком буде діяти як годинник. Також існують інші види дипломатії як громадянська дипломатія, культурна дипломатія, спортивна дипломатія, що підсилюють публічну дипломатію на міжнародному рівні.

«Спортивна дипломатія — це новий термін, який описує стару практику: унікальна сила спорту зближувати людей, нації та спільноти через спільну любов до фізичних занять. Ця сила — зближувати незнайомих людей, просувати цілі зовнішньої політики чи посилювати ініціативи розвитку — залишається недосяжною через відсутність міцної теоретичної основи. Однак починають з'являтися чотири чіткі теоретичні основи: традиційна спортивна дипломатія, нова спортивна дипломатія, спорт як дипломатія та спортивна анти дипломатія. Завдяки цим новим структурам складний ландшафт, де спорт, політика та дипломатія перетинаються, стає більш ясним, як і пастки використання спорту як інструменту для подолання та посередництва роз'єднання між людьми, недержавними акторами та державами.

Сила спорту ніколи не була такою важливою. Поки що в 21 столітті домінували дезінтеграція, самоаналіз і відхід національної держави від порядку денного глобалізації. У такому середовищі науковці, студенти та практики міжнародних відносин починають переосмислювати, як спорт можна використовувати для боротьби зі зміною клімату, гендерною нерівністю та, наприклад, Цілями сталого

розвитку ООН. Щоб посилити ці інтеграційні, позитивні зусилля, потрібно зосередитися як на засобах, так і на цілях, тобто на дипломатії, множинних мережах і процесах, залучених до ролі, яку спорт може відіграти у вирішенні монументальних традиційних викликів і викликів людської безпеки нашого часу» [31].

Спортивна дипломатія, слугує елементом підтримки миру та здійснює революційні події у сфері міжнародної політики, здебільшого її звикли називати “м'якою силою”

Найбільш доречне значення ввів американський політолог.

«Джозеф Най розрізняє два типи влади. Жорстка влада — це «здатність змусити інших діяти так, що суперечить їхнім початковим уподобанням і стратегіям». Це здатність допримусу через погрози та спонукання («батоги» і «пряники»). Навпаки, «м'яка сила» — це здатність змусити «інших бажати результатів, яких ти хочеш», і, зокрема, «здатність досягати цілей шляхом залучення, а не примусу» (там само, х). Нарешті, Най представляє інтелектуальну владу як «баланс жорсткої та м'якої сили» (Най, 2005). Він стверджує, що м'яка сила така ж важлива, як і жорстка, і навіть більше в міжнародній політиці. Дійсно, м'яка сила дозволяє змінити поведінку інших без конкуренції чи конфлікту, використовуючи переконання та привабливість. Крім того, використання жорсткої сили в наш час було б дорожчим (як фінансово, так і політично), тоді як можна сказати, що м'яка сила є «безкоштовною» в тому сенсі, що вона не вимагає значних ресурсів і має обмежені наслідки. у разі невдачі. Він також вказує на важливість стилю: оскільки м'яка сила є предметом спокушання, така поведінка, як зарозумілість, може бути контрпродуктивною та викликати відразу, а не привабливість. Нарешті Най визнає, що м'яка сила не завжди має добрі цілі, оскільки, наприклад, пропаганда є формою м'якої сили: «Не обов'язково краще викручувати уми, ніж викручувати зброю» [21].

1.2. Концепція «м'якої сили» в контексті зовнішньополітичної стратегії держави

Спортивна дипломатія є найбільшим мирним елементом, що застосовує кожна цивілізована країна, щодо розширення можливостей, угод, перемовин, та покращення міжнародних відносин чи зняття напруги. Спорт являється сферою, що розвиває на постійні основі процеси активізації масових груп. Проведення масштабних івентів такі як Олімпійські ігри, Чемпіонати світу з футболу, залучають десятки мільйонів людей біля екрану та допомагають забути про їхнє відношення між державами. У відповідному контексті спорт використовує «м'яку силу». Досягнення певної країни на міжнародних змаганнях допомагають залишити позитивне ставлення в очах інших країн.

Здебільшого спортивні досягнення запам'ятовуються завдяки двом способом:

1. Проведення міжнародного або масштабного заходу, що допомагає країні із багатовічною стереотипізованою репутацією покращити імідживу політику та застосувати концепцію «м'якої сили» через використання звичаїв й культурної складової
2. Через досягнення певних досягнень у пріоритетних видах спорту, які відіграють ключове значення, що не мали можливості приймати міжнародні турніри через низьку причини.

Олімпійські ігри являється еталоном спортивної дипломатії через велику кількість глядачів, прикутністю уваги та слугує маркетинговою рекламою для країн, які являються господарями арени, де проводяться ігри. Олімпійський вид спорту є елементом застосування м'якої сили, серед країн, які приймають участь на іграх, тим самим демонструючи політику своєї країни та нагадуючи про існування держав при цьому здійснюючи вплив на міжнародну громадськість через процес Олімпійських ігор. Олімпійські ігри дозволяють спростувати або підтвердити стереотипне мислення стосовно країн та їх культуру, тим самим залучаючи інші національності до їх

симпатії з боку населення, дипломатичних організацій наслідком яких являються студентські обміни про отримання більших знань про культури інших народів.

Дипломатичні поїздки щодо спортивних подій мають як офіційний вид діяльності так і не офіційних, державних організацій, громадських організацій, та у тому числі міжнародних гравців, щодо досягнення політичних домовленостей. Яскравим прикладом слугує Чемпіонату світу 2022 року у Катарі, що зібрав велику кількість вболівальників та глядачів за телебачення, а також надмірну кількість світових лідерів, які були присутній під час проведення чемпіонату, відвідування знакової події великою кількістю поважних лідерів чи навіть їхньої промови стосовно організації чи проведення успішного заходу свідчить про схвалення досягнень у певній галузі, що відповідним чином відображається на міжнародному рівні. **«Згідно із даними FIFA за фінальним поєдинком між збірними Франції та Аргентини спостерігали 88 тисяч глядачів на стадіоні Лусайл, та 1.5 мільярди глядачів спостерігали за екранами свого телебачення. Чемпіонат світу з футболу в Катарі 2022 року зафіксував 3.4 мільйони глядачів, що набагато більше ніж з останніми показниками на чемпіонаті світу у 2018 році, що стало історичною цифрою»** [20].

Фінальна частина матчу ознаменувалася великою кількістю впливових осіб зі всього світу. Тож ЗМІ помітили поважних гостей, що завітали на матч. На трибуні, де є відповідні місця для важливих осіб було помічено: Еммануеля Макрона та його першу леді Бріджит Макрон, також поруч із ними вболівали Джанні Інфантино президент ФІФА та Шейхом Катару Тамімом бін Хамадом Аль Тані. Це не вперше, коли президент Франції відвідує фінальні частини чемпіонатів світу, зокрема його було помічено на Чемпіонаті Світу 2018 року у росії, що підбадьорував свою команду та насолоджувався перемогою своєї збірної.



Рисунок 2. 1 Зображення впливових осіб на чемпіонаті світу у Катарі [5]

Відвідування знакової події, першими лідерами своїх країн додають прикутість уваги. Тим не менш серед відомих спортсменів та видатних людей: Ілон Маск, Новак Джокович тенісист із Сербії, П'єр Гаслі гонщик із Франції, Златан Ібрагімович шведський футболіст, і так Ердоган президент Туреччини та саудівський принц Мохаммед бін Салмана, що був обвинувачений у вбивстві журналіста Джамалія Кашоггі, що викликало бурхливу реакцію серед вболівальників у соціальній мережі. Величезна кількість фотографій із главами держави облетіли весь світ й дали роздуми про старт нових коаліцій між державами. Футбольна подія допомогла розрядити обстановку між країнами Катару та Саудівської Аравії у протиборстві на азійському континенті, відповідно було представлено: Відновлення зв'язків між Саудівською Аравією та Катаром було повністю відображено на чемпіонаті світу. Принц Мохаммед одягнув шарф у кольорах прапора Катару, а потім шейх Тамім накинув на плечі шарф Саудівської Аравії, запевнивши своїх громадян, що — принаймні на даний

момент — температура дозволяє залишитися. Принц наказав урядовим установам Саудівської Аравії надати всебічну підтримку, необхідну для успіху турніру в Катарі.



Рисунок 2. 2 Шейх Катару накинув шарф [39]

Окрім того подібна зустріч потужних лідерів, дає зрозуміти, що відносини між Саудівською Аравією і Катаром поліпшуються після припинення війни одна з одною. Дипломатичний крок наслідного принца Саудівської Аравії дозволив зменшити напруження зв'язків між країнами та відновив режим співробітництва одна з одною,

що призвело до поліпшення відносин між двома країнами. Перед відвідуванням матчу у Катарі, Франція та Катар у вересні 2022 року підписали угоду.

«Total Energies і Qatar Energy співпрацюватимуть над проектом North Field South, що є частиною найбільшого газового родовища у світі. Угода може збільшити постачання газу до Європи з країни Перської затоки протягом чотирьох років» [16].

Більшість процесу спортивної дипломатії розраховано на середньостатистичного громадянина, який залучений у політичний процес, проте постає питання, якою сферою можна залучити підростаюче покоління, вірно кіберспортом)

Кіберспорт – це ліги, змагальні схеми, турніри чи подібні змагання, у яких окремі особи чи команди грають у відеоігри для розваг, призів чи грошей, як правило, перед глядачами, особисто чи онлайн. Кіберспорт є важливою та зростаючою частиною індустрії відеоігор. Відеоігри є центром екосистеми кіберспорту. Без привабливого контенту для відеоігор не було б кіберспорту.

«Кіберспорт характеризують такі елементи:

- Кіберспорт базується на інтелектуальній власності (ІВ). Відеоігри — це складні творчі роботи, де програмне забезпечення має інтерактивні стосунки з та/або між користувачами програми через відображення таких елементів, як зображення, текст і звуки, усі з яких можуть бути незалежно захищені авторським правом та іншими право інтелектуальної власності.

- Кіберспорт став можливим завдяки значним початковим інвестиціям видавців і розробників відеоігор.

- Змагання з відеоігор проводяться з використанням ІТ-інфраструктури та мереж, включаючи онлайн-змагання між гравцями з усього світу, що надає змагальним іграм глобальний вимір, який контрастує з територіальною організацією, типовою для спорту.

- Правила відеоігор постійно коригуються їх розробниками та видавцями, щоб залишати їх веселими та розважальними для гравців. Розробник/видавець

визначає не тільки цілі гри, але й те, як гравці взаємодіють із грою (наприклад, комбінація введених користувачем даних для виконання певної дії в грі) може відрізнитися в одній грі від версії до версії.

Відеоігри існують в іншій екосистемі, ніж спорт. Продукти наших членів регулюються законодавством про захист прав споживачів і неповнолітніх, законодавством про споживчі договори, законодавством про інтелектуальну власність, оподаткуванням і законодавством про компанії та багато іншого на європейському та національному рівнях. Спортивні закони не можуть і не повинні застосовуватися до них. Застосування законів про спорт завдасть шкоди зацікавленим сторонам європейського кіберспорту та їхній здатності конкурувати на світовому ринку. У порівнянні зі спортом, кіберспорт демонструє вищий ступінь уніфікації або гармонізації, створюючи процвітаючу, взаємопов'язану національну/європейську екосистему.

Європейський суд (С-355/12): Суду Європейського Союзу було запропоновано винести попереднє рішення щодо тлумачення статті 6 Директиви про авторське право (Директива 2000/29/ЕС) у провадженні до італійські суди між Nintendo та PC Vox щодо продажу останньою так званих «чіпів модів» та «копіювальних пристроїв ігор». У своєму рішенні Суд зазначив, що відеоігри «є складним матеріалом, який містить не лише комп'ютерну програму, але також графічні та звукові елементи, які, хоча й зашифровані комп'ютерною мовою, мають унікальну творчу цінність, яку неможливо звести до цього шифрування. Оскільки частини відеоігри, в даному випадку графічні та звукові елементи, є частиною її оригінальності, вони разом із всією роботою захищені авторським правом у контексті системи, встановленої Директивою 2001/29» [6].

Застосування кіберспортивної дипломатії як елементу публічної дипломатії набирає активного руху серед країн, що супроводжується визнанням кібер спортивних федерацій на рівні внутрішньополітичного порядку та включення його до урядових програм та ініціатив та створення програм щодо його погляду.

«Китай: офіційне визнання китайським урядом кіберспорту в 2019 році склало основу для того, щоб країна стала головним гравцем у цій галузі. Прогнози вказували на те, що Китай незабаром стане другим за величиною кіберспортивним ринком після США, і завдяки своїй відданості розвивати наступне покоління конкурентоспроможних ігрових талантів, країна на шляху до досягнення цієї мети. Китай створив спеціальне кіберспортивне місто в Ханчжоу, а інші міста, як-от Шанхай, Ухань і Гуанчжоу, наслідували цей приклад, створивши власні програми підтримки кіберспорту.

Данія: Данія відома своєю процвітаючою кіберспортивною сценою, яка приваблює шанувальників з усього світу. Країна є домом для одних із найталановитіших кіберспортивних гравців і створила неперевершені таланти в галузі. Датські гравці відомі своїми перемогами в різних кіберспорт, включаючи CS:GO, League of Legends і Dota 2.

Уряд Данії почав підтримувати кіберспортивну сцену в 2019 році та докладає зусиль для подальшого розвитку галузі. Країна прагне розвивати свою кіберспортивну сцену та створювати майбутніх легенд, оскільки визнає потенціал кіберспорту в країні. З процвітаючою кіберспортивною спільнотою та історією створення успішних і відомих зірок кіберспорту Данія готова продовжувати робити хвилі в галузі» [50].

1.3. Кіберспорт як соціально-спортивне явище

Протягом довгого часу державна політика країн не приділяла значної уваги кіберспорту як засобу впливу та використання інструменту, щодо збільшення конкурентоспроможності серед туристичної, культурної галузі, політичних рішень та амбіцій. Зокрема суспільство не було готово до кіберспортивної стратегії та включення у його активне залучення громадян, що створило недалекоглядність серед політичного керівництва країн. Кіберспортивні змагання збирають мільйони глядачів за однією подією. У Швеції відомий фестиваль комп'ютерних ігор Dreamhack, який на

початкових етапах зародження кіберспорту мав розквіт з 2010-го по 2013-ті роки. Після проведення великих фестивалів корпорація отримувала відповідні подяки та нагородження від державного керівництва, що стало основним чинником, щодо розвитку міжнародних подій для Швеції, відповідно підвищувала кількість залучення гостей та розвитку іноземного капіталу до країни. Еталонами Златана Ібрагімовича у кіберспорті декілька, які проявили себе та були внесені до кіберспортивної світової індустрії та позначені відповідними графіті на картах. Прикладом слугує відомий кіберспортивний гравець Олоф Кайбьер, який знешкодив бомбу при палаючому вогні та виграв раунд для своєї команди, на честь цього моменту встановлено на карті de_overpass, графіті у вигляді гравця, що нагадує про його досягнення для шведської сцени.

Кіберспорт як офіційний вид спорту, входив до терміну субкультури, який у сучасних умовах трансформувався як культурний продукт, який допомагає вирішити безліч питань. Кіберспорт вважається офіційним видом спорту понад у 20 країнах.

Визнання кіберспорту допоможе надати однакові умови на рівні з іншими видами спорту.

Кіберспорт має важливі інвестиційні проекти, що приваблюють відомих гравців та команди з усього світу відвідувати для них вже рідні місця та отримувати задоволення. Особливою проблемою для Шведської країни становить, те, що доволі довгим часом, влада Швеції не визнавала кіберспорт як офіційним видом спорту, що створювало безліч проблем із отриманням візи на поїздку на турнір, спричинило, що шведський уряд не визнавав спортивні події чимось важливим у своїй країні, тож турнір перенесли до Румунії. Шведська політика розпочала курс на прийняття кіберспорту як національної стратегії, щоб бути конкурентоспроможною серед інших країн, доприкладу її сусіда Данії, яка розпочала увесь процес набагато раніше. Законодавство Швеції розробляє то здійснює рішучі кроки, щодо створення системи про отримання кіберспортивних віз на тій самі основі, що і національні спортсмени. Швеція має найбільший дохід грошей у рік з кіберспорту. Створення

кіберспортивного інституту допоможе утримуватися Швеції на міжнародній арені як потужного гравця кіберспортивної індустрії та тим самим проводячи політику підтримки ідеальних умов життя на континенті та залучення молоді. Інфраструктурна база країни дозволяє проводити змагання з великою кількістю гравців та має доступний швидкісний інтернет, що дозволяє передавати сигнали трансляції без – будь-яких проблем. Інституційна складова слугує містком між геймерами та політичною владою, щоб здійснювати співпрацю над тими питаннями, які потребують нагального вирішення. Основною перевагою інституту полягає у розвитку індустрії та співпраці з іншими культурними галузями, що можуть залучити молоде покоління до активізації громадського життя та бути на одній хвилі із ними. Розвиток кіберспортивних арен дозволить зробити акцентування індустрії на культурних, туристичних та економічних сферах, що допоможе утримувати домінуючу позицію. Шведське розуміння кіберспорту виявляється у тому, що кіберспортивні дисципліни допомагають сформувати навички серед людства такі як:

1. Розвиток і покращення комунікаційних навиків
2. Покращення пам'яті
3. Аналітичне та швидкісне прийняття рішення.
4. Подолання стресу
5. Отримання задоволення.

Кіберспортивна індустрія здійснює функцію об'єднання похилих людей за допомогою ігор, що супроводжується пошуком гравців, сприйняття особи, що не має можливості реалізуватися у житті, також як засіб спілкування між молодого генерацією та досвідченими людьми через гру, відповідним чином являється наслідком міжнародних відносин та обмін культурного обміну. Кіберспорт пропагує рівність у дисципліні незважаючи на походження, вік, стать, соціального статусу, що уникає проблем расового насильства однією нацією над іншою, тим самим дозволяє вивчати особливості країни та розмовляти англійською мовою зокрема, що у майбутньому слугує для подолання мовного бар'єру.

Данія найперша із скандинавських країн, яка оприлюднила свою національну стратегію з кіберспорту, що стало поштовх для багатьох ініціатив співпраці із провідними кіберспортивних організаціями своєю країни, зокрема: Astralis. Стратегія є частиною державною підтримки яка тлумачить про поширення кіберспортивної діяльності як сфери, щодо зростання робочих місць та залучення нових інвестиційних проектів та спільної співпраці з іншими країнами. Кіберспортивна основа складає в основному молодь, яка має шалену пристрасть до кіберспорту. Країна взяла курс на відрощування молодих талантів які у майбутньому можуть слугувати національними героями та впливовими персонами щодо лобювання структур державної політики на міжнародному рівні. Більшість гравців в основному складають чоловіки та хлопці, на жаль маленька кількість дівчата стають професійними спортсменами та мають бажання бути залученими в індустрію через упередження ставлення чоловічої статі до їхньої можливості. Громадська підтримка, являється шаленим рупором політичної системи, яка змушує політичні структури рухатися щодо популяризації кіберспорту на міжнародному рівні. Міністерство культури данської країни співпрацює з різними сферами суспільного життя такі як бізнес, фінанси, культури, міжнародні проекти. Данія має вдалий досвід, щодо співпраці з багатьма міжнародними структурами.

«Отож національна стратегія спрямована:

- Посилена політика стосовно розвитку данських талантів у кіберспорті
- Спільне бачення держави та кіберспортивної федерації цілісності спорту, зокрема виявлення та протидія шахрайських схем.
- Збільшення кількості залучення жіночої статі у кіберспорті
- Створення та прийняття законів, що будуть підтримувати кіберспортивні проекти та сприятиме їх розвитку» [32].

«Конфедерація датської промисловості (DI) опублікувала звіт, у якому стверджується, що щорічний внесок кіберспорту у ВВП (валовий внутрішній продукт) Данії становить майже 4,3 мільярда DDK (~492 мільйони фунтів стерлінгів).

У звіті конфедерації також зазначено, що оборот кіберспорту склав 10 мільярдів DDK (~1,15 мільярда фунтів стерлінгів) у 2022 році» [15].

Ігрова індустрія у Німеччині набирає обертів, зокрема це підтверджується, щорічним звітом, згідно із яким розповідається, що більшість громадян віком від 6 до 69 років грають у комп'ютерні ігри та відеоігри, що дає можливість запровадження відповідної стратегії, щодо просування німецького кіберспорту як індустрії за рахунок фінансування та включення аполітичних громадян до політичного життя через складові ігрового процесу.

«Німеччина представила стратегію кіберспорту.

1. Згідно із певними положеннями національної стратегії виділяється декілька основних пунктів:

2. Сприяти розвитку цифровим продуктами та зробити доступними для усіх представників широкої аудиторії. Культура цифрових ігор представляє технологічні чинники та соціальне значення, що не зможе замінити жодна інша сфера.

3. Підтримувати німецьку ігрову індустрію, що найкращим чином буде слугувати для використання потенціалу культурних цифрових ігор для суспільства.

4. Зміцнення інноваційних технологій через ігрову індустрію» [45].

«Німеччина пропонує вибір різних ініціатив для вищої освіти. Це варіюється від конкурентних можливостей до курсів з менеджменту кіберспорту.

Навчальні заклади, такі як HS Mittweida, Macromedia Fachhochschule, Hochschule für angewandtes Management і Німецька служба академічних обмінів (DAAD) , серед інших, пропонують можливості отримати ступінь з кіберспорту та менеджменту кіберспорту.

Крім того, Uniliga, спочатку University eSports Germany, є колегіальним організатором кіберспорту для німецьких університетів. Він проводить міжуніверситетські чемпіонати з основних кіберспортивних титулів і колегіальну інфраструктуру для студентів» [25].

У Франції ситуація із кіберспортивними заходами не має великої популярності, відповідним чином змушує країну переглянути перспективи та політичний курс щодо кіберіндустрії, зокрема важливим фактором слугує, що більшість французької молоді не зацікавлені у політичному житті Франції, що спостерігалось на виборах президента 2022 року, отож, щоб залучитися підтримкою молоді та здійснити певні реформи, щодо її активного залучення, французька політична влада взяла курс на перетворення французької республіки на кіберспортивну державу на міжнародному рівні, що супроводжується прийняттям масштабного турніру Blast Major 2023 та анонсуванням Президентом Макроном прийняття Олімпійських ігор у Парижі. «Отож Міністерство цифрової економіки та Міністерство спорту Франції анонсували стратегію розвитку кіберспорту протягом 2020-2025 року, що базується на основних 4-х напрямках.

1. Соціальної спортивної діяльності:

Підтримка та поширення політики інклюзії та різноманіття у співпраці з відповідними асоціаціями

Підтримка розробки освітніх інструментів, профілактичних ініціатив та інформаційних кампаній

2. Підтримувати створення відповідної системи підготовки, приділяючи особливу увагу гравцям високого рівня:

Створити навчальні курси, адаптовані для досягнення високих результатів у кіберспорті, для гравців з високим потенціалом, які навчаються на бакалавра та магістратурі.

Структурування навчальних курсів для менеджерів.

Напрямок 3: Реалізація політики підтримки розвитку французьких кіберспортсменів

Сприяння та створення конкурентоспроможної французької спортивної індустрії

Структурувати сектор за зразком справжнього індустріального сектору зі специфічним культурним та спортивним фокусом.

До 2021 року запровадити візову політику, адаптовану до потреб сектору, або уточнити її зв'язок з існуючою політикою.

Пріоритет 4. Сприяти підвищенню привабливості Франції, її регіонів та кіберспортивної екосистеми для гравців індустрії для інвесторів.

Підвищити обізнаність про проблему в дипломатичних, економічних та культурних колах.

Супроводжувати та підтримувати європейські ініціативи у секторі

Розробити стратегію просування кіберспорту у Франції» [44].

Азійські країни не відстають від міжнародних тенденцій та здійснюють відповідні кроки, щодо збільшення привабливості свого регіону та країн для кіберспортивних подій та спортсменів.

Саудівська Аравія анонсувала національну кіберспортивну стратегію, що більшою мірою фокусується на:

«різні та взаємодоповнюючі сфери які складають ланцюжок створення вартості та двадцять шість (26) стратегічних ігор, що складають 86 ініціатив, які будуть реалізовуватися 20 різними організаціями.

Прагнення:

Здійснити технологічний стрибок, ставши світовим тестовим майданчиком для інновацій у сфері гейм-технологій

Стратегічні плани (як ми досягнемо наших амбіцій)

- Відігравати роль у секторі хмарних / периферійних ігор
- Стати лабораторією та випробувальним майданчиком для перспективних інновацій в ігровому секторі інновацій

Прагнення:

Створити рай для розробників ігор та випускати легендарні ігри

- Сприяти виробництву ігор, що просувають саудівський та саудівсько-арабський світ

Прагнення

Ми прагнемо зробити KSA вершиною кіберспорту та проводити легендарні турніри, які розкривають справжній потенціал кіберспорту

Стратегічні плани - (Як ми досягнемо амбіцій)

- Стати світовим центром кібер спортивних подій, організовуючи найбільші події у світі

- Створювати, підтримувати та експортувати інтелектуальну власність для кіберспортивних івентів

- Розвивати низову екосистему, щоб прокласти шлях для місцевих талантів і дати їм можливість стати легендами

- Зайняти більш активну позицію в міжнародних кіберспортивних федераціях, щоб забезпечити місце КСА за столом переговорів

Прагнення

Розробити інноваційний та привабливий спосіб споживання ігор, наповнених регіональною тематикою, естетикою та історіями для саудівців та відвідувачів з усього світу

- Об'єднати глобальну та локальну ігрову спільноту за допомогою майданчиків та подій

- Стати стримінговим центром арабомовного світу

- Придбання, розробка та впровадження ігрової інтелектуальної власності в усі аспекти поп-культури

- Запропонувати сприятливу нормативно-правову базу для геймінгу та кіберспорту

- Сприяти локалізації зацікавлених сторін у сфері азартних ігор та кіберспорту та міграції талантів

- Забезпечити чітку відповідальність та координацію для різних публічних гравців

Цілі Програми:

1. Стати центром ігрової індустрії

2. Стати номер 1 організатором з найбільшою кількістю перегляду подій у світі.
3. Запустити 250 кіберспортивних компаній у Саудівській Аравії.
4. Входити до топ 3 країни на кількість спортсменів на душу населення» [34].

Саудівська Аравія цілком може отримати домінацію у спортивному просторі у зв'язку із її фінансовими можливостями та співпраці із РФ на тлі зовнішньополітичної гри.

Позитивною стороною для арабського світу стало обрання арабського принца Фейсала президентом міжнародної федерації кіберспорту у 2023 році, що дозволяє здійснювати курс на проведення більшості міжнародних подій у своєму регіоні та зростання туристичних гостей.

«За останні кілька років Королівство стало свідком збільшення кількості кіберспортивних подій і турнірів, коли ентузіасти ігор з різних регіонів країни збираються разом, щоб змагатися за грошові призи та визнання. Зростання кіберспорту в Саудівській Аравії можна пояснити зростаючою доступністю ігрових технологій і високошвидкісним підключенням до Інтернету, що полегшило геймерам підключення та гру онлайн.

У 2022 році видобуток нафти в Саудівській Аравії склав 12 144 000 барелів на добу. Країна володіє 17 відсотками підтверджених світових запасів нафти та є найбільшим експортером нафти. Її нафтогазовий сектор забезпечує близько 50 відсотків її валового внутрішнього продукту та близько 85 відсотків її доходів від експорту.

Потенційний висхідний тиск на ціни на нафту через широку війну Ізраїлю та ХАМАС може спонукати Саудівську Аравію змінити курс на ці скорочення, якщо вищі ціни почнуть стримувати попит» [37].

Як згадувалося, Саудівська Аравія відіграла ключову роль у рішенні ОПЕК обмежити видобуток нафти ще в 2020 році, а також у 2023 році. У 2022 році відносини

країни зі США погіршилися настільки, що країна не бажала збільшувати видобуток у спробі зниження цін на бензин. Цього року Саудівська Аравія погодилася скоротити видобуток на 1 млн барелів на добу, починаючи з липня.

Кіберспортивна політика Саудівської Аравії має неабиякий вплив на міжнародні організації, що займаються питаннями гуманітарного впливу та співпраці із ними. З рік поспіль Міністерство спорту та кіберспортивна федерація Саудівської Аравії проводить турніри під назвою Gamers without boards, відповідно до яких у матчах беруть участь відомі кіберспортивні організації зі всього світу задля благодійних внесків до міжнародних організацій. Переможці турніру вирішують яка організація отримує коштує згідно із призовим місцем. Міжнародні організації, які отримали значну частину грошей від призового фонду: UNICEF, World Food Programme, Direct Relief. Відповідні заходи сприяють допомогою організаціям, проте у цей час слугують відмінним фактором для Саудівської Аравії у контексті «м'якої сили», котра проявляється у популяризації певних міст своєї країни під час паузи кіберспортивних кіберспортивних матчів та мають рекламних спонсорів.

У 2023 році країна витратила на проведення змагань серед програми Gamers without borders Europe 2023 у кібердисципліні CS:GO 5 мільйонів доларів. Не менш важливим фактором приділялася роль жіночому проєкту під час цієї програми на яку було витрачено 2.5 мільйони доларів на призовий фонд.

Висновки до першого розділу

Наявність спортивної дипломатії як елементу «м'якої сили» служить відмінним фактором, щодо покращення відносин між певними державами, інколи значною мірою впливає щодо зменшення напруженості країн у політичному аспекті. Спорт як окрема сфера допомагає знайти спільні точки доступу між націями та забути про усі політичні чвари навколо них за переглядом певного виду спорту, що допомагає розрядити ситуацію та слугує сильним фактором при проведенні міжнародних подій чи досягнення нацією. Досить поширеною практикою застосування являються Олімпійські ігри, Чемпіонат Світу з футболу. Проте останнім часом кіберспортивна

індустрія почала втілювати подібну тенденцію у своєму ринку. Кіберспорт як частина спортивної індустрії здійснює революційні зміни на міжнародній арені, що супроводжується прийняттям національної кіберспортивної стратегії серед передових країн, що містить певні пункти, які допоможуть країнам вийти на певний рівень іміджевої політики серед інших країн, а також це являється хорошим інструментом бути на одній хвилі із молодим поколінням та проводити політичну обізнаність серед молоді. Визнання кіберспорту як елементу спортивної індустрії дозволяє відкрити безліч можливостей для країни. Певні країни європейського простору прийняли кіберспорт як національну стратегію, відповідним чином свідчить про розвиток відносин серед держави та кіберспортивного світу, яскравим прикладом являються Данія та Саудівська Аравія, які здійснюють відповідні кроки, щоб бути панівними країнами на кіберспортивній арені. Зокрема Саудівська Аравія завдяки своїм фінансовим можливостям може дозволити збільшення кількості проведення кіберспортивних подій на міжнародній арені та залучати більшу кількість зіркових осіб, які зможуть популяризувати заходи на континенті.

2. Кіберспорт як феномен міжнародних відносин та інструмент спортивної дипломатії

2.1. Можливості використання кіберспорту як елемента спортивної дипломатії на прикладі спільних кіберспортивних проєктів

Кіберспортивна індустрія пройшла досить складний шлях починаючи від субкультури, яка не мала серйозного базису до повноцінного спорту, що являється другим у світі після футбольної складової з боку привернення уваги вболівальників. Традиційні види спорту у сучасних реаліях збирають велику аудиторію вболівальників, які приїжджають з усіх куточків світу на фінальний поєдинок Чемпіонату світу чи навіть Ліги Чемпіонів, де виходять дві найкращі команди за результатами ігор, кіберспорт як складова спорту нічим іншим не поступається, проте навпаки має свої переваги стосовно використання маркетингових акцій та компаній. Палка пристрасть до кіберспортивних дисциплін, створює свою електронну атмосферу, яка відповідним чином дозволяє людям із будь-яких куточків світу об'єднатися заради спільного перегляду та забути про всі проблеми, що існують між країнами та її політичною владою. Електронний вид спорту з кожним роком здійснює революції, щодо розвитку та привернення вболівальників відносно відвідування туристичних міст, де проводяться відповідні змагання, що слугує чудовим каталізатором для приймаючої країни. Зростання кіберспортивних подій змінює глобалізаційний порядок денний та здійснює вплив на світову економіку, це безпосередньо пов'язано із проведення заходів, включаючи рекламний характер та популяризації міст, які приймають турніри та залучають велику кількість впливових осіб до його проведення та комунікаційної складової.



Рисунок 2. 3 Зображення динаміки дисциплін [28]

Кіберспортивні події слугують відмінними чинниками, які впливають на економічний вплив регіону приймаючого міста, відповідно дає велику можливість, до поштовху у таких напрямках:

1. Створення робочих місць, що дозволяють залучити активних громадян країни та іноземних представників.
2. Збільшення туристичних показників відвідування країни чи певного міста, що поповнює місцевий бюджет, за рахунок якого можна додатково профінансувати певну галузь, яка потребує коштів.
3. Додаткові джерела доходу для країни, які випливають із продажу квитків на події, місцевих надбань міста.
4. Зростання розвитку інфраструктури за рахунок прямих інвестицій із закордонного ринку.

Крім того, кіберспорт взаємодіє із туристичним бізнесом, що створює можливості, щодо застосування методів м'якої сили, відповідним чином проявляється у відвідування туристів міста та створення унікального ставлення до нього, у такий спосіб створює атмосферу насолоди та прагнення повернутися знову до цього самого місця та пропагування захоплюючих місць країни серед своїх родичів та близького

кола оточення, що стають знаковою подією для вболівальника, а також сприяє розвитку туристичної візитки країни серед відвідувачів.

Кіберспортивна галузь, слугує відмінним фактором, щодо розвитку туристичного напрямку:

1. Культурним обміном між різними культурами, що створює спільну атмосферу та їх залученість до перегляду.

2. Привабливість міста за допомогою проведених подій як чинник, який слугує для маркетингові реклами.

3. Тури, які мають велику кількість можливостей, серед яких можуть бути такі як: харчування, проживання, квитки на арені, екскурсії містом поза ігровим днем, покупки відповідних ігрових брендів країни чи міжнародного спонсора.

Екосистема кіберспортивного світу породжує безліч галузей, які являються допоміжними у проведенні турнірних процесів чи навіть просування брендової ніші, яка створює привернення уваги серед вболівальників та зацікавленість у неї. Започаткування виробництва обладнання для кіберспортсменів, технологій, доступність стрімінгових холдингів, щодо перегляду подій створюють попит серед глядачів та активних покупців із кіберспортивної індустрії, що створює конкурентоспроможність.

Взаємодія між країнами відбувається на різних рівнях комунікації між ними, найчастіше ми це спостерігаємо на політичну рівні, де більшість дипломатів відвідують певні країни чи заходи, які присвячені важливим подіям й цим самим мають більш тісні зв'язки. Для спортивного дипломатичного середовища найбільш привабливою та відповідною системою являються турніри, змагання між різними дисципліни, які допомагають пізнати один одного та налагодити певні стосунки щодо співпраці над спільним проектом. Спортивні турніри завжди були і є унікальним явищем, у процесі якого здійснюються культурні, інформаційні, політичні акції, які дають альтернативний погляд на країну та її геополітичну систему, тим самим привертаючи увагу міжнародної преси, аудиторії, фанатів, та концентрації уваги на

проведенні заходу та його якості, додаючи популярності певним містам, які беруть безпосередню участь, яка слугує для використання “м'якої сили” у зовнішній політиці для країн, підтримуючи принципи зближення із країнами щодо співпраці над іншими проектами, які мають на меті реалізацію. Будучи господарем міжнародного заходу це можливість популяризації національного продукту, збільшення інвестиційних стартапів, які допомагають відвести увагу серед інших проблем, що викликають великий резонанс та формування іншого стереотипного мислення стосовно відповідної країни та її сприйняття. Важливою складовою прийняття заходів визначається: доступність логістичних шляхів, наявність арени з великою кількістю місць. Кіберспортивна подія, яка фінансується міжнародними організаціями створює ажіотаж серед шанувальників по всьому світі, що з кожним роком зростає з їхньою кількістю глядачів, привертаючи увагу до співпраці для започаткування нових івентів та ознайомлення із певними сферами функціонування країни, щоб спростувати певне упереджене ставлення про країну та відгуками про проведення заходів, продовжуючи це робити на постійні основні, що з кожним роком демонструє збільшення попиту відвідування країн серед фанатської спільноти.

Кожного року популярність серед глядачі змінюється стосовно перегляду певних подій, яка супроводжується різними факторами, які істотним чином впливають на результативність проведення та залучення аудиторії.

«Відповідно із даними за 2022 рік популярними дисциплінами являються:

1. League of Legends. “Worlds 2022” пік становив 5.2 мільйони глядачів
2. CS: GO. PGI Major Antwerp 2022. пік становив 2.1 мільйони
3. ML:BB. MPL ID Season 9. пік 2.8 мільйони
4. Dota 2. TI 2022. Пік 1.7 мільйонів
5. Valorant. Valorant Champions 2022. пік 1.5 мільйони» [30].

«Найбільшими кіберспортивними дисциплінами за обсягом глядачів за травень 2023 року є:

1. League of Legends. MSI 2023 пік одночасних глядачів 2.3 мільйони

2. CS: GO. Blast.tv Major 2023. пік одночасних глядачі 1.53 мільйони
3. ML:LB 32nd SEA games- Men's tournament пік 1.46 мільйонів
4. PUBG Mobile 32nd Sea games пік 639.5 тисяч
5. Valorant VCT 2023. American League пік 554.2 тисяч
6. Dota 2 ESL One Berlin Major 2023 пік 507.6 тисяч
7. Arena of Valor Arena of glory Spring 2023 пік 470 тисяч.
8. Apex Legends. Apex Festival Spin-off Super 3 пік 253.7 тисяч
9. Call of Duty CDL 2023: Stage 5 Major пік 202.9 тисяч
10. Fortunate FNCS 2023- Major 2023: Europe пік 181.8 тисяч» [12].

2023 рік згідно із цифровою динамікою має гірші показники ніж 2022-й рік, що має мінусову тенденцію, зокрема:

1. League of Legends. падіння піку на -2.9 мільйони
2. CSGO падіння піку на -570 тисяч.
3. ML:BB падіння піку -1.34 мільйони.
4. Дота 2 падіння піку - 1.13 мільйони
5. Valorant падіння піку - 960 тисяч.

Подібні цифри свідчать про зниження залученості вболівальників та глядачів через певні чинники, які можуть супроводжуватися: наявністю онлайн трансляцію та доступністю для кожного глядача, велика кількість зіркових колективів, наявність представлення рідної команди, симпатії до певних кіберспортивних зірок, інформаційної політики та ставлення до країни, що являється господарем турнірного процесу, наявністю міжнародних відносин серед країн та визначення характеру сприятливої динаміки.

Топ 5 кіберспортивних дисциплін та їх компанії розробники

1. «League of Legends- відеогра створена компанією Riot games.

Riot Games було засновано в 2006 році для розробки, публікації та підтримки найбільш орієнтованих на гравців ігор у світі. У 2009 році ми випустили нашу дебютну гру League of Legends , яка отримала всесвітнє визнання. Ліга стала

найпопулярнішою комп'ютерною грою у світі та ключовим рушієм вибухового зростання кіберспорту.

Оскільки Ліга триває друге десятиліття, ми продовжуємо розвивати гру, надаючи гравцям нові враження від Teamfight Tactics, Legends of Runeterra, VALORANT, League of Legends: Wild Rift та кількох незавершених ігор. Крім того, Riot Forge надає розробникам доступ до IP-адреси Riot для створення таких ігор, як Ruined King та багатьох інших пригод на Runeterra. Ми також розширюємо світ Runeterra за допомогою мультимедійних проєктів, пов'язаних із музикою, коміксами, настільними іграми та Arcane, нашим анімаційним серіалом, удостоєним премії «Еммі».

У щорічному чемпіонаті світу з гри League of Legends беруть участь кваліфіковані кіберспортивні команди з 12 міжнародних ліг. Worlds — це найбільш популярний кіберспортивний турнір і один із найбільших і найпопулярніших ігрових і спортивних подій у світі.

Заснована Бренденом Беком і Марком Меррілом на чолі з генеральним директором Діланом Джадесею, штаб-квартира Riot розташована в Лос-Анджелесі, штат Каліфорнія, і нараховує понад 4500 бунтівників у понад 20 офісах по всьому світу. Три роки поспіль Riot було визнано найкращим місцем для роботи та включено до численних списків, у тому числі «100 найкращих компаній для роботи» за версією Fortune, «25 найкращих компаній для роботи в галузі технологій», «100 найкращих робочих місць для міленіалів» та «50 найкращих робочих місць для гнучкості» [54].

2. Counter-Strike: Global Offensive - відеогра створена компанією Valve.

Компанія описує відповідним чином:

«Наші ігри приваблюють мільйони і визначають жанри.

Дебютна гра Valve, Half-Life, була випущена в 1998 році. Вона отримала понад 50 нагород «Гра року», а PC Gamer навіть назвав її найкращою грою для ПК. Відтоді ми випустили десятки назв, які змінили світ. Сьогодні мільйони людей щодня грають у наші ігри.

Наша платформа об'єднує гравців із найкращими у світі розвагами.

Ми створили Steam у 2003 році, щоб служити каналом розповсюдження цифрового контенту, ще до появи магазинів програм. Відтоді він виріс і перетворився на платформу для тисяч творців і видавців, які надають вміст і встановлюють прямі стосунки зі своїми клієнтами. Спільнота Steam дозволяє мільйонам гравців робити те саме, обмінюватися розвагами та ідеями та заводити друзів.

Наше обладнання - це засіб доставки щастя.

Ми створюємо побутові електронні пристрої, які розширюють і покращують ігри на ПК. Такі речі, як Steam Deck, Valve Index, Steam Controller і Steam Link . Ми винайшли технології віртуальної реальності, які забезпечують Vive, інтерактивну систему віртуальної реальності, випущену на ринок у партнерстві з HTC.

Ітерація, перевірка, повторення.

Як і в розробці програмного забезпечення, ми проводимо ігрові тести та ділимося прототипами з нашими партнерами та гравцями. Ми слідкуємо за результатами цієї роботи протягом усього виробничого процесу, щоб створити продукти, які обов'язково сподобаються людям.

Ми тільки починаємо.

Ми робимо все це спільно в Белв'ю, штат Вашингтон, де ми поєднуємо ресурси та талант компанії світового рівня з духом невеликого стартапу. Завдяки заангажований і активній спільноті партнерів і гравців наші продукти та наша компанія продовжуватимуть змінюватися та розвиватися так, як ми, можливо, ніколи не передбачали. Приєднуйтеся до нас і допоможіть повідомити, що буде далі» [1].

3.Mobile Legends: Bang Bang - розроблена компанією Moonton.

«MOONTON Games, заснована в 2014 році, є міжнародною компанією відеоігор, яка займається розробкою ігор, публікаціями та кіберспортом. Маючи понад 1600 співробітників по всьому світу, компанія має офіси в Індонезії, Малайзії, Сінгапурі, Гонконзі та материковому Китаї.

Ми успішно запустили кілька гучних мобільних ігор у всьому світі та налагодили довгострокові відносини з урядами та кіберспортивними організаціями у понад 30 країнах світу. Mobile Legends: Bang Bang — відзначена нагородами багатокористувацька онлайн-гра на бойовій арені (МОБА), доступна в App Store і Google Play; він має понад 1 мільярд установок і щомісячну активну базу користувачів із понад 100 мільйонів гравців. Штаб Квартира Шанхай Китай» [2].

4. Dota 2- valve.

5. Valorant- Riot games.

Виходячи із ігрових дисциплін та їх власників 3 дисципліни мають американське походження та одна китайське, що створює політичну боротьбу між корпораціями за глядача на основі «м'якої сили» за допомогою фотографічних сюжетів та позитивного ставлення до виробника та його компанії.

Країни європейського простору мають досить широкий спектр проведення спортивних подій, відповідним сигналізується наявністю великих арен та стадіонів, щодо проведення та логістичних форм.

Популярні арени Світу, які на постійній основі приймають міжнародні турніри різних дисциплін.

1. Arena Spodek Katowice (Польща)
2. Mercedes-Benz Arena Berlin (Німеччина)
3. JW MARRIOTT BUCHAREST GRAND (Румунія)
4. Superbet arena giulești stadium(Румунія)
5. Climate Pledge Arena (Америка)
6. Mercedes-Benz Arena (Shanghai) (Китай)
7. Laugardalsholl Sport Centre(Ісландія)
8. LoL Park (Південна Корея)

Кожний континент світу має безпосередньо свою унікальну дисципліну з вище перелічених, що набув великого поширення. Популярними організаторами турніру були та продовжують бути DreamHack, далі ESL, PGL, BLAST та IEM, Valve,

Moonton. Кожна із організацій з року в рік проводиться заходи у різних куточках світу та має позитивний відгук від професійних гравців та вболівальників.

Dreamhack

«DreamHack — це LAN-вечірка, зібрання локальної мережі з демонстраційними змаганнями, ігровими змаганнями тощо. Він організовується двічі на рік у виставковому центрі Elmia в Єнчепінгу, Швеція, а також двічі на рік у конгрес-центрі Exholaris, Шеллефтео, Швеція, і є світовим рекордсменом (відповідно до Книги рекордів Гіннеса та Twin Galaxies) як найбільша у світі LAN-вечірка та комп'ютерний фестиваль.

Dreamhack проводить великий кіберспортивний турнір у кожній зі своїх локальних мереж, серед яких: Starcraft 2, Counter Strike 1.6, Heroes of Newerth та інші. Окрім організації LAN-події, Dreamhack також відповідає за організацію різноманітних запрошень Starcraft 2. Перший відбувся в Стокгольмі 12 квітня 2011 року, що викликало великий інтерес з боку шведських ЗМІ, особливо найбільшої газети Швеції Aftonbladet, яка транслювала подію в прямому ефірі.

У 2007 році засновники DreamHack отримали почесний диплом від муніципалітету Йончепінг за те, що вони важливі для бізнесу, освіти та суспільства місцевої громади.

У вересні 2020 року Dreamhack і ESL об'єдналися в ESL Gaming» [17] .

ESL

«Електронна спортивна ліга була заснована в 2000 році як інтернаціоналізація Deutsche ClanLiga . ESL починався як серія онлайн-ліг, а також онлайн-журнал, відомий як ESLGaming.com. З моменту свого запуску ESL перетворилася на найбільшу кібер спортивну компанію в світі з офісами по всьому світу. У 2014 році Electronic Sports League було перейменовано просто в ESL. У липні 2015 року Modern Times Group придбала контрольний пакет акцій (74,04%) Turtle Entertainment, згодом збільшивши його ще на 8,44% у вересні 2018 року.

Сьогодні ESL представлений у 37 країнах. Кожен розділ ESL управляється підприємствами за ліцензією, наданою Turtle Entertainment GmbH. Ці розділи можуть відповідати країні (наприклад, ESL Germany) або групі країн з низьким демографічним рівнем (наприклад, ESL Nordic для Фінляндії, Норвегії, Швеції та Данії).

ESL підтримує понад 50 різних ігор і щороку проводить десятки турнірів.

ESL Major Series One, або EMS One, було провідним ігровим змаганням, спонсорованим RaidCall, для найкращих у Європі Dota 2. Найкращі команди з Європи змагалися за загальний призовий фонд у 121 000 доларів США, що робило це найбільше незалежне змагання Dota 2 у світі час. EMS One включав як Counter Strike: Global Offensive, так і Dota 2 і складався з трьох сезонів з чотирма кубками з призами в розмірі \$1000 кожен і завершувався фіналом подій у прямому ефірі з більшими призами до \$39 000.

ESL One

Новий ESL One, наступник ліги EMS One, дозволить командам і гравцям з усього світу змагатися в турнірі з кіберспорту, який не схожий на жодний інший. Серед ігор Dota 2, Counter Strike: Global Offensive і Battlefield 4, ESL One представлятиме події, що відбуватимуться на спортивних стадіонах по всьому світу. Перший, ESL One Frankfurt, відбудеться з 28 по 29 червня 2014 року на Commerzbank-Arena у Франкфурті, який буде перетворено на притулок для шанувальників Dota 2 з усього світу. Для участі в події буде відібрано вісім команд: деякі з найвідоміших команд світу отримають запрошення, тоді як основна частина групи повинна буде пройти кваліфікацію на подію за допомогою набору регіональних відбіркових змагань, які проводить joinDOTA . У Франкфурті команди зіткнуться одна з одною на центральній сцені в надії забрати додому левову частку призового фонду в 150 000 доларів США. Шанувальники гри зможуть додатково поповнити призовий фонд, купуючи внутрішньоігрові предмети» [19].

«PGL — румунська компанія, що займається організацією заходів, студією та відеопродакшеном. PGL найбільше відома організацією кіберспортивних заходів у Dota 2 та Counter-Strike: Global Offensive. У Dota 2 вони набули великої популярності на спонсорованому Valve Manila Major у 2016 році. Відтоді PGL став основним продуктом для турнірів Dota 2, організувавши наступні два Valve Major, Boston Major і Kiev Major . Для 2017/18 Dota Pro Circuit PGL провела один Minor і два Major, а також організувала DAC 2018 разом із Perfect World.

Їх студія знаходиться в Бухаресті, Румунія» [35].

«BLAST — данська медіа-компанія з виробництва кіберспорту. Компанія була під назвою RFRSH до літа 2019 року. BLAST раніше представляв і керував стратегічними та комерційними операціями для Astralis і кількох інших команд, але тепер зосереджується виключно на подіях BLAST» [8].

«Intel Extreme Masters (скорочено IEM) — це найтриваліший глобальний професійний ігровий тур у світі. У 2006 році, коли спонсорований Intel європейський турнір побачив можливість для розширення за межі Європи, особливо на ринки Північної Америки, Intel надала кошти для проведення всесвітнього турніру під назвою Intel Extreme Masters. У 2007 році, коли було засновано, IEM створив формат багатьох менших кваліфікаційних подій, що призвело до великого фінального заходу, який відбувся на CeBIT. Починаючи з 2008 року, турнір називався всесвітнім, у ньому брали участь учасники з Європи, Північної Америки та Азії.

Протягом 17 сезонів змагання включає події на різних континентах для різних ігор, зокрема Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Global Offensive, Warcraft III, World of Warcraft, Quake Live, DotA, StarCraft II, League of Legends тощо» [27].

Турнір Counter-Strike 1.6 вважався одним із головних турнірів Counter-Strike з 2008 по 2012 рік

Першою дисципліною, що буде розглядатися на основі спільних організаційних процесів Dota 2, згідно із її призовими фондами кожного року, що привертає увагу кіберспортивної спільноти та великих корпорацій.

У 2018 році американська компанія Valve із румунською організацією PGL, анонсувала проведення міжнародного турніру International 2019 у Шанхаї на популярній арені Mercedes-Benz Arena (Shanghai). Арена вміщує 18 тисяч людей, які можуть бути присутніми під час великого івенту. Призовий фонд складав 34 мільйони американських доларів. Кількість команд 18. Трансляція турніру ознаменувалася коментування на чотирьох мовах: англійська, російська, китайська, іспанська.

Відкриття події ознаменується китайськими звичаями та їх представниками, які виконували відповідні танці, відповідним чином слугує зачарованою виставою для глядачів та гостей, тим самим створює духовну атмосферу на заході, під час переходу між кадрами демонструвалися фотографії прекрасного міста Шанхаю, що слугує додатковий підсилювачем культурної ознаки для присутніх гостей та не менш важливою політичною ознакою слугувало представлення у кадрі китайських, американських, російських, європейських гравців, істотним чином вказує на відповідальне ставлення до інших національностей та інформаційної політики у внутрішній політичній стратегії. Ключовим моментом слугує вихід на сцену Американського засновника компанії Valve.



Рисунок 2. 4 Промова засновника [4]

«На церемонії відкриття TI9 Гейб вийшов на сцену з впевненим виглядом. Він стояв перед культовою Aegis of the Immortal, кубком, який вручають командам за перемогу в TI.

TI9 був першим міжнародним заходом, проведеним у Китаї, і Гейб розпочав свою промову, подякувавши жителям Шанхаю за їхню гостинність, і завершив виступ мандаринською мовою, яка є приємною місцевою мовою.

Гейб також поставив цікаве запитання: Чи буде у нас нарешті повторний переможець?

Зараз усе це здається занадто пророчим, після другої перемоги OG на TI9.

Це була коротка церемонія відкриття, але вступ Гейба, його використання мандариною та його впевненість стали причиною того, що це третє найкраще відкриття на TI» [4].

Міжнародний турнір являється ключовою ознакою впливовості господаря, проведеного турніру, кожна з країн, хотіла бачили свою команду переможцем на власному майданику, але Китайській публіці не вдалося насолодитися, через те, що європейська команда OG та американська Team liquid зустрілися у фіналі. Перемогу отримала європейська команда OG.

Відповідна подія, мала впливовість, що стала наслідком підписання торговельної угоди між США та Китаєм у 2020 році, яка свідчить про поліпшення відносин.

«15 січня 2020 року Сполучені Штати та Китай підписали історичну та обов'язкову угоду про першу фазу торгової угоди. Угода вимагає структурних реформ та інших змін в економічному та торговому режимі Китаю.

Розділи з ключовими досягненнями включають:

- Інтелектуальна власність
- Трансфер технологій
- Сільське господарство
- Фінансові послуги

- Розширення торгівлі

Економічна та торговельна угода першої фази включає розділ про інтелектуальну власність (ІВ), який посилює захист і захист ІВ у Китаї.

У цьому розділі розглядаються численні давні проблеми в таких сферах:

- Комерційна таємниця
- Патенти та інтелектуальна власність, пов'язана з фармацевтичною діяльністю
- Географічні зазначення
- Торгові марки
- Захист проти піратських і підроблених товарів

Перший етап економічної та торговельної угоди стосується певних дій, політики та практики Китаю, визначених у розслідуванні розділу 301 щодо передачі технологій, інтелектуальної власності та інновацій. Угода починає перебалансувати наші торговельні відносини та забезпечує значущі, повністю здійсненні зобов'язання щодо вирішення структурних проблем.

Угода забороняє примушувати або чинити тиск на іноземні компанії для передачі своїх технологій як умови доступу на ринок, адміністративних дозволів або отримання будь-яких переваг. Угода також вимагає, щоб будь-яка передача або ліцензування технології ґрунтувалася на ринкових умовах, які є добровільними та відображають взаємну згоду» [36].

У 2020 році були скасовані будь-які престижні заходи у зв'язку із поширенням ковідних правил та заборон, щодо відвідування турнірів, що понесло величезні втрати серед прибутків країн та падіння рейтингу відвідування туристичних місць.



Рисунок 2. 5 Valve [46]

Згідно із графіком, найвищий пік турнірів, що був проведений у 2018 році, що сприяв великій кількості співпраці із міжнародними організаціями, що спрямовуються на проведенні та організації турнірів.

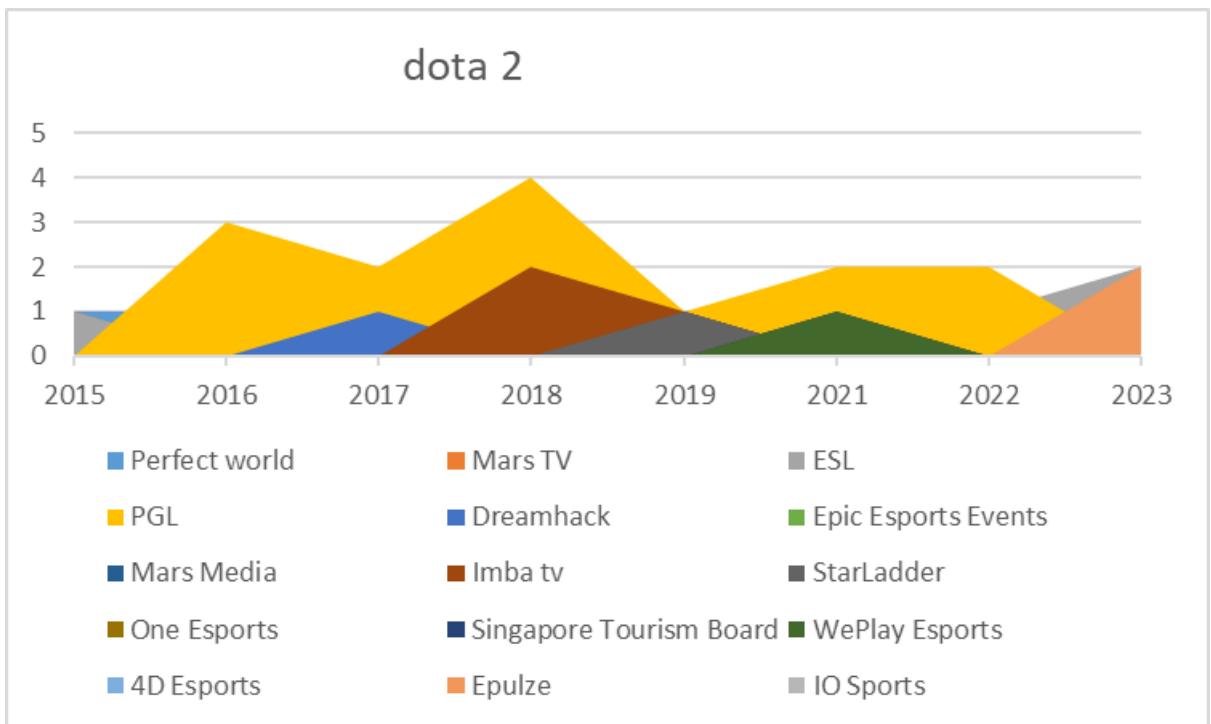


Рисунок 2. 6 Співпраця з іншими організаціями [46]

За весь період часу румунська організація PGL має найбільш тісну співпрацю між американською корпорацією, що дає змогу отримувати більше угод та перспектив на кіберспортивному ринку. З початком 2021 року військова співпраця Америки та Румунії вийшла на новий рівень відносин, яка характеризується американською військовою інвестицією у румунську військову структуру, що характеризується скорочування військових закупів у Франції та посилення американської військового впливу у внутрішній політиці Румунії, що істотним чином зменшує вплив китайського ринку на країну. Відповідні угоди, що були укладені із Америкою на протязі 2021 року стали наслідком оголошення корпорацією Valve проведення міжнародного івенту у Бухаресті.

Міжнародний івент у 2021 році ознаменувався у столиці Румунії Бухаресті. Організаторами виступали Valve and PGL. Призовий фонд становив понад 40 мільйонів доларів, що являється у декілька мільйонів більше за попередній захід у Китаї.

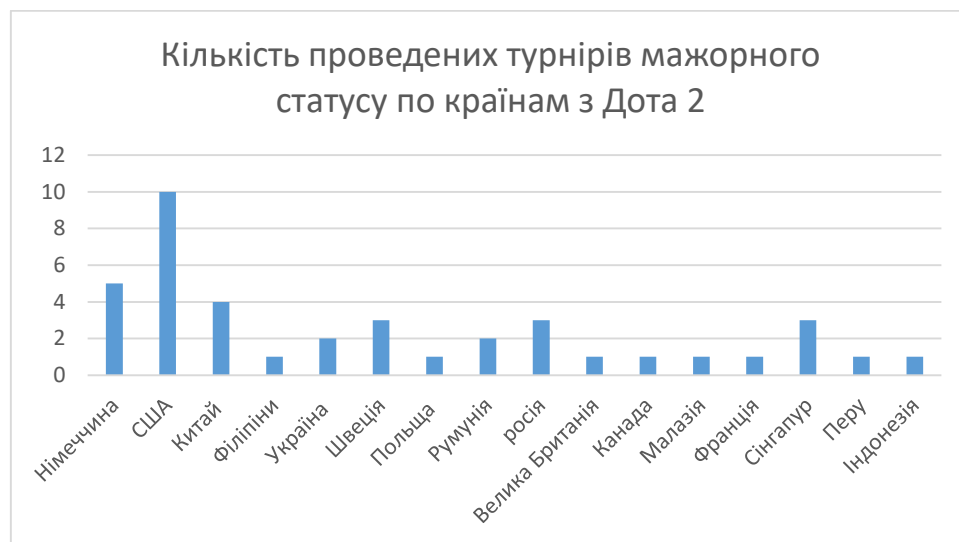


Рисунок 2. 7 Господарі заходів 2013-2023 [46]

Згідно із зображеною діаграмою, чітко простежується комбінація країн: Німеччина, США, Китай, як мають впливовість щодо проведення заходу та поширення своєї культури та формування позитивного ставлення серед членів змагань.

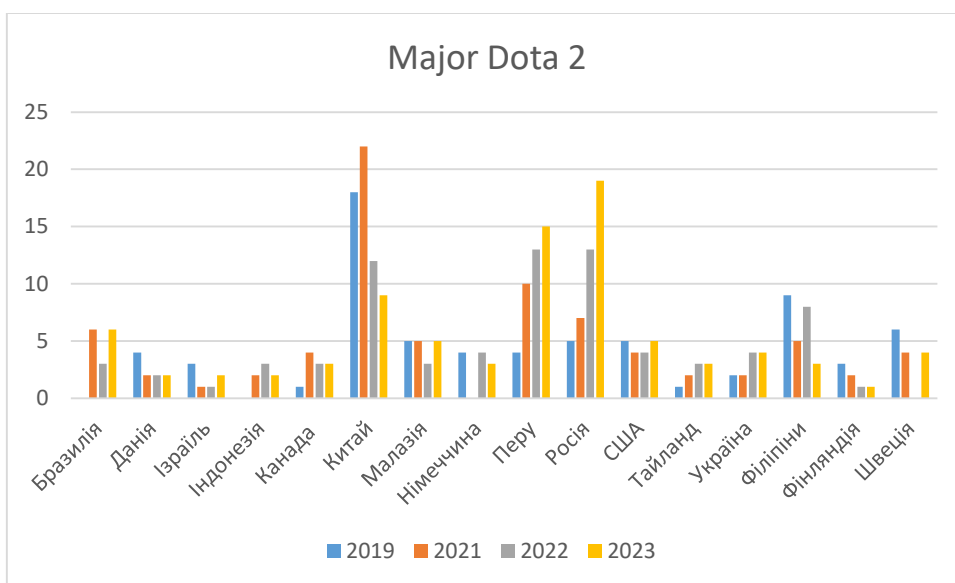


Рисунок 2. 8 Національності міжнародних турнірів 2019-2023 [46]

Графік чітко демонструє наявність трьох представників держави, які на постійній основі являються потенційними учасниками: Китай, Перу, росія. Більшість заходів були проведені у Європі, тим самим способом здійснюється поширення культури серед європейської спільноти.



Рисунок 2. 9 Впливовість Valve [38]

Згідно з 2013 по 2015 кіберспортивна дисципліна почала набирати обертів та залучення аудиторії то популяризації турнірів, згідно із 2016 по 2021 рік, кількість турнірів мала велике поширення, відповідним чином сприяло збільшення кількості залучення аудиторії та країн, що являються господарями фестивалей.



Рисунок 2. 10 Господарі змагань [38]

Американська політика сприяє поширенню та зміцненню зв'язок із іншими європейськими країнами, проте найбільш частішими країнами, що приймають рівень мажору являються: Польща, Німеччина, Швеція, відповідним чином свідчить про особливий зв'язок між країнами та їх співпрацю серед інших політичних сфер.

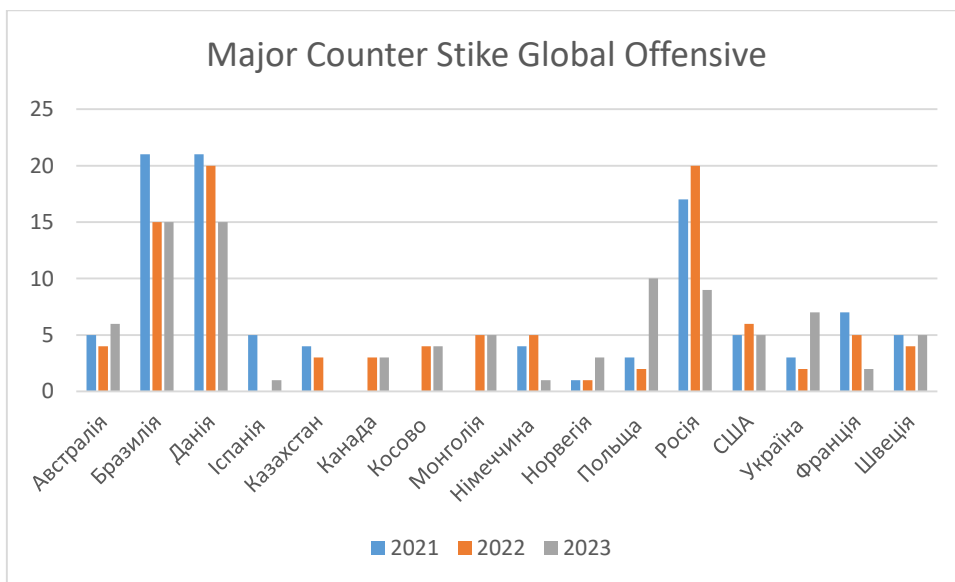


Рисунок 2. 11 Національності країн 2021-2023 [38]

Основна частина гравців, які являються активними гравцями на стадії мажору протягом 2021-2023 року становлять: Бразилії, росії, Данії, так чином більшість із них

мають перевагу щодо отримання більше кадрового часу серед інших учасників, відповідним чином слугує позитивною стороною для країн.

2.2. Стратегія в спортивній дипломатії: роль і вплив спонсорських компаній та їх латентна політика

Кіберспортивні турніри та їх популяризація з кожним роком стає все більш глобальною та вимогливою до масштабування із високими темпами. Організація та проведення успішного фестивалю чи події вимагає залученню великих коштів, комерційні компанії, які виступають у ролі спонсорів чи співorganizаторами на різних кіберспортивних подіях, допомагають асоційованою компанією та залучення аудиторії до їхнього продукту. За словами експертів кіберспортивна галузь у майбутньому повинна закріпитися та бути популярною серед багатьох жителів світу, звичайно після футбольної індустрії. Останні декілька років кіберспорт привертає увага брендovих компаній, що істотним чином впливає на доходи компаній з цієї галузі індустрії. Компанії із світовою репутацією із кожним роком долучаються до спонсорування подій у різних кіберспортивних подіях, тим самим заповнюючи нішу мало конкурентної дисципліни, щоб проводити свою політику й регулювання певних подій.

Кіберспорт розвивається з кожним роком із швидкою швидкістю, яка включає великий демографічний ресурс та мобільність порівняно із іншими сферами життя. Фанатська база кіберспортивної сцени пропонує можливості просування їхніх послуг на арені це може бути: бренди ігрової периферії, комп'ютерних аксесуарів, автомобільних компаній чи крипто компаній.

Більшість компаній погоджуються просувати свої інтереси через становлення співorganizаторами певних турнірів.

«Згідно із дослідженням від компанії Statista, Розмір аудиторії кіберспорту в усьому світі з 2020 року по 2025 роки за типом глядачів зростає й далі буде продовжувати зростати.

У 2020 році прихильників кіберспорту 220.5 мільйонів, випадкових глядачів 215.2 мільйонів, 2021 рік 249.5 мільйонів, випадкових глядачів 240 мільйонів, 2022-270.9 випадкових глядачів 261.2 мільйонів та у 2025 році роблять прогнозування, що активних глядачів буде 322.7, а випадкових 318.1» [13].

Таким чином електронний вид спорту має відповідні ознаки чому, відомі бренди та компанії заходять на цей ринок:

1. З кожним роком зростання кіберспортивних подій зростає в тому числі із ними залучення нової аудиторії.
2. Цільова аудиторія-молоде покоління, потенційні клієнти.
3. Широкий демографічний ресурс, що споживає
4. Нішові маркетингові можливості
5. Створення економічних базисів ринку
6. Окремі гравці, які є титулованими, мають впливу на аудиторію, яких постійно потрібно спонсорувати.

Згадуючи моменти, коли була пандемія коронавірусу більшості європейських країнах світу, 90% спортивних змагань скасувалися через пандемію, а на противагу цьому кіберспортивна сфера набула популярності та закрила прогалину традиційних видів спорту таких як: футбол, баскетбол, волейбол. Великі спонсорські компанії втрачали своїх клієнти за рахунок традиційних видів спорту та становило під загрозу спонсорування команд, які не грають. Велика кількість букмекерських контор, мали змогу долучитися та стати офіційними спонсорами турнірів, професійних команд чи арен, тим самим підтримуючи свою діяльність то популяризацію бейтінгового бізнесу.

Великі міжнародні події прикуті великими спонсорськими компаніями, які готові стати партнерами та фінансовою підтримку упродовж всього періоду.

«Провідною спонсорську букмекерською конторою виступає у більшості міжнародних заходів з кіберспорту 1xbet. букмекерська контора, яка має коріння із російської федерації. Згадуючи конфлікти із заборонаю контори у Великобританії,

стосовно пропагування онлайн казино із участю дітей, що поставило серйозне пятно для розірвання контрактів із нею після розслідування британського тижневика Sunday times» [52]. Слідуючи концепції поширення букмекерських контор серед Європи та Америки росія здійснює нові впливи стосовно ідеологічних концепцій

Букмекерська контора, яка слугує чудовим оператором, щодо проведення ігор вкладає латентну політику, щодо позитивного ставлення електронної спільноти до неї, зокрема й до РФ, що приховує безліч проблем у пропагандистських сценаріях Кремля. Постійна реклама з'являється на сайті данського сайту, що анонсує та здійснює просвітницьку діяльність щодо кіберспорту. HLTV. Org.

Також 1xbet виступила спонсором на BLAST Major Paris 2023 року, що відбувся у Франції мав багато спонсорів різного напрямку, які стали основними, щодо забезпечення та проведення діяльності: Unikrn, Esport, Ballantine's, Absolut, Alphine Cars, Jameson Irish Whiskey, Zowie. Діяльність першої спонсорської компанії пов'язана із бетінговою складовою, що йде популяризації ставок на спорт, тим самим здійснюючи латентну політику стосовно занурення бетінгової історії, тим самим створюючи залежність людської діяльності на витрачання грошей на довгостроковій перспективі. Наступний спонсором виступили Ballantine's, що спеціалізується на алкогольних напоях та їх поширення, слідуючи законодавству Франції пропагування алкогольних напоїв заборонено на телебаченні та радіо. Кіберспортивна сфера мала успішні угоди із професійними командами, стосовно пропагування алкогольних напоїв на великих турнірах та поширення діяльності, але інша сторона політики бренду, незважаючи на прибутки від продажу алкоголю, існує певна заборона країн, щодо продажу алкоголю та вікового цензу, а більшість аудиторії це молоде покоління від 12 роки до 26, що здійснює психологічний крок до ознайомлення із алкоголем.

Alphine Cars- французький виробників автомобілів у Франції. Битва розробників брендовий машин заповнив ринок кіберспортивної діяльності.

«Absolut Vodka, шотландський віскі Ballantine's та ірландський віскі Jameson збираються дебютувати в кіберспорті на першому в історії Counter-Strike Major у

Франції, BLAST.tv Paris Major 2023. Подія відбудеться в травні 2023 року, і вона стане найпопулярнішою. Гравці CS:GO змагаються за призовий фонд у 1,25 мільйона доларів на Accor Arena у Парижі.

Це партнерство знаменує собою перше співробітництво в галузі кіберспорту для цих алкогольних брендів, що належать Pernod Ricard, другого у світі виробника вин і міцних напоїв. Співпраця означає спільну мету з'єднання та об'єднання людей у всьому світі.

Ballantine's, шотландський віскі №1 в Європі, спочатку вийшов на ігрову арену завдяки співпраці з франшизою Borderlands The Game компанії Gearbox. Це партнерство стане першим підприємством у сфері ігор та кіберспорту для Absolut Vodka та Jameson Irish Whiskey, які відомі тим, що сприяють спілкуванню та різноманітності.

Співпраця включатиме закулісні матеріали з нерозказаними історіями минулих легенд, нинішніх чемпіонів і ширшої спільноти Counter-Strike. Він також спонсоруватиме Overtime Show, у якому члени команди талантів Paris Major обговорюють теми, пов'язані з Counter-Strike. Крім того, партнерство охоплюватиме захоплюючий досвід під час турніру, активацію вечірки під керівництвом фанатів, цифровий брендинг, інтеграцію трансляційного контенту з охопленням 100+ глобальних територій BLAST.tv і соціальні роздачі.

Олівер Кларк, комерційний директор BLAST, висловив задоволення від партнерства з Absolut, Ballantine's і Jameson для BLAST.tv Paris Major, сподіваючись запропонувати унікальний контент, цифрову інтеграцію та активації світовій ігровій спільноті на престижній кіберспортивній події» [3].

Сприяння розвитку та партнерства з алкогольними брендами свідчить про їх активну залученість та зацікавленість та також поширення алкогольних продуктів серед широкого вболівальницького складу.

Більшість кіберспортивних організацій, які мають у своїм у штаті команди у різних дисциплінах здійснюють укладення контрактів з певними відомими брендами, що здійснюють свою діяльність по всьому світу.

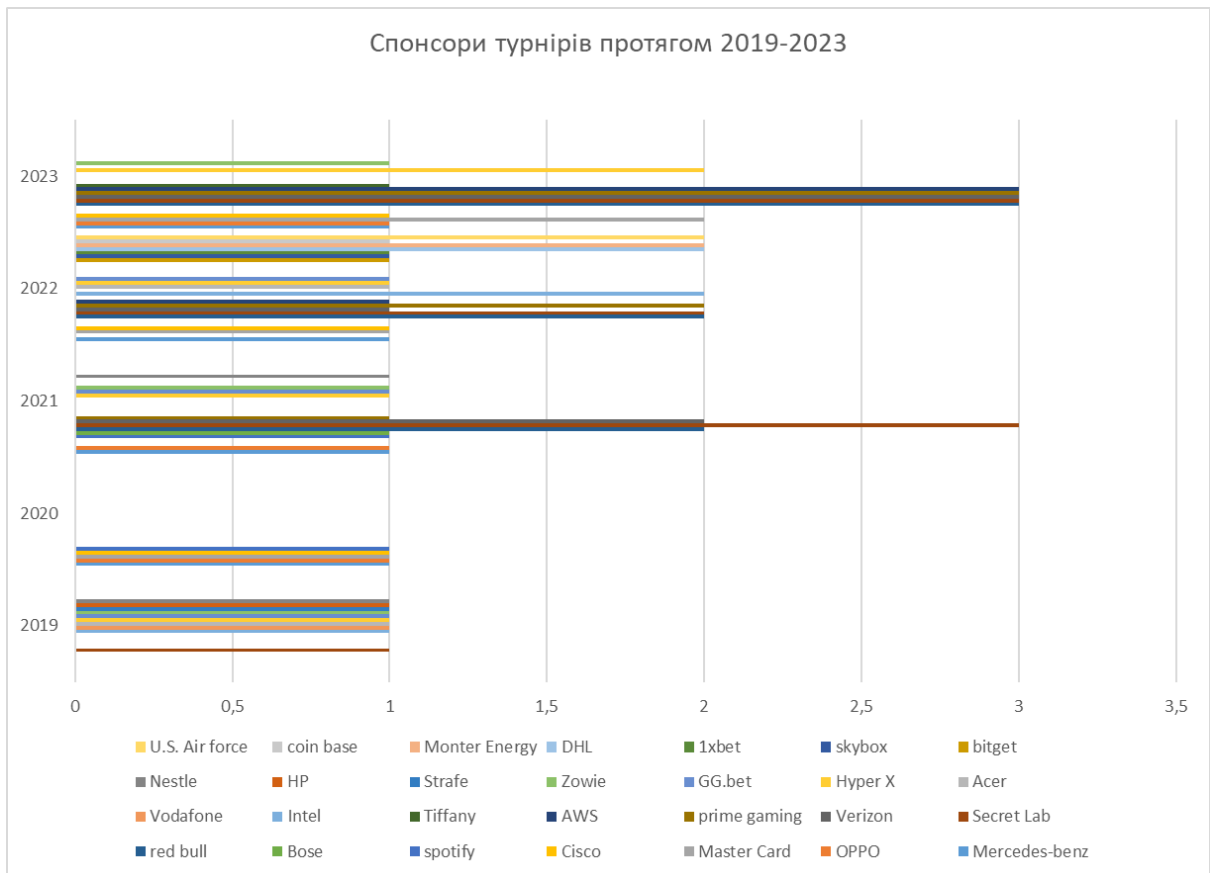


Рисунок 2. 12 Бренди [28]

Спонсорські бренди являються основною частиною, які допомагають підтримувати та розвивати різні рівні кіберспортивних змагань, проте кожна із них має свій прихований вплив та відведений час від цього, що залежить від сприйняття походження компанії та її репутації. Протягом 2019-2020 року компанії не мають лідерів серед спонсорства турнірних процесів, проте відповідно з 2021 року відбувається різке зростання активного залучення компанією Secret Lab, згідно з циклічністю появи на екранах турніру вона буде мати перевагу над іншими брендами. Згідно із 2023 роком кількість брендів: Secret Lab яка появлялися на екранах зросла у 5 разів, що має великий зріст популярності та залучення їх до турнірного процесу.

Було здійснено аналітичний аналіз, стосовно використання раціонального часу серед брендів турніру на основі матчу Complexity vs FaZe Clan – IEM Sydney 2023 Grand Final

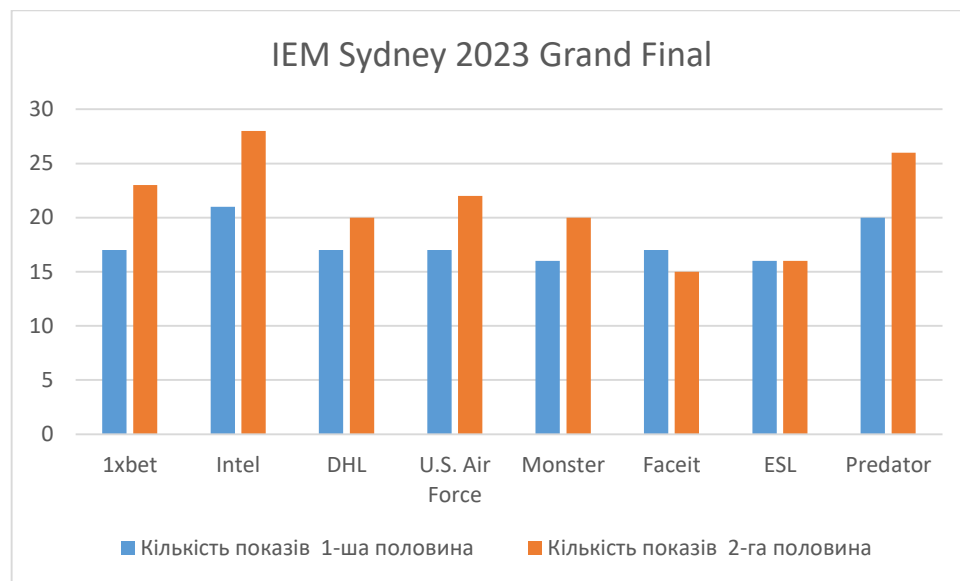


Рисунок 2. 13 Динаміка показу бренду [18]

За першу карту зустрічі між двома командами Complexity та FaZe було розіграно 24 раунди, щоб визначити переможця. Бренди за першу половину показали 141 кількість раз перед екраном глядача, відповідним чином створює чудовий маркетинговий хід та закарбовує пам'ять стосовно брендів серед глядачів. Американська компанія Intel з'являлася 21 раз та тайванська компанія Acer Predator 20 разів, що свідчить про конкурентність груп. Проте друга половина зустрічі ознаменувалася збільшенням кількості показу усіх брендів, що сягнула 170 разів, зокрема 28 із них Intel та Acer Predator, відповідно свідчить про більш виділених з усіх з боку організації ESL.

Аналітичний аналіз брендів від організатора Blast, стосовно використання раціонального часу серед брендів турніру на основі матчу BLAST.tv Major Grand Final – Vitality vs GamerLegion

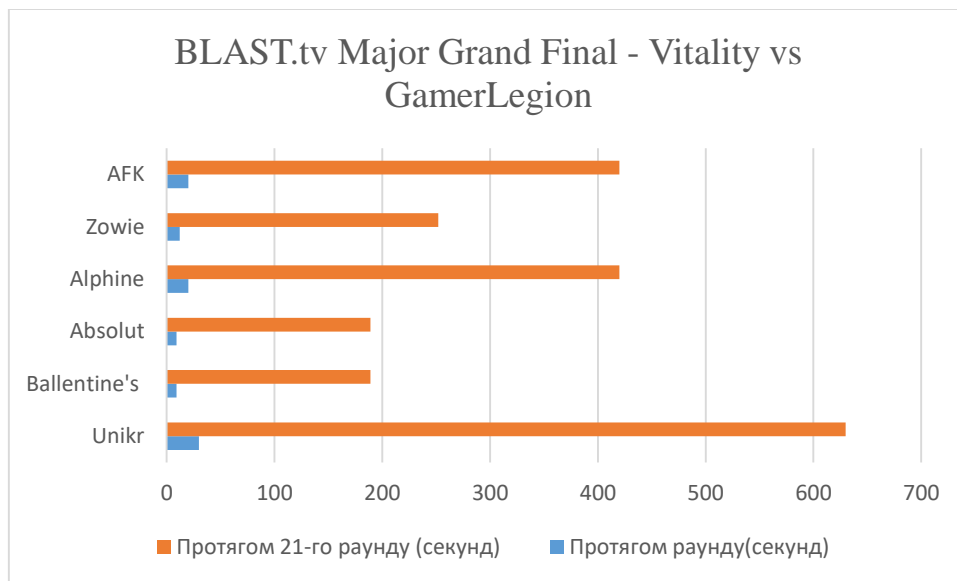


Рисунок 2. 14 Динаміка показу бренду [9]

На першій карті зустрілися дві кіберспортивні команди Vitality та Complexity, які розіграли 22 раунди, для того, щоб визначити перемоця із цієї пари. Для позачергованості демонстрування брендів було витрачено 100 секунд протягом раунду, 3 найбільше бренди отримали перевагу у трансляванні свого продукту: AFK – 20 секунд, Alphine – 20 секунд та найбільше забрав Unikr - 30 секунд. Протягом 21-го раунду транслявання гри, бренди отримали: AFK-420 секунд=7 хвилин, Alphine-420 секунд=7 хвилин та лідером стає Unikr-630=10.5 хвилин. Три бренди, які отримували прихильність від данської організації.

Згідно із проведеним аналізом, виявив, що демонстрація брендів під час кіберспортивного матчу носить не раціональний варіант, відповідним чином це порушує рівність серед спонсорських брендів та свідчить про застосування концепції «мякої сили» від організаторів та їх колективу.

Висновки до другого розділу

Проведення та розвитку кіберспортивних подій у певній країні дозволяють популяризувати відповідну риторику країни, її переваги туристично-логістичної місцевості, що створює відповідні враження про країну, додатковою перевагою слугує формування позитивного ставлення до місцевої влади, при цьому забуваючи про

негативні справи, які розглядаються на міжнародному рівні та мають зосереджено увагу з боку міжнародних країн. Американський вплив на функціонування заходів, проводяться спільно із різними корпораціями, дозволяє використовувати політику “м'якої сили”, слугує відповідним інструментом та підносить країну до “святої”, тим самим заманує більшість національностей світу, плану переїзду до Америки, супроводжується відповідниками критеріями:

1. Безпека
2. Могутня країна
3. Можливість економічного збагачення
4. вищий ступінь демократичних процесів.

Проте спостерігаючи за тенденцією міграції певних національностей, що формує враження про активну роль представників лобістських структур, які залучені до процесів.

Найбільшим побратимом, щодо проведення міжнародних турнірів, виступає Румунська організація PGL, яка у переважній більшості справляється з поставленою задачею на відмінно, проте відповідні дії американських корпорацій говорить про велику зацікавленість її впливу у румунську політику, відповідним чином супроводжується великою кількістю угод, спільних проєктів: починаючи від кіберспорту закінчуючи військовою політикою країн.

Проведення заходів світового має суттєве значення серед популяризації контенту та кількістю учасників, які підпадають під впливовість процесів на сцені та вболівальниками.

Популярна гра Dota 2 має широке охоплення аудиторії серед організаторів:

Топ 3 країни:

1. Китай
2. росія
3. Перу

Кількість учасників кожного року із дисципліни свідчить про зацікавленість урядів країн, серед збільшення кількості національних команд які будуть мати більше шансів на отримання перемоги, здебільшого отримання престижного призу свідчить про міць країни.

Виходить досить цікава тенденція, що постійні зв'язки у світі обертаються навколо трикутника: Америка, росія, Китай та дає зрозуміти про велику ізоляційну політику трьома країнами відносно керівництвом світового масштабу, беручи до уваги останній International Dota 2, який пройшов у штатах та допуску росіян після повномасштабного вторгнення до України, свідчить про м'якість політичного курсу Америки стосовно росії попри їх санкційні процеси та пакети, які були прийняті, також представництво складало найвищу кількість серед інших представників, також Valve не відреагувала істотним чином про ситуацію допуску російських спортсменів, таким чином це зображує внутрішнє ставлення кіберспортивних кіл керівництва до росіян.

League of Legends має доволі протилежну тенденцію кількості участі міжнародних представників певних країн

Топ 3:

1. Південна Корея
2. Китай
3. Тайвань.

Кількість учасників із Китаю та Тайваню, які відвідують заходи на постійній отримують велику кількість політичних попереджень стосовно застосування інструментів з боку американських технологій, що відповідним чином сприяє поліпшенню відносин Китаю та Америки серед них, через призму Тайваню, аналогічно можна провести, ситуацію, що сталося з російсько-українською війною, яка переросла в активну фазу, що ж слугує власним прогнозом щодо очікування відповідної війни у майбутньому, часу від часу Тайвань зазнає значних політичних утисків зі сторони двох наддержав.

Дисципліна CS:GO мають досить цікаву тенденцію за кількістю відвідування події, що організується здебільшого на просторах європейських країн.

Топ 3 національностей, що мають домінацію щодо кількості участі учасників:

1. Данія
2. Росія
3. Бразилія

Організація турнірного процесу американськими, данськими, німецькими організаціями свідчить про тісний зв'язок співпраці між ними та залежністю у більшій частині від американського простору.

Проте всупереч співпраці багатьох компаній попри конфліктність сторін, політична влада певних країн продовжує допуску учасників національностей, що відображають та поширюють ідеологічні напрямки своєї країни.

Не менш важливою тенденцією спостерігається не рівномірність часового проміжку рекламного бренду, відповідним чином свідчить про політичну симпатію та демонстрування прихильності.

3. Кіберспорт як інструмент м'якої сили: український контекст

3.1. Досягнення, виклики та проблеми України у сфері кіберспорту

Український кіберспорт впродовж існування нашої держави мав декілька щасливих сторінок, де наші громадяни могли пишатися ними й отримувати незабутні емоції, відкриваючи стареньке відео, якому понад 10 років із переможними емоціями українських колективів, знову відчуваєш ці моменти, коли ти був ще дитиною, та радів перемогам своєї команди, тим самим вже був залучений у кіберспортивний світ та являвся потенційний клієнтом, щодо отримання доволі великої інформації, яка супроводжувалося спільними іграми із іншими націями та позитивним ставлення до них. Найбільш домінуючими дисциплінами впродовж українського ком'юніті вважається серед геймерів: Dota, Counter Strike v 1.6 та сучасними дисциплінами C2.

Участь українських команд на міжнародних турнірах завжди було викликом, через постійних сильних суперників, які домінували на професійній сцені та без шансів відправляли наших команд додому, але на помилках навчаються та беруть участь на турнірах, відповідно нагадувати про своє існування інколи граючи проти домінуючих команд, більшість учасників з яких впевнені у їхніх перемогах, але сучасний кіберспортивний світ демонструє, що не важливо, з якої країни, твоя міжнародна позиція серед інших країн стосовно політичної впливовості, економічний потенціал країни, демонстрування гри та синхронності команди не знаймого для міжнародної спільноти світу стає новизною та прикладом, що відповідним чином не варто недооцінювати слабких супротивників чи маловідомих команд. Сучасний перелік українських колективів, які залишили слід на міжнародному рівні чи справили враження на міжнародному рівні налічується більше 25+. Найбільш визначною із них вважається Natus Vincere, яка розпочалася із маленької організації та досягла до великої корпорації, що налічує своїх представників у кожній кіберспортивній площині.

Більшість публікацій засобів масової інформації у внутрішній політичній площині здебільшого мають на слуху організацію Natus Vincere. Отож мова піде про них.

Видатною українською командою стали народжені перемагати, які здійснили за час своєї діяльності від 2010-2012 року неймовірні показники та політичну інформованість про нашу країну. Команді вдалося виграти 3 міжнародні кубки за один рік й стати феноменом спортивної дипломатичної новизни й співпраці.

«У жовтні 2009 року, коли комп'ютерний спорт стрімко набуває популярності й неухильно зростала кількість чемпіонатів із великими призовими, меценат із Казахстану Мурат «Arbalet» Жумашевич на турнірі Intel Extreme Masters в Дубаї озвучив ідею створення кіберспортивної організації. Arbalet поставив собі за мету заснувати професійну команду, для якої він стане головним спонсором: надасть гравцям майданчик для тренувань і візьме на себе фінансові питання, починаючи із зарплат і закінчуючи оплатою перельотів. Першим на пропозицію відгукнувся starix — саме перед цим відомим гравцем з Counter-Strike було поставлено завдання сформувати зіркову п'ятірку. 17 грудня 2009 року навколо команди з Counter-Strike почалося будівництво кіберспортивної організації Natus Vincere (з лат. — «народжені перемагати»). Спочатку назва NAVI була запозичена з фільму «Аватар», а свого остаточного вигляду набула після конкурсу на кращу розшифровку аббревіатури, проведеного серед фанатів. До першого складу NAVI увійшли Edward, markeloff, starix, seh9 і Zeus, а менеджером став ZeroGravity. Всі гравці виділялися високою індивідуальною майстерністю і мали великий досвід турнірних виступів» [22].

2010 рік став знаковим роком для організації та в тому числі для українського кіберспорту, народжені перемагати здобули три перемоги у великих турнірах за один рік World Cyber Games 2010, Intel Extreme Masters та Electronic Sports World Cup, відповідно дало змогу світовій спільноті продемонструвати потенціал української команди та дати розуміння того, що українська держава існує та не може бути без наглядної уваги.

Участь у міжнародних турнірах це вже запорука хорошого старту команди, щодо прокладення шляху та започаткування власного іміджу серед інших міжнародних команд.

Intel Extreme Masters IV.

Кожного року проводиться турніри міжнародного значення, що залучають ще більше професійних гравців та команд, щодо їх участі й не менш важливою складовою слугують фани, що підігриваються сцену своїми емоціями. Четвертий чемпіонат світу по кс 1.6 розпочався у Німеччині, а точніше Ганновері, що в подальшому допомогло збільшення кількості проведення турнірів на німецькому ринку, організувала захід німецька компанія ESL, яка на сьогоднішній день є впливовою організацією, відповідно фокусується на розвитку кіберспортивних турнірів та має локальні офіси в інших країнах. Призовий фонд склав 100 тисяч доларів, на ті часи були досить великі фінансові надходження для командних організацій. На турнірі було представлено 12 кращих команд з усього континенту, зокрема, найбільше представників та команд було із Скандинавського регіону, що на постійній основі нагадували світу про своє домінування й здійснювали певні кроки до симпатій до них й визнання, що вони найкращі й будемо тримати цю еру впродовж декількох років, проте вперше за історію турнірів команда яку на той час її називали більшість аналітиків й коментаторів «СНД» команда, народжені перемагати представляли всю фан базу із пострадянських країн, нещодавно створена команда змогла подолати важкий шлях, для того, щоб заявити про її наміри та представити нашу неньку на міжнародній сцені, відповідно формувало новий тип мислення для кіберспортивних країн, що на постійній основі обмінювалися культурними цінностями один з одним, мали свою команду, до якої були симпатії у разі вильоту із турнірів. Аналітична студія та експерти в один голос були впевнені та багато говорили про шведські колективи які дійдуть до фіналу без перешкод та будуть вирішувати свою долю з найсильнішою командою, українську команду взагалі не вважали сильним опонентом, яка може продемонструвати хоча би боротьбу проти

гігантів, та змагальний дух та віра у свою важку працю показала результат. Шлях народжених перемагати, виявився доволі складним із огляду найкращих колективів, що їм зустрічалися на шляху, команді вдається вийти із групи разом з шведським колективом.



1.		SK Gaming	5-0-0
2.		Natus Vincere	4-0-1

Рисунок 3. 1 Вихід із групи [26]

Чвертьфінал відбувається зустріч із німецькою командою mousesports, де у нелегкому поєдинку наша команда долає, наступний опонентом виступає американський склад Evil Geniuses, який програє та пропускає наших хлопців до фіналу із чемпіоном попереднього турніру Intel Extreme Masters III fnatic.

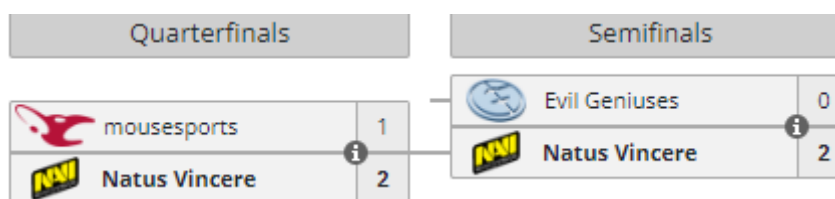


Рисунок 3. 2 Фінальні стадії [26]

Перед матчем аналітики та фани не могли зрозуміти, як команда із маленькою історією вже змагається проти великого гранда у фіналі, що автоматично зробило маркетинговий хід для Natus Vincere та слугувало подальшому визиткою для їх представлення та пізнання серед інших.

Матч йшов на рівних з обох команд, першу карту за українською командою.

	16	11	de_train	4	13
	5			9	

Рисунок 3. 3 Перемога на першій карті Natus Vincere проти шведського колективу [26]

Друга карта De_inferno завдала чималих проблем народженим перемагати, що розвинулася кульмінація в останньому раунді гри. Рахунок 15:14 на користь українців, вся увага та більшість камер орієнтовані на організацію з Києва, команді Fnatic потрібен один раунд, щоб перевести гру в додаткові раунди та переламати хід зустрічі,

напружена ситуація, львівський гравець Арсеній Триноженко робить відкрите вбивство, відповідно змінює баланс команд одна проти однієї, й тим самим дарує надію своїм партнерам на кращу ситуацію, далі робить ще одне вбивство, після чого його вбиває шведський гравець, що істотним чином дозволяє гравцям просунутись на більш вигідну позицію та здійснити вихід на точку А, при заході на позицію гравці навіть втрачають одного гравця, після чого Даніл Тесленко вбиває гравця й біжить ставити бомбу на визначену позицію, ситуація 4:2 для команди із «СНД» простору, ментально оператори та команди, які вибули із турніру, розуміють, що перемога андердогів у цьому турнірі вже у них, найкращий снайпер світу із Дніпра Егор Маркелов здійснює свій внесок та сприяє ситуацію 4:1, останнє вбивство гравця із шведського колективу, гравці народжених перемагають підриваються зі своїх місць й викрикують : ми чемпіони. Фотографи роблять знімки переможців, які наступний день розлетяться по всьому світу, та засмучують вболівальників Швеції.

Того часна перемога дала, розвиток популяризації та розвитку кіберспортивної ери у внутрішній політиці держави, та започаткування іміджу та постійне проявлення успіхів української команди на міжнародному рівні та подолання певних стереотипних думок про країну Україну через спортивні досягнення команди. Згадуючи приємний моментів для України та його народу який відзначив, американський аналітик після перемоги *Natus Vincere*.

Питання до організатора турніру, Ви могли уявити, що команда, яка на початку турніру була представлена у статусі андердога взяла й пройшла до фіналу турніру, де конкурувала з чемпіоном минулого *Intel Extreme Masters*, той відповідає: не можу пояснити це, кубок вже був підписаний ім'ям переможців із Швеції, але сталося, те, хто не очікував цього. Як показує практика постійних спортивних подій, фестивалів, вболівальники постійно пам'ятають найкращі моменти фінальних турнірів та представників команд, що змінили хід подій й це на щастя надовго започатковується у пам'яті народів, кіберспортивної індустрії та відношення до них на протязі багатьох

наступних років. Продовження слів організатора: Народжені перемагати здобули перемогу для України та всіх українських людей, що говорить про багато речей:

- 1) Визнання та вважання України як держави, яка конкурентоспроможна
- 2) Визнання, що кіберспортивна дисципліна має велику майбутнє у державі та її розвитку за межами її кордонів

По приїзду додому гравців зустрічали як героїв певного фільму в Україні, що зробили досить багато своїми діями для держави та її зовнішньополітичної складової, раділи та створювали новини та мему серед її прославлення як національних спортсменів. Перемога стала рушійною силою для здобуття нових звершень, заключення нових спонсорських контрактів, започаткування маркетингових процесів, щодо формування української спортивної іміджевої політики та просвітлення українських символік під час виходу на сцену у півфіналах чи фіналах та зображення результату наполегливої праці та духу українських людей. Наступні турніри, які відбувалися наводили страх та напруження серед топових команд проти гри нашої команди. Також була новина, що німецька організація fnatic хотіла викупити склад народних перемагати для розквіту та розвитку їх, але вони відмовилися й зберегли українську команду, щодо її розвитку та пропагування, що свідчить про відданість.

Наступним грандіозним турніром вважається для команди **ESWC 2010** року Їхавши на змагання до Франції у статусі чемпіона додавало впевненості Natus Vincere серед інших команд. Організатором виступала рідна французька організація ESWC. Місце проведення було обрано Діснейленд.

Призовий фонд складає 75 тисяч доларів. Організаційні ігри склалися у декілька днів через велику кількість команд, які представляли свої країни, їх було 27 команд, кожна з яких намагалася заявити та продемонструвати свої сильні сторони, щоб світова спільнота чим більша дізналася про них.

Турнір ознаменувався подією, що дві українські команди були представлені на турнірі Natus Vincere та Ping. Скандинавські країни знову як минуло турніру мали найбільшу кількість представників, які допомагали їм подальше дійти до пів

фінальних та фінальних частин. Аналітики вагалися чи шведські колективи можуть нав'язати боротьбу українцям у фіналі через їх недооціненість на попередньому турнірі. Одна із двох українських команд змогла дійти до чвертьфіналу, де зустрілися знову із шведською командою Fnatic, яку виграли у фінальній зустрічі на Intel Extreme Masters, народжені перемагати отримують перемогу, де далі їм доводиться грати із данською командою mTw, яку вони долають. Фінальна частина зустріч знову ознаменувалася битвою із скандинавською командою SK-gaming з Швеції, фанатська база якої хотіли перемоги та повсти, через програш у фіналі. На сцену гравців двох команд виходили із національними прапорами та національними символіками на худі своєї організації. Із рахунком 2:1 команда з України перемагає Sk-gaming та доводить, що епоха народжених перемагати продовжується. Посилаючи на слова Даніеля Тесленка, їхній матч на hltv дивилися 21 тисяча людей на онлайн трансляції, на той час гри це було щось нереальне, що говорить про максимальну зацікавленість та концентрації щодо самостійної організації народжені перемагати, відрізняючи від усіх інших країн.

Підсумовуючи завершення турніру визначається номінація гравців, що продемонстрували кращі моменти у грі. Найтитолованішим снайпером було обрано дніпровського стрілка Егора Маркелова, який з тогочасними мірками вважається почесним званням, увага журналістів була прикута до гравця й ставлення безліч питань. Один із французьких журналістів запитав гравця: Для кого ця перемога? Він відповів: Ця перемога для України та їхнього суспільства, продовжуючи зовнішньополітичні ознаки державності будь-якого громадянина та обов'язку щодо пропаганди своєї країни. Після перемоги у ранці, українська команда приїхала додому та була відзначена на той час Прем'єр міністром України Миколою Азаровим, за високі досягнення для України та популяризацію кіберспорту, крім того він вручив годинники із особистим підписом, що на той час в нашій країні була рідкість.

Наступним турніром виступив World cyber Games 2010 з призовим фондом 40 тисяч доларів, яка організовувався Північною Кореєю, та відповідними спонсорами.

Загальна кількість команд складала 25, кожна з якої представляли певну країну. Через вдалу кваліфікацію певних країн їхні інтереси представляли по декілька команд. З України це всі відома організація народжені перемогати. Початкові матчі розпочиналися як зазвичай добре для організації й вони добралися до плей-оф, де грали із шведською організацію Lions ЕК, яку здолали без будь-яких проблем, наступною командою для них виявилися іспанські королі із назвою bet4gamers, фани та студія аналітики вже зрозуміли, що українська організація та її постійні перемоги над певними представниками країн, не мали жодних сумнів, відповідно вони зможуть дійти до фінальної частини, що і сталося. Пів фінальна зустріч відбулася із нашими сусідами поляками, де ми здобули впевнену перемогу та дібралися до фіналу. Фінальна зустріч була проти данського колективу mTw, яка мала досвідчених гравців на багатьох фінальних турнірах. Перед початком битви за звання кращої команди, було зображено гравців обох країн їхні державі стяги, перед вболівальниками, також на плечах організації народжених перемогати були жовтоблактині кольори нашого прапора, говорять про культурні та національні принципи гравців. Перемога була визначена на третій карті, у важких кульмінаційних моментах між командами й все ж таки українська команда здобуває перемогу для організації та українського народу тим самим прославляючи державу на спортивній арені. Найбільш приємним моментом виявився, коли після фіналу, розпочинається церемонія вручення медалей, на сцену виходять команди із своїми національними стягами: Польки-3-тє місце, Данія-2-ге місце, Україна-1-ше місце. Наві отримують перше місце із дисципліни Counter Strike v 1.6 та майорить наш український прапор на сцені в Америці, який свідчить привабливість команди та руйнування стереотипу про снд країни.

Будь-який представник своєї країни, коли піднімає прапор над головою чи навіть грає його національний гімн затьмарує дух й відчуття гордості за представлення інтересів власної держави.

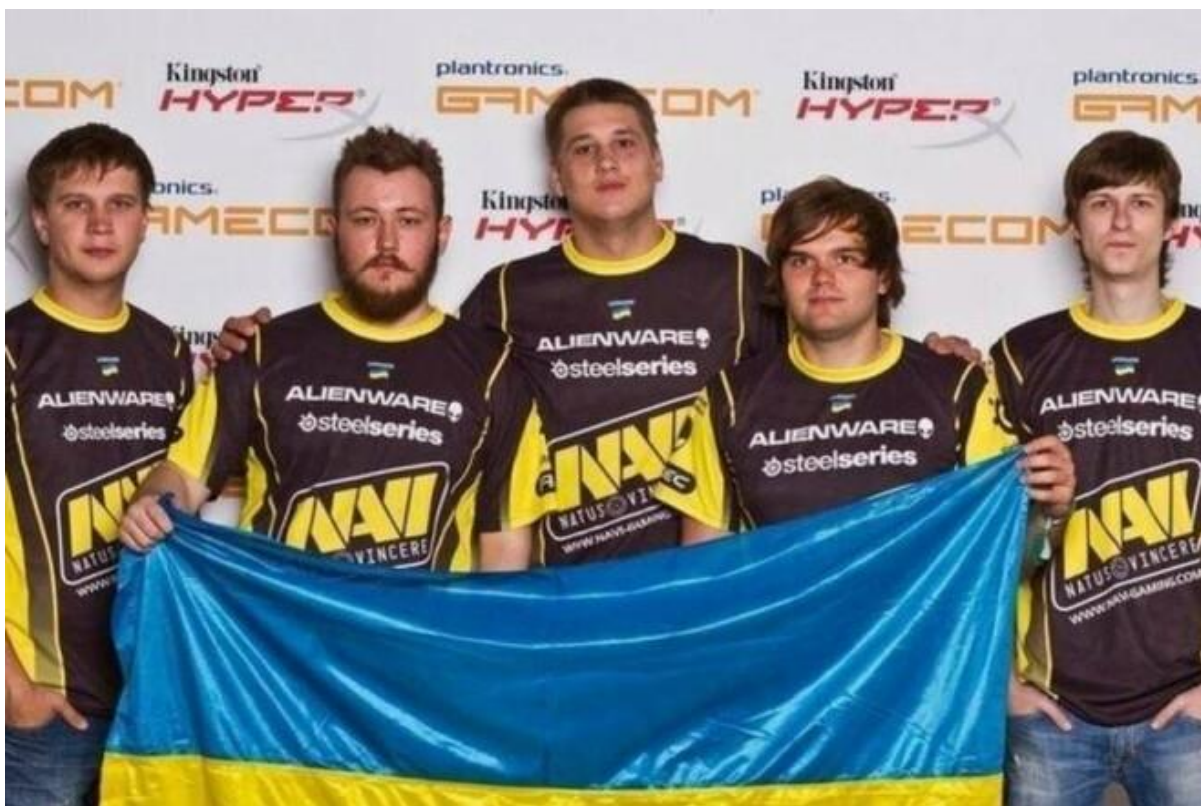


Рисунок 3. 4 Українська організація Natus Vincere [42]

Занепад українського колективу розпочався із виходом нової версії шутеру Counter Strike: Global offensive, що створило велику дистанцію до перемоги. Склад команди зберігався до серпня 2013 року. Власник організації декілька разів говорив, що потрібно здійснювати зміну складу через невтішні результати на міжнародних турнірах, що призводять до погіршення виступів команди та їх зосередження.

Сео команди вирішили шукати гравців, у внутрішньому кіберспортивному середовищі не було гравців, які могли відповідати подібним характеристикам, то вирішили шукати на території рф та знайшли двох виконавців, що замінили двох українців. Постійна ротація складу змінювалися часу від часу, але команда не мала важливих результатів як очікувалося від гравців. Позитивна тенденція результативності розпочалася після приходу гравців зі рф, які на той момент мали досить високим рівень потенціалу який допоміг команді у майбутньому отримати довгоочікувані нагороди.

Blast Pro Series Copenhagen 2018 народжені перемагати здобувають перемогу та отримують 125 тисяч доларів, піднімаючи трофей над головою, що свідчить про міжнародну конкуренцію із потужними організаціями. Починаючи від 2019 року, коли сформувалася гідна команда у дисципліні Counter Strike Global Offensive, за регламентом більшість гравців, які становлять у команді, організація буде виступати під її прапором, звичайно більша половина команди становила гравців із рф. Протягом 2019-2022 року українська організація виступала під російським прапором, що давало міжнародній спільноті ідентифікувати організацію як проросійську та формування стереотипного мислення стосовно українських та російських національностей як одного народу, що у подальшому зіграло негативну роль для пропагандистських статей відповідно до політики рф.

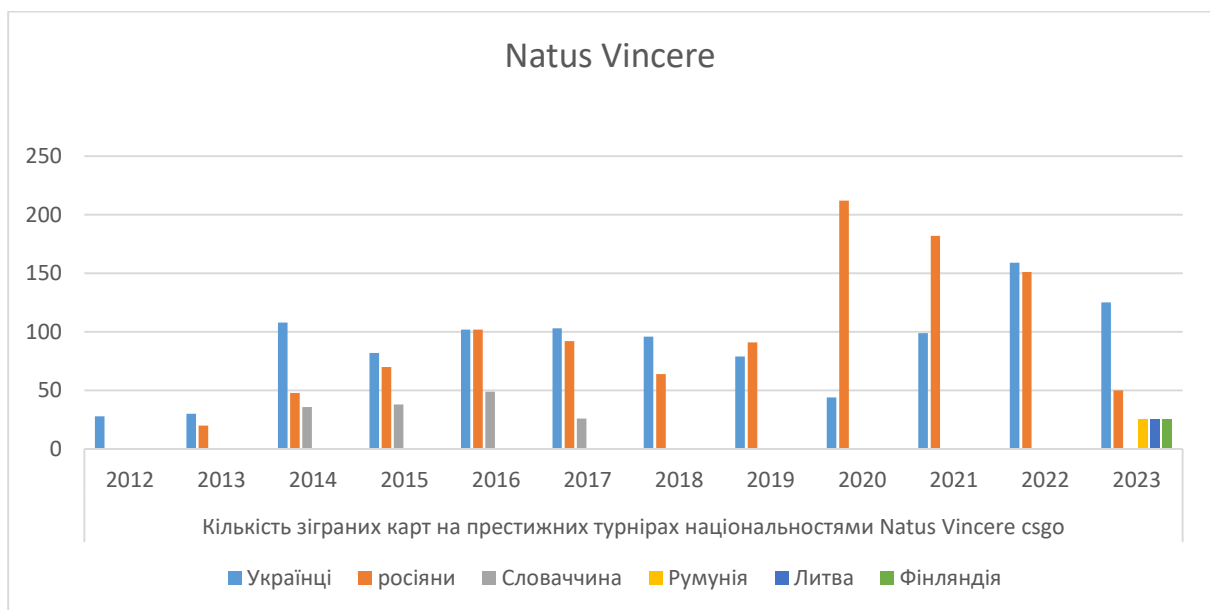


Рисунок 3. 5 Статистика організації [23]

Згідно із графіком чітко простежується, що домінування російських представників розпочалася із 2019 року та мало своє домінування до 2022 року, відповідно пояснюється великою залученістю аудиторії із пост радянського простору.

Тим самим основний склад із кс го із участю трьох російських спортсменів продовжував функціонувати. Кирило Михайлов покинув клуб через репутаційні

плями для клубу через 2 місяці після вторгнення 28.05. 2022 року. За період цього часу він зумів зіграти на IEM Katowice 2022, ESL Pro League Season 15, PGL Antwerp 2022, PGL Major Antwerp, що здійснювало негативну реакцію більшості європейських країн на те, що війна росії з Україною продовжується, а українська організація продовжує гру із російськими гравцями у складі, відповідним чином, це позначилося на графіку. Ведення зовнішньої політики клубу здійснював постійні суперечки між гравцями клубу із України із коментарями під постами команди.

Українська організація Monte, створення команди за одним столом до чвертьфіналіста мажору.

2022 року розпочалася повномасштабна війна, яка вплинула на розвиток та занепад українських колективів. Кіберспортивна команда з українським корінням Monte з дисципліни Counter Strike Global Offensive, що має досить крихітний час існування, але за період своєї гри та активної зовнішньополітичної політики організації на постійній основі проводять інформаційну політику про ситуацію в Україні та засудження війни. Ніхто не міг уявити, що з'явиться команда, яка зможе за кількістю привабливості бути кращою за народжених перемагати, ситуація з народженими перемагати залишила чи малу чорну пляму на репутації організації через її не швидке рішення, щодо виключення російських гравців із основного ростеру дисципліни кс го тим самим вони ще практично рік грали в команді та демонстрували російському населенню та політичній владі, що вони віддані своїй країні та економічно спонсорували, відповідно створювало позитивну картинку для російської пропаганди повномасштабне вторгнення в Україну здійснилося 24 лютого 2022 року. 26 липня 2022 року формується та сама команда, яку довго очікували українські вболівальники: проукраїнська, відкрита, маловідома, яка змусила повірити в них їх молодий склад та відкриті заяви пропагандистської характеру стосовно війни в Україні, хлопці із монте здійснювали та здійснюють на постійній основі розмови та нагадування того, що війна не закінчилася та вона триває, щоб світ не розслаблявся

ментально. Найбільшою апогею у їх діяльності сколихнув весь світ, коли стався вихід на престижний турнір, через європейську кваліфікацію на мажор 2023 року.

Команду зметикував започаткувати Wogo2k, який був відомий своєю цікавістю грати на міжнародних турнірах із музикою за команду Mad Lions, після звільнення його із складу, йому потрібно десь продовжувати свою діяльність, тож за келихом пива із своїми друзями він запропонував таку ідею, головна проблема складалася, щоб знайти спонсорів вони це зробили й переконали, що проект буде мати з фінансової складової чудовим втіленням й через декілька років зможе зрівняти або навіть замінити організацію Natus Vincere. Назву взяли із рідного міста Володимира Монастирище на Черкащині, де населення називає його монте.

Стосовно емблеми команди це реально крутий хід, який дозволив започаткувати нове еру погляду на команду, що складався із герба міста та державного герба України



Рисунок 3. 6 Емблема кіберспортивної команди Monte у вигляді державного символу [41]

Перший склад ознаменувався такими особистостями як два українці, поляка, болгарин та швед, але пізніше вони були замінені на поляка, українця та йорданця, відповідно допомогло сформувати їм не менш стабільний склад, який тренувався й допомагав перемагати своїх опонентів. Відповідним чином свідчить про впорядковані відносини України із сусідом Польщею та Скандинавськими країнами. Аналітики та

експерти досить сумнівними поглядали та робили невтішні прогнози стосовно цієї команди через її зовсім юний період існування, атож вони помилилися й недооцінили цю команду, яка здійснила неймовірний прорив в історії проукраїнської команди.

Кваліфікація на Blast paris Major 2023 розпочалася із перемоги над європейською командою ENCE, відповідн дало поштовх та духу для козаків, далі гра проти американської організації Cloud9 основну частину гравців становили росіяни.

Матч ознаменувався цікавістю через протистороство між російською та українською командою, що додавало більше цікавості до матчу, у цьому матчі монте перемагає та здійснює неочікуваність серед представників студії та інших команд, у додаток до цього дарує задоволення українським вболівальникам, які б'ються на тому самому фронті, що і Українські захисники, вихід команди із національними стягами країнами свідчить про популяризації та постійне нагадування про події в Україні та створення позитивного асоціації про країну. Наступного дня після перемоги російською командою, був один із найсильніших противників світу данська команда Heroic, які перемогли із рахунком 2:0 нашу команду, уся спільнота, кіберспортивні аналітики вважали, що це було не минучою частиною. Російське населення та їхня кіберспортивна спільнота раділа й була переконана, що українці відправляються в наступному раунді додому від ще однієї російської команди Forze та її наративів, які виправдовували вторгнення в Україну, знову принципова зустріч та очікування від монте зібраності та духу. Перемога за українським колективом із рахунком 2:0 та кіберспортивний удар по “зубам противнику”. Важливим моментом, яким хотілося би відмітки членів організації та активних гравців їх фірмових одяг та представлення української букмейєорської контори, де зображений QR-code, за допомогою якого можна просканувати й зробити свій особистий внесок на війну в Україні за підтримки платформи United 24. Діяльність пропагування політичної обізнаності на міжнародному рівні серед кіберспортивних країн змусив довгий час говорити про них впродовж турніру. Після перемоги команда має звичку викрикувати славнозвісну українське привітання, яка облетіла весь світ: Слава Україні-Героям Слава, що

заряджало та нагадувало світу про Україну та її важливість на геополітичній позиції, звісно організатори Blast major paris 2023, вирізали цей момент, що уникнути проблем із спільноти, через велику кількість спостерігачів із російської аудиторії та бразильської. За регламентом після закінчення матчу гравці зазвичай тиснуть один одному руку за гарну гру й тут для всіх неочікувано було видана база від українського колективу, вони відмовилися потиснути руку російським кіберспортсменам, що дало зрозуміти, що будь-який спорт зокрема й кіберспорт не є за межами політикою й існують ті самі правила.

«Тренер Monte Imbt розповів, чому вони відмовилися відбивати кулачки FORZE після перемоги на BLAST.tv Paris Major 2023 Europe RMR Ст.

Так, я поясню, це дуже просто. Вони мають спонсор – одну з найбільших нафтових компаній Росії «Лукойл».

Вони платять податки та платять за російські танки, які розстрілюють нас на українській землі. Вони заправляють російські літаки, які скидають ракети на наші міста.

Поки ми грали у цьому матчі, вся українська територія була у режимі авіатривоги. Вся мапа України була червоного кольору.

То як же можна потиснути руку людям, які підтримують війну? Це дуже просто для нас. Так і є. На фронті, у тилу, в Інтернеті ось як це.

Сподіваюся, колись це закінчиться. І я згадаю hoosh, якого можна поважати за його позицію, але решта... Все дуже просто», – сказав Imbt» [57].

Російська спільнота її гравці були вражені таким вчинком, а Україна в черговий раз продемонструвала світовій спільноті свій характер та міць, яку виборують наші воїни на війні, що в подальшому це тільки додає міцності та сенсації про найбазованіший склад з України.

Граючи у будь-яку гру із сфери кіберспортивної дисципліни на рівні геймера разом із іноземцями в одній команді вони зазвичай питають: звідки? - Україна й відразу Слава Україні - Героям слава, відразу відчуваєш гордість своєю національною

ідентичністю, якої не вистачало довгий період нашому суспільстві та комплексу меншовартості.

Монте вдалося увійти до групи легенд через челенджер групу, та залишити своє ім'я в історії турнірного мажору. Найкращі 16 команд увійшли до цієї стадії, 2 з яких з українським корінням Natus Vincere та Monte. Перший матч Монте розпочинається проти бразильських “монстрів” Furia, де перші долають без будь-яких проблем, що здійснює сенсацію у стадії легенд не народжені перемагати, а саме вони, шведська команда Fnatic спробувала нав'язати боротьбу команді із Монастирища, у неї практично це вийшло, але на овертаймах наша команда продемонструвала успішність комунікації, що дала зрозуміти студії аналітикам, та фанам, що легко не буде нікому, хто буде зустрітися із ними, наступний етап звичайно був досить важкий, граючи проти кращої команди світу, господарів турніру французького колективу Vitality. Ситуація відбувається таким чином, що в історії міжнародного турніру за право виходу до плей-оф будуть змагатися дві українські команди серед народжених перемагати та монте. Останній раз, коли дві українські команди грали між собою за право до плей-оф було у 2016 році між Natus Vincere та Flipsid3 Tactics. Українська кіберспортивна історія мала тільки 4 команди, які представляли нашу країну на міжнародних івентах. Більша частина аудиторії з України вболівала за Монте, через проукраїнську позицію, постійні нагадування про війну та заклику посилення санкцій щодо російських команд та не допуску їх участь на міжнародному рівні, офіційні мови спілкування: англійська та українська. Зворотня сторона Natus Vincere російська мова спілкування, яка останні 4 роки зіпсувала імідж команди та заплямувала стереотипізовану думку, що Navi російська організація.

Woro2k мав давно конфлікт із зіркою кіберспорту Simple, щодо висловлювання на адресу один одного й, перший пообіцяв виграти сашка й це зробив, монте перемагають 2:0 для це ще один тріумф у їхній особистій історії та бренду. Команда проходить до чвертьфіналу, але на жаль там програє німецькому колективу Gamer

Legion, але їхня задача була виконана й вони залишилися задоволеними, крім того залишили слід щодо їхнього виступу, вони посіли 6 місце й отримали 45 тисяч доларів для своєї організації.

Монте новий зразок патріотичного клубу чи короткостроковий проект, задавалися багато експертів цим питанням? Звісно, насамперед це база, яку повинна мати кожна українська кіберспортивна команда. так багато відомих експертів да гравців будуть апелювати до того, як же наві? Звісно, це бренд який популярний у всьому світі, наві була інтернаціональна команда, що була сфокусованою на європейській та російські ринки, вони навіть мали більшість фанатів та підписників в інших країнах чим в самій державі. Сама організація являється проактивною в участі благодійних турнірів в Україні, де всі гроші спрямовані на допомогу наших захисникам.

Використання відеоігор як інструменту м'якої сили набувають широке зростання протягом останнього часу, що має цільовий вплив на популяризацію та висвітлення проблем, військових конфліктів, не дотримання гідності людських прав серед широкої аудиторії на міжнародних турнірах чи відповідних форумах. Кіберспортивна індустрія поліпшує та зменшує напругу конфліктності між країнами за допомогою спільних заходів та віртуального конкурування одна з одною, що замінює справжню війну, яка вона є у реальності. Наявність перспективних геймерів у певній галузі свідчить про хороший початок конкурентності серед великих лідерів які довгий час тримаються на вершині досягнень. Зразком являються такі гравці, що мають велику популярність серед українських геймерів. При цьому визнання буде у будь-якому випадку не залежно які матеріальні ресурси має країна, відповідно все залежить від навиків та синхронності гравців перед початком поєдинку проти іншого суперника.

У більшості країн світу кіберспорт як національний вид спорту або офіційний вид спорту не визнано, що спричиняє безліч проблем для громадських організацій та їх членів команди, що займаються організаціями внутрішніх турнірів чи навіть

турнірів міжнародних масштабів. Українська кіберспортивна спільнота на чолі з впливовими українськими особистостями все ж таки домоглася визнання кіберспорту як офіційного виду спорту, зародження руху розпочиналося із громадської організації, що набула статусу національної федерації кіберспорту України.

«МІНІСТЕРСТВО МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ

НАКАЗ

21.07.2021 № 2561

Про надання статусу національної спортивної федерації

Відповідно до пункту 12 Положення про надання на конкурсних засадах спортивній федерації статусу національної та позбавлення такого статусу, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 18 січня 2012 року № 22 (зі змінами), наказу Міністерства молоді та спорту України від 21 січня 2014 року № 102 "Про затвердження Положення про комісію для надання спортивній федерації статусу національної та позбавлення такого статусу", зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 04 лютого 2014 року за № 210/24987 (зі змінами), протоколу засідання комісії для надання спортивній федерації статусу національної та позбавлення такого статусу від 13 липня 2021 року НАКАЗУЮ:

1. Надати спортивній федерації статусу національної:
громадській організації "Всеукраїнська організація "Федерація кіберспорту (електронного спорту) України" - вид спорту "кіберспорт (електронний спорт)".
2. Департаменту фізичної культури та неолімпійських видів спорту забезпечити:
 - 1) укладення договору про співпрацю з вищезазначеною спортивною федерацією;
 - 2) контроль за неухильним виконанням спортивною федерацією умов договору;
 - 3) контроль за своєчасним поданням спортивною федерацією звіту про стан виконання договору про співпрацю.
3. Позбавити спортивну федерацію статусу національної:

громадську спілку "Національна федерація американського футболу України" - вид спорту "американський футбол".

4. Відділу взаємодії з громадськістю та засобами масової інформації забезпечити розміщення цього наказу на офіційному вебсайті Мінмолодьспорту.

5. Контроль за виконанням цього наказу залишаю за собою.

В. о. Міністра молоді
та спорту України

С. Симонов» [56].

Визнання спорту на офіційному рівні дає багато можливостей для держави та я в тому числі для населення країни. Люди середнього віку скептично ставляться до цієї сфери, та мають певні наративи: Та що це таке? Як він може бути спортом, не смішіть мене будь ласка!

Питання банальні, але відповідей безліч, які підвищують інтерес до напрямку. У певній мірі згоден із ними, що це не буде так швидко як очікується, але через кілька років це може стати візитівкою країни, яка буде асоціюватися.

Щодо можливостей:

1. Розкриття потенціалу молодих гравців з майбутнім трансфером топ клуб
2. Започаткування рекрутингові компанії щодо пошуку гравців
3. Підтримки проектів зі сторони держави та її гнучкість у розв'язанні проблем
4. Створення робочих місць

Залученість держави необхідний компонент серед підтримки та розвитку інфраструктури, сприяння ефективності рішень щодо організації місця проведення турнірних процесів, отримання віз щодо участі іноземних команд та віз щодо прийняття участі за межами держави, що під час війни набуло важких юридичних процесів через неприємні випадки з боку українських гравців. Проведення Kyiv Major 2017 року продемонстрував чудову ознаку, щодо можливості проведення наступних

турнірів за участю українських міст. Розвіяння стереотипів про Україну дозволяє організаторам турніру розвінчувати міфи про кіберспортивні сцену та її аудиторії при цьому долучати державу щодо співпраці із нею над формуванням виділення бюджетних коштів на грантові програми, що стосуються кіберспортивних курсів чи навіть відкриття спеціальностей що фінансуються урядом держави. Із дозволом держави процес вирішення будівництва кіберспортивної арени та питань візових процесів полегшується за рахунок її активного включення у процесі. Досить поширеною проблемою для міжнародних організаторів та крупних компаній являється візова сфера, яка виникає через не визнання офіційного виду спорту у держави, що спричиняє безліч проблем для гравців та їх штабу.

Відновлення територій після військових дій на певних територіях України будуть складати досить великі проблеми, відповідно насамперед будуть пов'язані із фінансовими витратами та привабливість заселення тих чи інших районів, які найбільше постраждали від російської агресії. Іншою найбільшою проблемою буде визначатися якою саме сферою буде привабливий регіон та його унікальність щодо демонстрування зовнішнім партнерах у залученні інвестицій. Один із варіантів досить цікавий, який пропонується використати із практики міста Katowice, що стало серце кіберспортивної арени, що з кожним роком тільки приваблює фанів з усього світу. Польський політик зв'язався із представником організації, який організовує турніри та запропонував провести захід у його країні продемонструвавши позитивні можливості для обох країн. Румунська організація із наляканістю підходила до цього питання, через те що це потребує громітких затрат коштів та не впевненість того чи турнір буде насичений величезною фанатською базою. На третій день турнір IEM Katowice очікування були переповнені позитивом, через велику кількість фанів, які очікували на відкриття заходу. Проведення успішного турніру перетворив примітивне польське місто на постійного господаря кіберспортивних турнів, що проводяться кожного року та мають високі оцінки від кіберспортивних команд та їх штабу. Східні регіони України, які отримали найбільше шкоди від атак росіян їм слідє взяти на озброєння

вдалий кейс від польського сусіда, що проявив себе у ініціативі яка створила та продовжує створювати концепцію “м'якої сили”, окрім того після воєнного періоду більшість європейських країн будуть спрямовані економічні фінанси для відбудови певного регіону країни, відповідно буде додатковим стимулюванням залучення кіберспортивної спільноті на впливовість культурного та туристичного надбань регіону. Зокрема відбудова Миколаївської області за допомогою європейського партнера Королівства Данії значно покращить надбання регіону стосовно суднобудівництва, що значним чином полегшить логістичні шлях дістання іноземних гравців через мореплавство, відповідним чином буде слугувати візитівкою міста для європейської кіберспільноти. Досить визначною складовою повинно слугувати залученість політичних гравців до рішень та визначення курсу щодо кіберспортивних місць привабливості в Українських містах. Окрім, того що данська організація Astralis, є досить потужною у світовому порядку денному, це дозволить укласти певні домовленості щодо співпраці та розвитку спільних кіберспортивних проєктів, що ознаменується привабливістю тандему Копенгаген-Миколаїв, Копенгаген-Одеса. Зокрема на вщент знищених територіях, започаткувати будівництва кіберспортивної арени, що буде вмщати до 15 тисяч вболівальників, що дозволить проводити міжнародні та внутрішньонаціональні події без будь-яких проблем із логістичними та візовими принципами. Прийняття України до Європейського Союзу як повноправного члена надасть можливості, Зокрема:

Зокрема, що дасть кіберспортивні процеси у ході розвитку міст та самої держави:

Зміни іміджу у позитивну сторону

Отримання нових спонсорських проєктів

Збільшення відвідувачів із європейської спільноти

Посилення конкурентоспроможності між професійними гравцями

Пропагандування націоналістичних рухів

Розвиток логістичних міжнародних маршрутів

Посилення співпраці із міжнародними організаціями щодо спільності проєктів
Створення культу гостинної країни

Успішність одного проєкту допоможе формувати певний базис, що допоможе здійснити вже наступні більш ретельні проєкти із більшою користю для міст України, що зазнали найбільших атак із сторони агресора, що не будуть лише обмежуватися кібер спортивною складовою, також реалізацію державної ініціативи у їх реалізації стосовно інших європейських країн. Впродовж 2021-2023 започатковується практика створення та фінансування кіберспортивних команд серед професійних спортсменів з різних галузях спорту, тим самим підігриваючи інтерес та імідж команди за рахунок ім'я спортсмена у його професійній діяльності.

Цікава справа слугує від українського футболіста Олександра Зінченка. Гравець збірної України та «Арсенала» Олександр Зінченко заснував команду з Counter Strike, яка називатиметься Passion UA.

«З радістю оголошуємо про офіційний запуск абсолютно нової кіберспортивної команди. Засновник команди Олександр Зінченко запросив Михайла «kane» Благіна створити сильну конкурентоздатну команду з CS для боротьби на найвищому рівні. Ми сповнені рішучості, що Кейн дасть цій команді правильний напрямок для розвитку і посприє перетворенню в топ-команду, адже ми тут для того, щоб перемагати» [29].

«WePlay Esports разом зі своїми керуючими партнерами Олегом Кротом і Юрою Лазебниковим і беззаперечним чемпіоном світу у важкій вазі Олександром Усиком оголошують про співпрацю. Це бізнес-альянс у сфері файтингів.

У партнерстві з WePlay Esports Олександр Усик представляє компанію, яка займається організацією та проведенням файтингових турнірів найвищого рівня в рамках нової WePlay Ultimate Fighting League (WUFL) . Олександр працюватиме разом із керуючими партнерами WePlay Esports Олегом Кротом та Юрою Лазебниковим, які на сьогодні організували численні турніри вищого рівня.

Олександр Усик виступив під час останнього дня WePlay Dragon Temple — турніру Mortal Kombat 11 із призовим фондом \$60 000, який відбувся на WePlay Esports Arena Kyiv .

За перемогу змагалися 14 гравців з Канади, США, Великої Британії та інших країн. Чемпіон турніру з Бахреїну на прізвисько Tekken Master отримав кубок і приз у розмірі 24 000 доларів.

WePlay Dragon Temple — це одна з небагатьох локальних кіберспортивних подій, які відвідують гравці цього року. У поєднанні з різними шоу-елементами, такими як доповнена реальність, виступи діджеїв, постановочні бої з каскадерами, турнір став ковтком свіжого повітря для вболівальників» [10].

Відповідна діяльність професійного спортсмена допомагає створювати та привертати увагу, щодо формування позитивний імідж команди та представлення інтересів на міжнародному рівні та лояльності з боку фанів з усіх куточків світу? Коли ми чуємо про певний кіберспортивний склад, відразу питаємо хто з гравців є на слуху?

Зростання зацікавленості командами допоможе державі отримати нові спонсорські угоди та залучення брендів у внутрішній державі щодо співпраці із ними та організації спільних турнірних операторів та залучення туристів до особливих місць країни.

Найбільш вдалим оператором турнірів в Україні славився StarLadder у якості проведення турнірів за запрошення міжнародних колективів на територію України та за її межами в основному оператор фокусується на проведення змагань із дисципліни Dota2. Найбільший івенти який їм вдалося провести разом із китайським оператором Imba tv. із призовим фондом 1 мільйон доларів у Шанхаї. Співпраця із передовими країнами слугує чудовою візитівкою між ними, та полегшення відносин за рахунок спільних заходів та фестивалів, що кардинально змінюють погляд на країну та риторику поширення інформації У ЗМІ. Стосовно спонсорських меценатів, які будуть залучені до проведення та підтримки протягом певного кіберспортивного івенту бере

верх, букмекерські компанії, що посилити свій вплив на ринок ставок та відносин між країнами та її послугами.

1xbet букмекерські контора штаб якої у Кіпрі, стала активним спонсором багатьох команд та турнірних операторів, що заповонила своєю діяльністю кіберспортивну індустрію та продовжує здійснювати, проте деякі країни мають заборони щодо пропагування азартних ігор, але із проведенням турніру вони нехтують подібними нормами про які досить рідко згадують. Станом на 2023 рік Україна має 2 ліцензії для букмекерських контор, Favbet ua, vbet.ua, які здійснюють свою діяльність. При участі цих установ, можна здійснювати сучасні проекти, що будуть мати соціально-політичні ініціативи, зокрема проведення турнірів серед осіб із обмеженими можливостями, що мало хорошу практику серед українських організаторів та допомогло втілювати ідею на національному рівні й потім після успішних заходів і на міжнародному із залученням колективів з усіх куточків світу щодо участі у заходах, відповідно привертало увагу та допомагало країні створити ярлик турботливої країни про людей із обмеженими можливостями.

Спортивна федерація кіберспорту України має національний статус, що дозволяє здійснювати свою діяльність не тільки у внутрішній політичній площині с

Після повномасштабного вторгнення російської федерації до нашої країни 24 лютого 2022 року, Українська кіберспортивна спільнота взяла курс на озвучування трансляції міжнародних турнірів українськими мовами та нагадування, що Україна це не Росія, більшості російськомовним коментаторам було надзвичайно важко перейти на українську мову через її не знання та відсутність практики, що допомогло переосмислити значення української державної мови для спільноти.

Головний студія Maincast поступово розпочинала переходити на українську мову, що спричинило підтримку серед суспільства, та зацікавленість.

Проте українська студія продовжувала транслювати матчі у деяких частинах російською мовою, що здійснювалося не розуміння серед української аудиторії та брали інтерв'ю у гравців після повномасштабного вторгнення.

«27 листопада в Олімпійському домі відбулося перше засідання новоствореної Комісії НОК України з кіберспорту, під час якого обговорювалися ключові аспекти та напрямки діяльності комісії.

Активну участь у засіданні та обговоренні ключових питань взяв президент НОК України Вадим Гутцайт, який висловив підтримку ініціативі щодо розвитку кіберспорту в Україні та підкреслив важливість цього напрямку для розширення спортивного спектру країни» [55].

3.2. Порівняльний аналіз підходів країн до використання кіберспорту у зовнішній політиці

Сучасний вимір політичних суперечок, нав'язування думак, та використання м'якої сили залучає все більше й більше представників інших національностей, що посилює роль російської федерації на тлі її латентної політики відносно інших країн, що створює відповідні стереотипи про їх культурний аспект та позитивне ставлення до великих міст: Москва, Санкт-петербург, Пітер, з боку усєї міжнародної спільноти.

Російська методичка не змінюється як на міжнародній арені так і на тлі застосування тих самих принципів за допомогою онлайн ігор чи певних подій, що дозволяється поширити пропагандські наративи серед великої аудиторії на тлі постійно боротьби конфлікту серед українсько-російських наративів про певні території, визнання аудиторій як приналежним до тієї чи іншої сторони й спотворення інформації Російські компанії заробляють шалені кошти на таких популярних іграх як Minecraft, що дозволяє створювати середовище із своїми відповідними правилами та створювати налаштування таким чином, щоб протиправна політика гравців не могла існувати, один із варіантів було представлення та возвеличення російської армії на тлі повномасштабного вторгнення, що висвітлювали українську державу на чолі із її політичним керівництвом у образі та гаслах нацистів. Велика кількість населення російської федерації має змогу поширювати політичні наративи через спільні ігри із іншими національностями, відповідно призводить до більш широкого залучення

іноземної аудиторії до російського впливу, тим самим читаючи російську пресу. Путінський режим, добрячи розуміє, що ігри-це великий інструмент впливу на світову громадськість геймерів, який має більшу популярність серед молоді, та приносить прибутки у мільярди доларів кожного розумі. Людська діяльність не усвідомлює, що відеоігри являються соціальний містом від замовника до споживача щодо розвитку певної тенденції формування відповідного ставлення до інших національностей. Зазвичай 95% підлітків грають у будь-які ігри, що дозволяють їм спілкуватися з геймерами будь-якого віку та утворюють до формування соціальних зв'язків, особливо у популярній грі серед багатьох споживачів Minecraft.

Більшість ігор подібного чи іншого плану являються ефективним засобом для інформаційно-пропагандистського сценарію, де спростовують та нав'язують нову інформацію, яка у подальшому слугує правдивою та використання поширення її серед друзів та соціального середовища. Подібну риторику використовує російський режим. Неодноразово були випадки, коли російська федерація застосовує у іграх.

«Зокрема, російські гравці відтворили бій за окупований з січня 2023 року Соледар у популярній грі Microsoft Minecraft, опублікувавши відео ігрового процесу в найпопулярнішій російській соцмережі «ВКонтакте».

Крім того, канал російської версії гри World of Tanks «ВКонтакте» відзначив 78-му річницю розгрому нацистської Німеччини показом відтворення танкового параду Радянського Союзу в Москві в 1945 році.

При цьому на популярній платформі для створення ігор Roblox відтворили віртуальне святкування Дня Росії.

Ці ігри та пов'язані з ними дискусійні платформи, такі як Discord і Steam, стають онлайн-майданчиками для російської пропаганди. NYT з'ясувала, що там ведеться пропаганда, якою Кремль намагається виправдати війну в Україні. Цільова аудиторія – молодь.

Цитата: «Світ ігор справді є платформою, яка може впливати на громадську думку, охоплювати аудиторію, особливо молодь», — сказала Таня Беккер, дослідник

ActiveFence, компанії з кібербезпеки, яка визначила кілька прикладів російської пропаганди щодо Minecraft для The New York Times.

Бред Сміт, президент Microsoft, оголосив у квітні 2023 року, що служби безпеки компанії виявили нещодавні спроби Росії «по суті проникнути в деякі з цих ігрових спільнот». Він навів приклади в дискусійних групах Minecraft і Discord.

«По правді кажучи, це не річ № 1, про яку ми повинні хвилюватися. Ви знаєте, це просто гарне місце для них, щоб отримати інформацію», — сказав Сміт на економічній конференції у Вашингтоні.

Керівник групи аналізу загроз Microsoft Клінт Воттс також заявив, що російські військові сили, бойовики групи Вагнера, просувають «зловмисні наративи» в Discord і Steam. Таким чином вони висловили підтримку поглядам Кремля.

«Пропаганда в основному прагне зробити Вагнера та російську армію холодними та загрозливими», — сказав Воттс дослідникам, які досліджували екстремізм у відеоіграх.

Microsoft відмовилася реагувати на коментарі керівників або відповідати на запитання щодо прикладів російської пропаганди. У компанії лише заявили, що перевіряють контент, який порушує стандарти онлайн-спільноти для обговорень відеоігор.

Хоча деякі матеріали відображають погляди «простих росіян», інші приклади свідчать про можливу причетність російського уряду. Активність Кремля у відеоіграх показує, наскільки наполегливо уряд Путіна намагався досягти своїх політичних цілей за допомогою західних соцмереж, незважаючи на дипломатичну та економічну ізоляцію РФ, підкреслює видання.

Після повномасштабного вторгнення Росії в Україну Microsoft оголосила, що призупиняє продаж нових продуктів і послуг у РФ. Однак росіяни продовжують знаходити способи використовувати популярні відеоігри та сайти, такі як Discord і Steam, для пропаганди.

Довідка: РФ використовує три основні меседжі для виправдання депортації українських дітей: «РФ — це рай», «Україна не дбає про своїх дітей» і «Захід експлуатує дітей» [51].

Натомість на подібні заяви Міністерство України реагує й докладає більшість зусиль, щодо протидії цьому, проте потрібно розуміти, молодь, яка була включена у процеси протягом декількох років із скептичністю буде сприйняти подібні заклики провладних структур. Кожний із нас би хотів запитати, а чому саме такі процеси відбуваються у нашій країні, більшість аудиторії російського контенту становлять жителів: України, Казахстану, Білорусі. Відповідь досить проста, через постійні наративи та сприйняття суспільством, що “російська ідеологія” несе плоди результативності та має досить історичний базис. Хорошим моментом слугує кіберспортивна дисципліна CS:GO, випущена американською компанією Valve, більшість гравців з яких становить росіян, які на постійній основі являються вкладчиками валюти у гру та її розвиток, крім цього часті випадки гри разом із росіянами призводять до відповідної ідеологічної давки гравців інших національностей, що здійснюється за допомогою політики російському шовенізму, відповідно виявилось у подібних гаслах: Говори російською, інакше ми тебе викинемо із гри через твою мову. Протягом 2012-2023 року, гра переважно була наповнена росіянами, що перетворило гру у домінування більшості російської пропагандистської ідеології серед гравців та дискримінацію у більшості варіантів стосовно українських гравців, що супроводжувалося постійним політичним булінгом у таких варіаціях: хохол, скоро твоєї країни не буде, ми будемо ходити під нами, існує тільки захід та росія у світі, інших національностей не існує.

Спортивна політика українського геймінгу у тому числі звичайних підлітків будувалася на тому, щоб грати в одній команді із росіянами то круто я такий як вони, відчуваючи та нехтуючи своєю культурою та відчуваючи вторинним сортом, що затьмарювало нашу свідомість крізь багатьох років. то потрібно вчити російську мову, щоб не відчувати гноблення та позбавлення російського бар'єра як додаток до цього

більшість політичної влади нашої країни зокрема на державних посадах розмовляли російською й це була нормальною практикою, тож суспільство не звертало уваги на це й пропускали цю ідеологічну політику поза уваги, що спричинило надалі військові діяння. Отож проведемо аналоги турнірів, що проводилися на території України та росії,

Дисципліною та аналізу слугуватиме гра Counter Strike v 1.6 and Counter Strike Global Offensive. Турніри S- турніри, що не мають особливого значення та впливових команд серед.

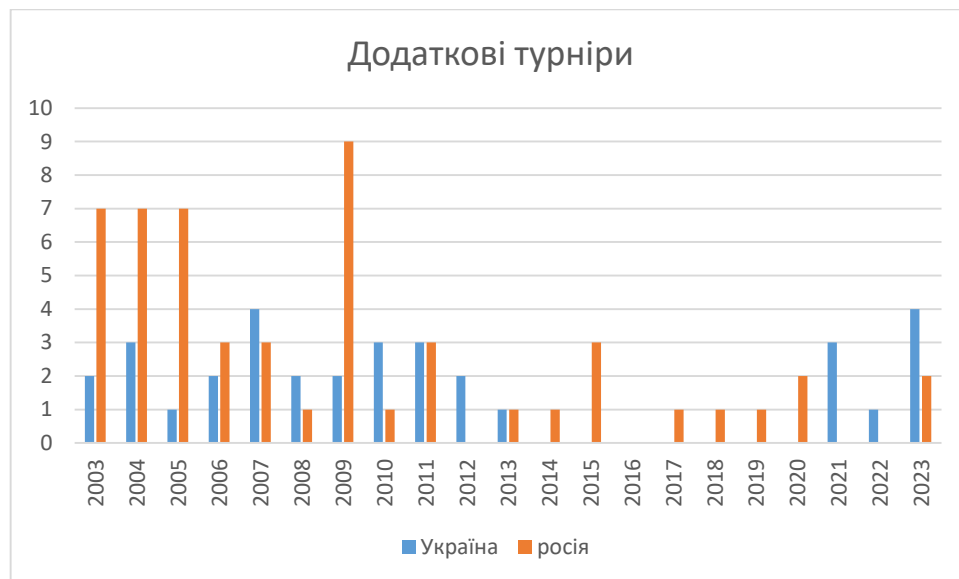


Рисунок 3. 7 Динаміка кількості проведення турнірів нижчого рівня [14]

Починаючи з 2003 року, російська федерація розпочала досить вдалий старт організації та проведення турнірного процесу на своїй території, що дало можливість продовжувати цю тенденцію до 2006 року, що зміцнило та продемонструвало рівень залученості організації, відповідно до розвитку, найвищою точкою проведення слугує 2009 рік, у порівнянні з 2003 роком на 2 турніри більше проведено у росії, тим самим здійснює прикутість аудиторії з боку російської федерації, Україна не могла мати у своєму арсеналі через велику кількість політичних процесів, які відбувалися в Україні, проте турніри проводилися не так успішно, як на російській федерації, проте мали

успіх, точкою падіння проведення розпочинається для України після 2013 року, 7 років без проведених турнірів, деякі із факторів: слугувало початок революції та майдану у державі та старту АТО у 2014 році, відповідним чином вплинуло на кіберспортивний застій українських гравців, проте починаючи від 2021 року, Україна мала успіх стосовно проведення турніру. У 2023 році кількісна динаміка турнірів повернулася до 2007 року, яка свідчить про активну діяльність спортсменів.

Поглиблюючись аналізом порівняння кіберспортивних заходів, наступним критерієм виступають регіональні турніри.

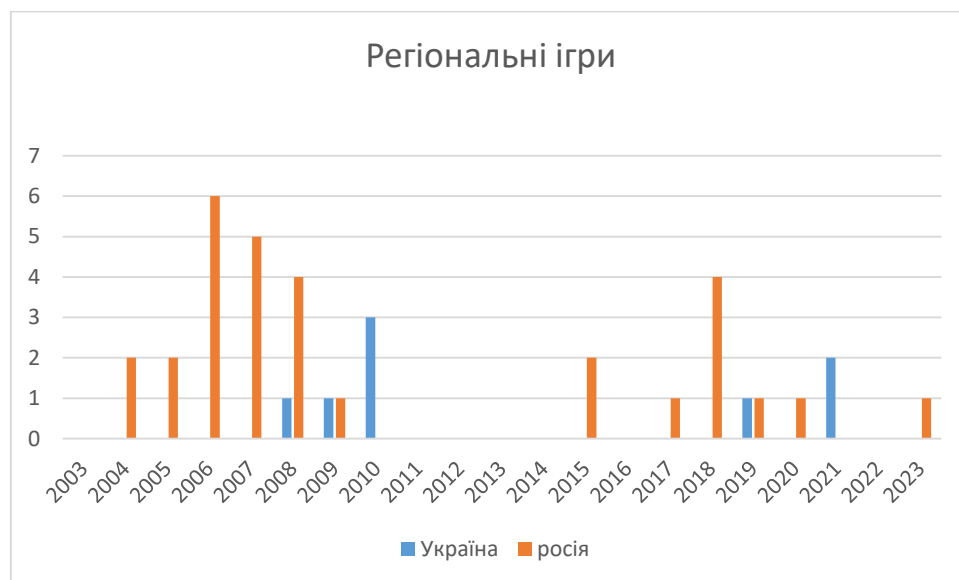


Рисунок 3. 8 Динаміка проведення турнірів [11]

Початок порівняно із минулими показниками свідчить, що регіональні турніри не мали великого впливу та популярності серед гравців, проте 2006 рік ознаменувався проведенням найвищої кількості для росії, який свідчить про 6 турнірів проти 0 зі сторони української спільноти, відповідним чином слугує про не зацікавленість та відсутність зв'язку між кіберспортсменами та осередками клубів. Українська спільнота змогла продемонструвати рівень боротьби лише у 2010 році, де налічувала 3 турніри, з періоду 2011-2014 року не було зафіксовано проведення регіональних турнірів по країнах у зв'язку із розвитком ескалації на території України, у 2018 році відбулося повернення показників процесів турнірного гатунку для російської

федерації, що ознаменувалося 4, на жаль українська сторона має слабенькі позиції, щодо конкуренції на відповідному рівні та змушує задуматися про не далекоглядність та відсутність політичного курсу стосовно кіберспорту.

Тож увага буде прикута до ситуації із головними турнірами, які мають більшу популярність за залученість впливових колективів.

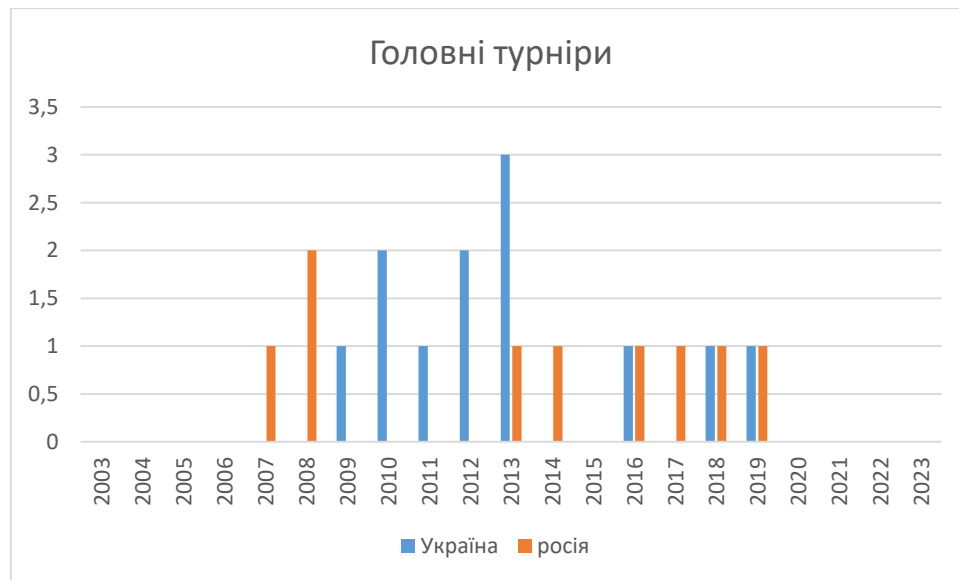


Рисунок 3. 9 Динаміка кількості проведення турнірів [7]

Нарешті зображення ілюструє відповідно динаміку зі сторони української сторони, росія розпочала тенденцію, у 2007 році, яка мала успішність до 2008 року, проте ініціативну сторону перебрала у свою сторону Україна, успішний шлях якої розпочався з 2009 року та тривав до 2013 року без будь-якого протиборства зі сторони російської федерації, що свідчить про більш зацікавленість організаторів та місцевих клубів, щодо проведення та популяризації своєї клубної історії. Після 2013 року українська індустрія не мала можливості проводити турніри через політичні дестабілізацію в країні та зазіхань зі сторони агресора, проте діяльність відновилася у 2016 році та тривала до 2019 з показниками не менше 1 турніру на рік з обох сторін. З даної діаграми видно, що турнірна динаміка росіян просіла.

Черга підходить до розбору ситуації із Преміум турнірами.



Рисунок 3. 10 Динаміка кількості проведення турнірів [43]

Преміум турніри являється до статусу масштабних та тих, де прикута увага професійних гравців та відповідних спонсорів. Кіберспортивний процес України розпочав з 2012 та продовжував тривати до 2018 року, протягом 2012-2015 року, російська сцена відчувала епоху стагнації, що продемонструвала не здатність комунікувати з організаціями на високому рівні, проте ситуація розпочала налагоджуватися для неї з 2016 року та тривала до 2019 року, зате найбільша кількість турнірів для української сцени була проведена у 2014 та 2018, що становила по 3 турніри.

Найбільшим бажаними турнірами являються ті, які проводяться від засновників гри, що викликає не абияке захоплення для фанатів та демонстрації культурної складової та сили під час проведення.

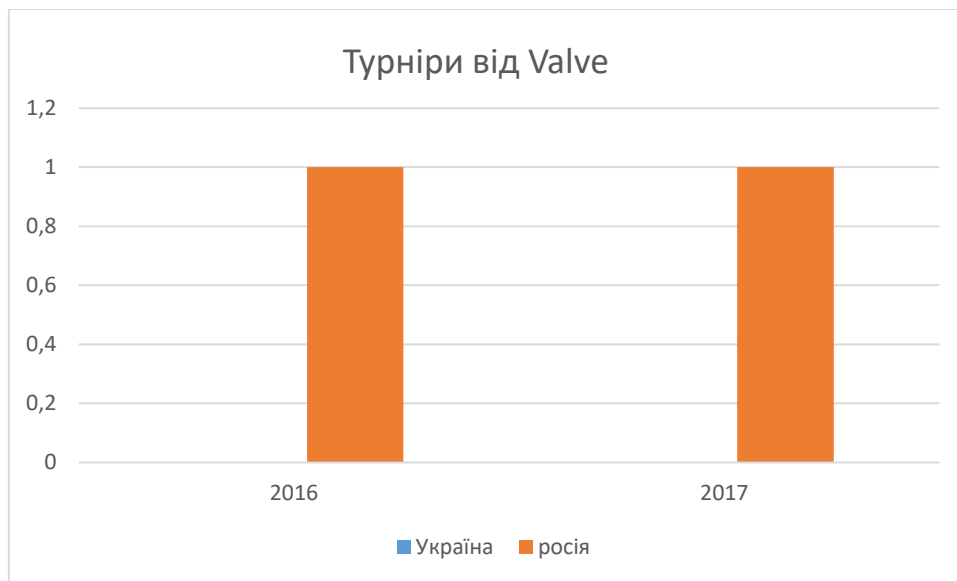


Рисунок 3. 11 Міжнародні події, що проведенні організатором дисципліни у країнах [53]

На жаль російська федерація мала два успішно проведених Major турнірів у 2016, 2017 році, відповідним чином слугує чудовим показником сприятливої політики країни та наявності відповідним структурам, які допомагають щодо лобіювання інтересів, державна політика України свідчить про слабкі сторони у цій сфері діяльності.

Іншою кіберспортивною дисципліною слугуватиме Dota 2.

Кіберспортивна дисципліна має не аби яку популярність серед молоді та країн пост радянського союзу України та росії.

Тож як із попередньою дисципліною розпочинаємо із додатковими турнірами, які становлять останній рівень проведення турнірних процесів.

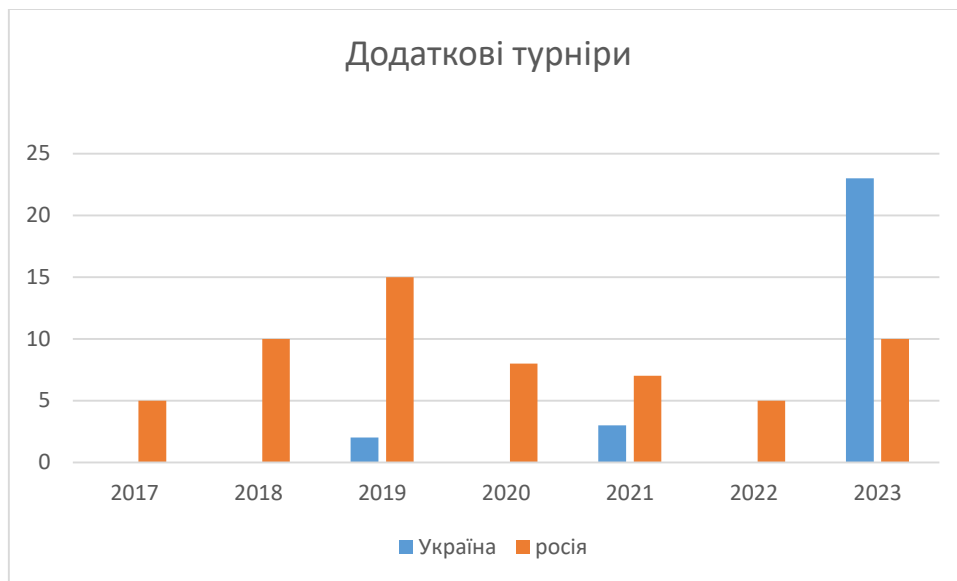


Рисунок 3. 12 Динаміка кількості проведення турнірів [49]

Графік ілюструє із попередньою дисципліною високий рівень проведення турнірів, що свідчить про локальний рівень ініціативи клубів та організацій, протягом 2017-2022 року, російська федерація має значну перевагу над українськими операторами, 2019 рік являється найбільш продуктивним серед інших, проте тенденція змінилася з 2023 року, де українські ініціативи були представлені понад 20 разів у вигляді турніру. Маю надію, що ситуація покращення навіть у період російсько-української війни та продовжуватиме зростати для України.

Відповідним чином потрібно простежити ситуацію на регіональних турнірах чи має таку саму тенденцію як на нішових чи зовсім інша.

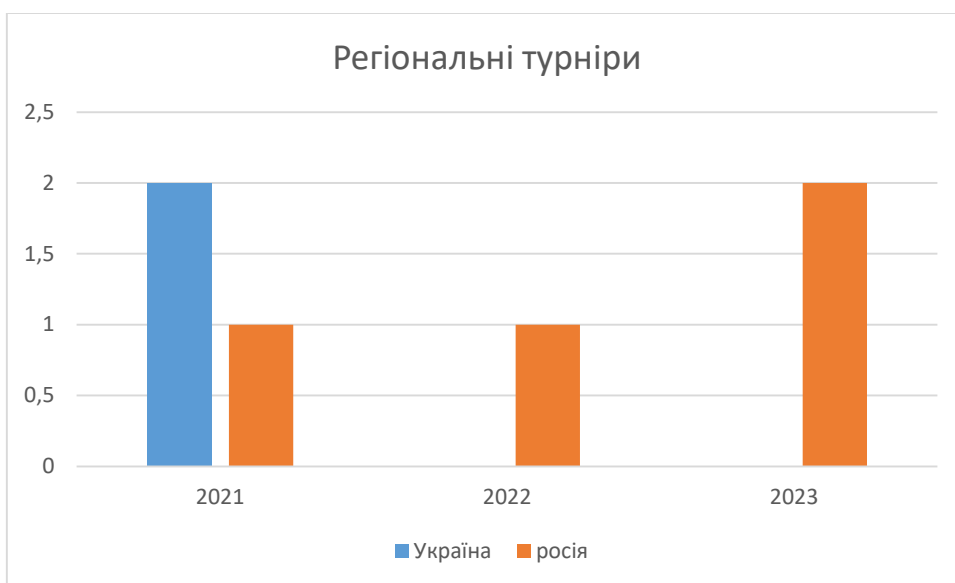


Рисунок 3. 13 Динаміка кількості проведення турнірів [48]

Регіональна динаміка не являється занадто показовою, через яку можна було простежити кількість та панівною частину, проте за загальною кількістю проведених турнірів російська сторона отримує перевагу.

Ситуація із преміум турнірами набагато краща.

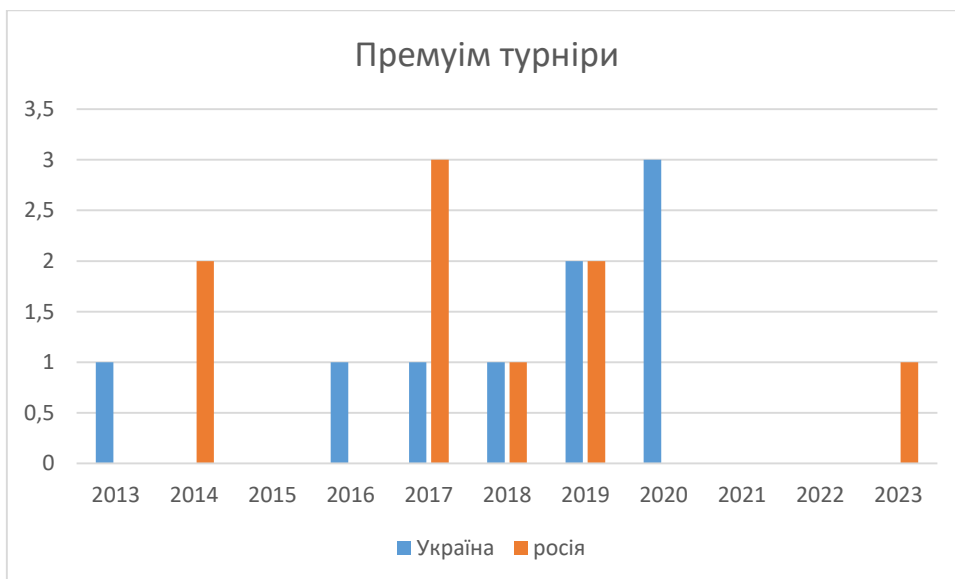


Рисунок 3. 14 Динаміка кількості проведення турнірів [47]

Відповідна динаміка свідчить про нестабільність проведення турнірів, що символізується із відсутністю їх у певних роках, проте найбільші показники в обох країн, що дорівнюють 3-м проведеним турнірам являються у 2017 році для російської федерації та 2020 для України, що свідчить про перехоплення ініціативи та змагання

на перегляд гравця на впливових турнірів та залучення більше аудиторії до свого регіону.

Динаміка турнірів від організатора, кажучи відверто здивувала мене.

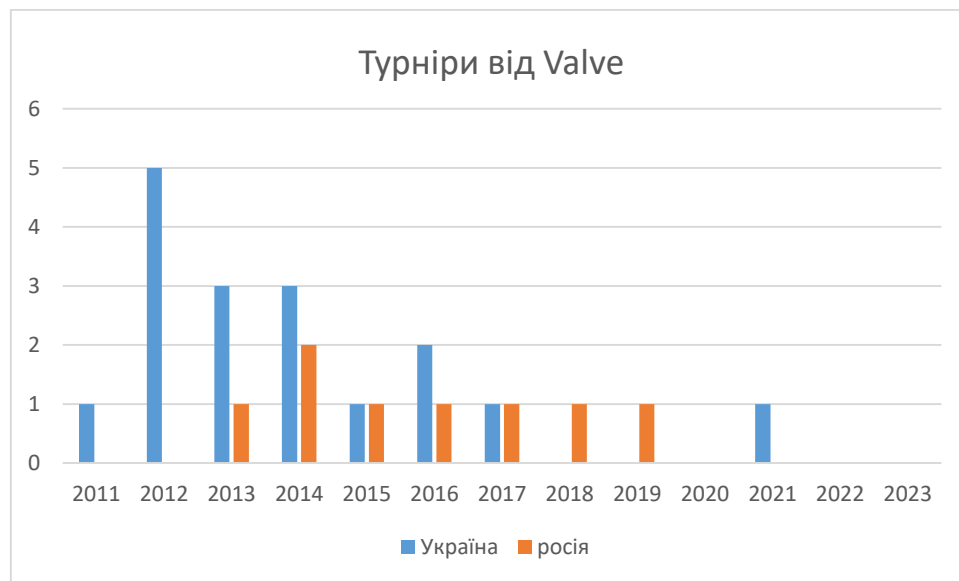


Рисунок 3. 15 Міжнародні події, що були проведенні у країнах [46]

Хороший старт запорука результативності та втримання тенденції, протягом 2011-2017 року Україна приймала турніри від організатора, відповідним чином додає результативність та привабливість до країни, що супроводжується: ставленням, кількістю залучення туристів, відповідальне ставлення перед організаторами та спонсорами. Найбільшу кількість вдалося провести у 2012 році 5 турнірів, ще додатковим фактором пов'язано із проведенням Євро 2012 з футболу в Україні та Польщі, проте російська федерація мала не погані динаміку у кількості 1 одного турніру кожного року починаючи з 2013 року по 2019, що свідчить про функціональність політичних ідей.

Спільна участь гравців на турнірі з дисципліни Counter Strike Global offensive.

Гра кіберспортивних колективів на міжнародній арені допомагає інших представникам культури більше дізнатися про країну та стати її другом чи ворогом, проте існує вічний формат боротьби російської ідеології проти України на всіх її фронтах зокрема і у кіберспортивній складові. Тож аналізуємо, скільки разів іноземці бачили росіян та українців на одній сцені із ними та боротьбі.

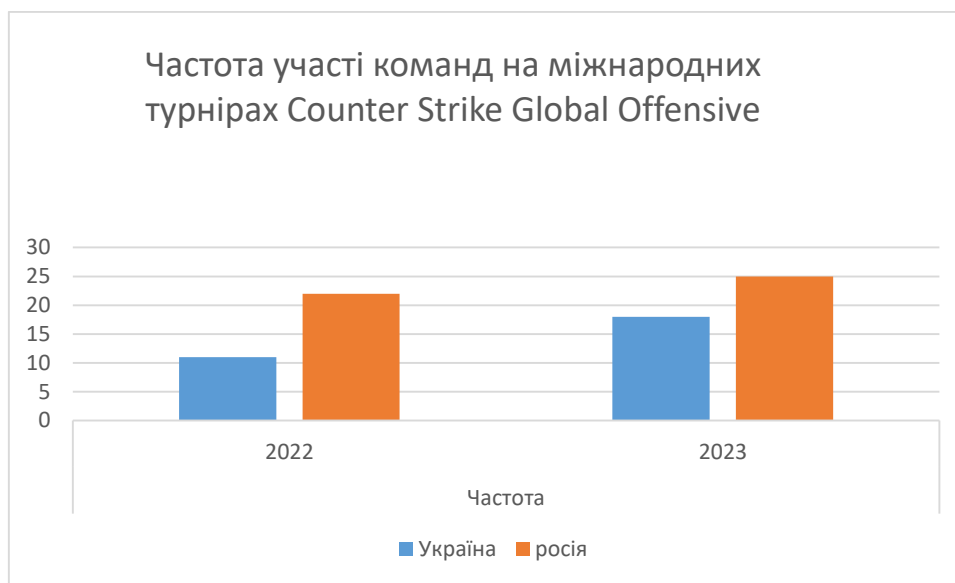


Рисунок 3. 16 Статистика участі [23]

Графік демонструє частоту участі російських команд на міжнародних турнірах з дисципліни csgo на 2022 рік, що має перевагу над Україну, який свідчить про велику кількість домінування російської культури та споживання контенту серед міжнародної спільноти та пропагування зовнішньополітичних наративів про свою державу. На жаль, Україна звичайно має невтішні результати, відповідно свідчить про не спроможність державної політики бути на одній хвилі із віртуальним спортом та ставити пріоритетною галуззю. 2023 рік навпаки добив велику присутність російських команд на тлі міжнародних подій, 25 разів російські команди з'явилися на міжнародних турнірах та без будь-яких обмежень отримували позитивне ставлення зі сторони глядачів.

Починаючи з 2023 року, присутність російських команд на тлі російсько-української війни тільки збільшилася та продовжує своє домінування певними речами як: ставати частим спонсором міжнародних подій, створення турнірних процесів та запрошення іменитих команд, щодо закриття негативних висловлювань у свою сторону з боку європейських країн, кіберспортивна спільнота відверто менше

розпочала розповідати про війну в Україні та робити акцентування на цьому впродовж 2023 році, що змушує задумуватися про те, що російський дух продовжує наростати та здійснює політику замовчування.

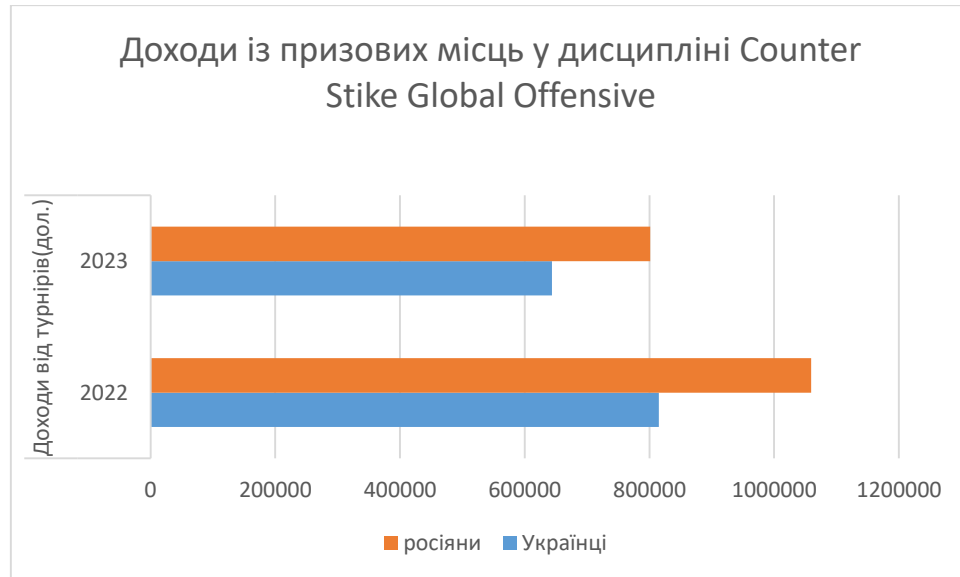


Рисунок 3. 17 Динаміка призових [24]

Велика кількість російських команд дозволяє отримувати у декілька разів більші суми за призові місця ніж українським колективом, у співвідношенні 2 українські команди проти 4-х російських. Зайняття призових місць демонструє велич кіберспортивної команди та приносить відповідні фінансові надходження до організації.

Судячи з графіку російські колективи отримали близько більш як 1000000 мільйон доларів, що у протиставленні до українських організацій понад 800 000 тисяч, відповідним чином свідчить про 200 000 тисяч переважання російського капіталу над українським, ситуація у 2023 році не змінилася відповідним чином стосовно української сторони, таким чином свідчить про меншість колективів та їх спроможність.

3.3. Стратегічний аналіз ефективності використання кіберспорту як інструменту спортивної дипломатії в Україні за методологією SWOT

Сильні сторони:

1. Розвинена інфраструктура.
2. Кіберспортивні організації Monte Natus Vincere.
3. Молоде покоління
4. Оператори проведення турнірів

Слабкі сторони, що визначають вразливість держави:

1. російська федерація
2. Низький рівень конкурентноспроможних кіберспортивних колективів
3. Існування мовного питання
4. Відсутність регіональних представників по популяризації турнірів

Стратегічні можливості:

1. Покращення іміджу
2. Збільшення інвестицій
3. Побудова кіберспортивної арени
4. Інтеграція з європейськими командами

Стратегічні загрози для України:

1. Втрата можливості проведення міжнародних подій
2. Повернення до стереотипного мислення «українці=росіян»
3. Спільна гра з російськими гравцями та їх колективами
4. Зникнення українського вектора кіберспорту.

Таблиця 2. 1 Сильні сторони і можливості для України на основі кіберспортивного досвіду

Сильні сторони	Можливості			
	Покращення іміджу	Збільшення інвестицій	Побудова кіберспортивної арени	Інтеграція з європейськими командами
Розвинена інфраструктура	Сприяння проведенню більшості кількості турнірів починаючи від локального рівня закінчуючи національним	Налагодження співпраці із провідними кіберспортивними організаціями щодо спільних проєктів	Збільшення фінансування щодо розробки проєкту.	Залучення та демонстрування української культури через національний одяг під час проведення фестивалів, що стосуються кіберспорту
Кіберспортивні організації Monte та Natus Vincere	Перемикання зовнішньополітичного курсу на кіберспортивний як пріоритетний чинник	Розробка та впровадження кіберспортивних ліг серед молоді за підтримки	Виділення певному відсотку доходу від продажу команди для	Створення ліги європейської ліги переможців за результатами

		міжнародних кіберспортивних організацій	спільної побудови арени шляхом організацій	успішності виступів колективів
Молоде покоління	Збільшення кількості прийняття участі кіберспортивних колективів серед підлітків, що покращить стереотипність про країну.	Розвиток кіберспортивних талантів та прикутість інвестицій проєктів до них.	Співпраця зі спонсорськими партнерами, щодо залучення підтримки для розвитку кіберспортивних баз.	Підняття політичної та культурної свідомості та сприяння вивчення української мови.

Таблиця 2. 2 Сильні сторони і загрози для України на основі кіберспортивного досвіду

Сильні сторони	Загрози			
	Втрата можливості проведення міжнародних турнірів	Повернення до стереотипного мислення «Українці=росіяни»	Спільна гра з російськими гравцями та колективами	Зникнення українському вектору кіберспорту
Розвинена інфраструктура	Апелювання до кіберспортивних організаторів щодо приведення турнірів згідно з успішним проведенням міжнародного турніру із Dota 2 2017 року у Києві	Проведення кілька разових турнірів в одному й тому самому місці з певної дисципліни.	Обрання архітектурної будівлі, що асоціюється виключно з українською культурою.	Внесення арени до кіберспортивної архітектури
Кіберспортивні організації Natus Vincere та Monte	Співпраця із міжнародними провідними командами, щодо створення певного турніру на цьому місці.	Продукційська позиція стосовно гри із росіянами в одній команді.	Публічна відмова розмовляти російською мовою та не робити певних знімків, що будуть викликати менше реакцій та сумніву серед міжнародної спільноти	Створення універсального одягу, що буде символізуватися з українськими стягами та нагадуватиме про Україну та його кіберспортивні колективи
Молоде покоління	Збільшення комунікації з	Принципова позиція, що відмови	Нагадування світовій	Поширення та розповсюдження

	різними представниками кіберспортивних змагань та проявляти активну участь у кіберспортивному хепенінгу	гри із росіянами, що супроводжується дописами та проукраїнською позицією щодо їх несприйняття	культурі про російсько-українську війну та демонстрацію, того, що може відбутися, якщо дружити та грати спільно із росіянами	кіберспортивного осередку на європейському ринку.
Оператори проведення турнірів	Проведення та організацію турніру на вищому рівні при цьому збільшуючи кількість команд, що можуть брати участь.	Організація культурних речей, які будуть демонструвати українську культуру та філософію	Створення системи, країни, що мають конфлікти, війни не можуть грати одна з одною	Створення системи шоу матчів на турнірах, членами яких переважно будуть українці.

Таблиця 2. 3 Слабкі сторони і можливості для України на основі кіберспортивного досвіду

Слабкі сторони	Можливості			
	Покращення іміджу	Збільшення інвестицій	Побудова кіберспортивної арени	Інтеграція з європейськими командами
російська федерація	Запровадження культурних особливостей через відеоігри для сприяння підтримки	Створення спотворення інформації як методи боротьби щодо зменшення фінансування	Створення програми під назвою «українського не існувала, все було російське», що буде поширюватися серед європейських партнерів та створювати сумніви стосовно ефективності проекту побудови	Не можливість брати українським кіберспортсменам участь на міжнародному рівні через застереження російських букмекерських контор.

Низький рівень конкурентоспроможних українських колективів	Погіршення іміджу серед кіберспортивної діяльності українського кіберспорту	Не зацікавленість у низьких результатах	Відсутність перспективних організацій.	Створення стереотипу
Існування мовного питання	Збільшення стереотипів іншими народами стосовно нашої нації	Відсутність чіткої стратегії для фінансування	Не стабільність політичної влади.	Проблеми на комунікаційній складові.
Відсутність регіональних представників щодо популяризації турнірів	Зрощування системи	Складність у розвитку кіберспорту	Не спроможність заяви про свої амбіції	Не зацікавленість у співпраці.

Таблиця 2. 4 Слабкі сторони і загрози для України на основі кіберспортивного досвіду

Слабкі сторони	Загрози			
	Втрата можливості проведення міжнародних подій	Повернення до стереотипізованого мислення «українець=росіян»	Спільна гра з російськими гравцями та колективами	Зникнення українського вектора кіберспорту
російська федерація	Високий ризик, що неможливо вплинути на європейську спільноту стосовно проведення турніру	Відсутність розмежування у кіберспорті на українців та росіян	Домінування російських гравців на кіберспортивному ринку	Відсутність візових дозволів від держави
Низький рівень конкурентоспроможних українських колективів	Відсутність бачення проведення турнірів	Втрата зовнішньополітичної стратегії на кіберспортивному просторі	Тиск із боку російськомовних гравців	Важливість втрати однієї із панівних сфер серед молодого покоління.
Існування мовного питання	Створення проблем	Запровадження та вплив концепції та	Втрата значну частину кіберспортсменів	Розкол

		ми все життя були братами		
Відсутність регіональних представників щодо популяризації турнірів	Закриття кіберклубів, що являються постійним місцем проведення турнірних змагань.	Споживання російської кіберспортивної ідеології	Перелаштування міжнародних операторів до російського ринку.	Занепад сфери

Висновки до третього розділу

Українська кіберспортивна історія впродовж нашого існування налічує декілька щасливих періодів у нашому житті, коли українським колективам вдалося дійти до фіналу або навіть ставати чемпіонати світу. Яскравою командою ери Counter Strike з України Natus Vincere, що зуміли за один рік виграти 3 міжнародних турніри, що не вдавалося до цього нікому. Проте із запуском нової дисципліни проукраїнський склад змінився й гра будувалася навколо російських гравців та давалася перевага та пошуку талантів із російського регіону ніж з України, що надалі здійснило негативну пляму для організації. Проте їх заміною стала молода кіберспортивна команда Monte зі своєю проукраїнською позицією та прославлення нашої держави поза її межами, найбільшим успіхом являється участь команди у груповому етапі Легенд на Blast.tv Major paris 2023. Подібними досягненнями можна будувати національну стратегію з кіберспорту та продукувати її різними елементами, що включатимуть м'яку силу. Для цього у нас є всі шанси та перспективи: видатні команди, офіційний вид спорту кіберспорт, сила духу, чудовий оператор StarLadder.

Запуск національної стратегії з кіберспорту, що у нас була представлена на конференції у 2020 році, має хороший вплив, щодо її реалізації, але на превеликий жаль зрощення українського-російського кіберспорту та проведення спільних турнірних трансляцій певним чином вплинули на нашу культуру та зіставлення європейцями, відповідно до нашого зрощення. Проте після повномасштабного вторгнення у нашої країні кіберспортивна спільнота, відчула, що росіяни та українці

зовсім іншим та взявся курс на українізацію спортивних подій, що істотним чином вплинуло на свідомість кіберспортсменів та зокрема споживання російського контенту. Державна політика України повинна змінити пріоритети у бік кіберспортивної площини, щоб бути ближчою до молоді та залучати їх до суспільно-політичних ініціатив, які будуть стосуватися кіберспортивної тематики згідно із цим буде зростання та віра молодих перспективних гравців щодо підтримки їх державними проектами та ініціативи. Важливим аспектом відіграє, що безліч військових, які отримали поранені у ході російсько-української війни будуть мати змогу грати відеоігри та будуть адаптовані до кіберспортивної спільноти не зважаючи на його походження, поранення та відчувати підтримку та сприятиме подолання психологічного бар'єра із суспільство та не відчуватиме симптому “покинутості”.

Проте у нас є велика історія гри з російськими колективами, що спотворює нашу ідентичність. Проаналізувавши історію діяльності проведення на території України та росії, у деяких аспектах ми маємо перевагу, але на загальному плані ми програємо цьому. Державі необхідно більше ретельно переглянути свою позицію стосовно кіберспорту, через те, що більшість молоді знаходиться там і це наше майбутнє.

Висновки

Спортивна дипломатія являється впливовим інструментом сьогоденних реалій у контексті міжнародних відносин. Застосування вдалого проведеного заходу на своїй території чи перемога на міжнародному заході свідчить про застосування концепції привабливості та прикутості уваги. Більшість країн світу розпочали плановий перехід до побудови кіберспортивних проектів, які істотним чином змінять погляд на зовнішню політику, відповідно дозволить отримувати нові можливості для реалізації свого потенціалу. Організація та проведення заходів вимагає велику кількість фінансових вкладень, відповідно потребує інвесторів, які можуть бути починаючи від алкогольного бренду закінчуючи букмейкерськими конторами, що мають свою окрему латентну політику, яка використовується через кіберспортивні трансляції та дозволяє охоплювати велику кількість аудиторії. Міжнародні оператори турнірів, які мають чудову репутацію та привабливість використовують політику «м'якої сили» на відкриття церемоній подій чи навіть під час трансляцій кіберспортивних матчів зображуючи культурні надбання країни чи регіону, відповідно свідчить про активний вплив на молоде покоління. Кіберспорт як нова сфера на міжнародному ринку також не оминув українську сторону. Кіберспортивна історія перемог українських колективів дає зрозуміти, що у нас є усі шанси, щоб стати провідною державою на кіберспортивному ринку, проте певні чинники заважають нам це зробити: тяга до російських гравців, ставлення іншої нації вищою за свою, відсутність підтримки серед держави. Проте розвиток української кіберспортивної сцени прогресує із низових ліг та дозволяє отримувати шанси на подальше існування та отримання спонсорських активів.

Список використаної літератури

1. About Us - Valve Corporation. Valve Corporation.
URL: <https://www.valvesoftware.com/ru/about> (date of access: 20.12.2023).
2. About Us-Develop games and fun for players all over the world. Moonton-Develop games and fun for players all over the world.
URL: <https://en.moonton.com/about/index.html> (date of access: 20.12.2023).
3. Absolut Vodka, Ballantine's, and Jameson Partner with BLAST for CS:GO Paris Major 2023. G-LYFE Nation - Gaming News, Esports News, Gaming Community.
URL: <https://gaminglyfe.com/absolut-vodka-ballantines-and-jameson-partner-with-blast-for-csgo-paris-major-2023/> (date of access: 20.12.2023).
4. ALAZAWI A. The 3 best Gabe Newell openings at The International of all time. ONE Esports. URL: <https://www.oneesports.gg/dota2/best-gabe-newell-intros-the-international> (date of access: 20.12.2023).
5. Amir attends closing ceremony of FIFA World Cup Qatar 2022. Home | The Peninsula Qatar. URL: <https://thepeninsulaqatar.com/article/18/12/2022/amir-attends-closing-ceremony-of-fifa-world-cup-qatar-2022> (date of access: 20.12.2023).
6. Are esports a sport? - VIDEOGAMES EUROPE. VIDEOGAMES EUROPE.
URL: <https://www.videogameseurope.eu/perspective/are-esports-a-sport> (date of access: 20.12.2023).
7. A-Tier Tournaments. Liquipedia Counter-Strike Wiki.
URL: https://liquipedia.net/counterstrike/A-Tier_Tournaments (date of access: 20.12.2023).
8. BLAST - Liquipedia Counter-Strike Wiki. *Liquipedia*.
URL: <https://liquipedia.net/counterstrike/BLAST> (date of access: 20.12.2023).
9. BLAST Premier. BLAST.tv Major GRAND FINAL - Vitality vs GamerLegion, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=y6Y011Y-PT0> (date of access: 20.12.2023).

10. Boxing champion Usyk steps into Esports | WePlay Holding. Video production services, gaming and esports shows, gaming media and analytics | WePlay Holding. URL: <https://weplayholding.com/press-room/undisputed-world-boxing-champion-oleksandr-usyk-steps-into-the-fighting-game-scene-with-weplay-esports/> (date of access: 20.12.2023).

11. B-Tier Tournaments. Liquipedia Counter-Strike Wiki. URL: https://liquipedia.net/counterstrike/B-Tier_Tournaments (date of access: 20.12.2023).

12. Charts team E. Most popular esports games in May 2023. Esportscharts. URL: <https://escharts.com/ru/news/most-popular-esports-games-may-2023> (date of access: 20.12.2023).

13. Cough C. Global eSports audience size by viewer type 2025 | Statista. Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/> (date of access: 20.12.2023).

14. C-Tier Tournaments. Liquipedia Counter-Strike Wiki. URL: https://liquipedia.net/counterstrike/C-Tier_Tournaments (date of access: 20.12.2023).

15. Daniels T. Danish Industry report highlights esports' economic impact. Esportsinsider. URL: <https://esportsinsider.com/2023/08/danish-industry-report-esports-economic-impact-denmark> (date of access: 20.12.2023).

16. Deutsche Welle. French, Qatari energy giants sign major gas deal – DW – 09/24/2022. dw.com. URL: <https://www.dw.com/en/french-qatari-energy-giants-sign-major-natural-gas-deal/a-63226330> (date of access: 20.12.2023).

17. DreamHack. Liquipedia Dota 2 Wiki. URL: <https://liquipedia.net/dota2/DreamHack> (date of access: 20.12.2023).

18. ESL Counter-Strike. Complexity vs FaZe Clan - IEM Sydney 2023 Grand Final, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8qrpVd3ivi8> (date of access: 20.12.2023).

19. ESL Gaming. Liquipedia Dota 2 Wiki. URL: https://liquipedia.net/dota2/ESL_Gaming (date of access: 20.12.2023).

20. FIFA World Cup Qatar 2022â€¢ in numbers | FIFA Publications. FIFA Publications. URL: <https://publications.fifa.com/en/annual-report-2022/tournaments-and-events/fifa-world-cup-quatar-2022/fifa-world-cup-qatar-2022-in-numbers> (date of access: 20.12.2023).
21. Gomichon M. Joseph Nye on Soft Power. E-International Relations. URL: <https://www.e-ir.info/2013/03/08/joseph-nye-on-soft-power> (date of access: 20.12.2023).
22. History of NAVI – Natus Vincere. Natus Vincere – The official website of the NAVI esports club. URL: <https://navi.gg/ua/company/history> (date of access: 20.12.2023).
23. HLTV.org - The home of competitive Counter-Strike. HLTV.org. URL: <https://www.hltv.org/results?startDate=2022-01-01&endDate=2022-12-31> (date of access: 20.12.2023).
24. HLTV.org - The home of competitive Counter-Strike. HLTV.org. URL: <https://www.hltv.org/results?startDate=2023-01-01&endDate=2023-12-31> (date of access: 20.12.2023).
25. Insider E. Esports Around The World: Germany - Esports Insider. Esportsinsider. URL: <https://esportsinsider.com/2023/08/esports-around-the-world-germany> (date of access: 20.12.2023).
26. Intel Extreme Masters Season IV World Championship. Liquipedia Counter-Strike Wiki. URL: https://liquipedia.net/counterstrike/Intel_Extreme_Masters/Season_IV/World_Championship (date of access: 20.12.2023).
27. Intel Extreme Masters. Liquipedia Counter-Strike Wiki. URL: https://liquipedia.net/counterstrike/Intel_Extreme_Masters (date of access: 20.12.2023).
28. Liquipedia. Liquipedia. URL: <https://liquipedia.net> (date of access: 20.12.2023).

29. Miroshnychenko D. Команда Зінченка з CS називатиметься Passion UA, до неї приєднався колишній тренер NAVI kane. ua.tribuna.com. URL: <https://ua.tribuna.com/uk/cybersport/1000000089519-komanda-zinchenko-po-cs-budet-nazyvatsya-passion-ua-k-ne/> (дата звернення: 20.12.2023).
30. Murko D. Most Watched Esports Games of 2022. Esportscharts. URL: <https://escharts.com/news/most-watched-esports-games-2022> (date of access: 20.12.2023).
31. Murray S. Sports Diplomacy: History, Theory, and Practice. Oxford Research Encyclopedia of International Studies. URL: <https://oxfordre.com/internationalstudies/display/10.1093/acrefore/9780190846626.01.0001/acrefore-9780190846626-e-542> (date of access: 20.12.2023).
32. NATIONAL STRATEGY FOR ESPORTS. Kulturministeriet. URL: https://kum.dk/fileadmin/_kum/5_Publikationer/2019/Mandate_National_strategy_for_esports.pdf (date of access: 20.12.2023).
33. Natus-vincere. HLTV. URL: <https://www.hltv.org/stats/teams/events/4608/natus-vincere> (date of access: 20.12.2023).
34. NGES_Strategy. URL: https://nges.sa/static/media/NGES_Strategy_En.ddf4b1e3bf1f91d6a71a.pdf (дата звернення: 20.12.2023).
35. PGL. Liquipedia Dota 2 Wiki. URL: <https://liquipedia.net/dota2/PGL> (date of access: 20.12.2023).
36. Phase One. *United States Trade Representative*. URL: <https://ustr.gov/phase-one> (date of access: 20.12.2023).
37. Pistilli M. Top 10 Oil-producing Countries. Investing News Network. URL: <https://investingnews.com/daily/resource-investing/energy-investing/oil-and-gas-investing/top-oil-producing-countries/> (date of access: 20.12.2023).

38. Portal:Tournaments. Liquipedia Counter-Strike Wiki.
URL: <https://liquipedia.net/counterstrike/Portal:Tournaments> (date of access: 20.12.2023).
39. Saudi crown prince seen wearing a scarf in Qatar colors while in Doha for the World Cup opening. URL: <https://twitter.com/ahmed/status/1594381737978908672>
40. Šimić I. BLAST partners with Jameson, Absolut, Ballantine's. Esportsinsider. URL: <https://esportsinsider.com/2023/04/blast-ballantines-absolut-jameson> (date of access: 20.12.2023).
41. Solo M. Ще один український колектив – Monte, кваліфікується на Blast Paris Major 2023. Куток. URL: https://kutok.io/maxsolo/shche_odyn_ukrayinskyi_kolektyv_monte_kvalifikuyetsya_na_blast_paris_major_2023-14h6 (дата звернення: 20.12.2023).
42. Sport.ua. Natus Vincere – лучшая команда в истории Counter-Strike 1.6. СПОПТ.UA. URL: <https://sport.ua/news/553876-natus-vincere-luchshaya-komanda-v-istorii-counter-strike-16> (дата звернення: 20.12.2023).
43. S-Tier Tournaments. Liquipedia Counter-Strike Wiki.
URL: https://liquipedia.net/counterstrike/S-Tier_Tournaments (date of access: 20.12.2023).
44. Stratégie esport 2020 – 2025. Accueil | entreprises.gouv.fr. URL: https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/numerique/grands-dossiers/esport/strategie-esport_2020-2025.pdf (date of access: 20.12.2023).
45. Strategie für den Games-Standort Deutschland. BMDV - Startseite. URL: https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Publikationen/DG/games-strategie.pdf?__blob=publicationFile (date of access: 20.12.2023).
46. Tier 1 Tournaments. Liquipedia Dota 2 Wiki.
URL: https://liquipedia.net/dota2/Tier_1_Tournaments (date of access: 20.12.2023).
47. Tier 2 Tournaments: 2022-2023. Liquipedia Dota 2 Wiki.
URL: https://liquipedia.net/dota2/Tier_2_Tournaments/2022-2023 (date of access: 20.12.2023).

48. Tier 3 Tournaments: 2023. Liquipedia Dota 2 Wiki.
URL: https://liquipedia.net/dota2/Tier_3_Tournaments/2023 (date of access: 20.12.2023).

49. Tier 4 Tournaments. Liquipedia Dota 2 Wiki.
URL: https://liquipedia.net/dota2/Tier_4_Tournaments (date of access: 20.12.2023).

50. Top 5 Countries Dominating the Esports Scene in 2023 - Australian Esports League. Australian Esports League. URL: <https://ael.org.au/top-5-countries-dominating-the-esports-scene-in-2023> (date of access: 20.12.2023).

51. Ukrainska Pravda. Russia spreads propaganda in popular video games – NYT. Ukrainska Pravda.
URL: <https://www.pravda.com.ua/eng/news/2023/07/31/7413560/> (date of access: 20.12.2023).

52. Ungoed-Thomas J. Liverpool, Chelsea and Tottenham face huge fines over 1xBet deal. The Times & The Sunday Times.
URL: <https://www.thetimes.co.uk/article/liverpool-chelsea-and-tottenham-face-huge-fines-over-1xbet-deal-27k723z9q> (date of access: 20.12.2023).

53. Valve Tournaments. Liquipedia Counter-Strike Wiki.
URL: https://liquipedia.net/counterstrike/Valve_Tournaments (date of access: 20.12.2023).

54. Who We Are. Riot Games. URL: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are> (date of access: 20.12.2023).

55. Відбулося перше засідання Комісії НОК України з кіберспорту. Національний олімпійський комітет України. URL: <https://noc-ukr.org/news/24321/> (дата звернення: 20.12.2023).

56. Про надання статусу національної спортивної федерації. Офіційний вебпортал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2561924-21#Text> (дата звернення: 20.12.2023).

57. Проданчук О. «Как можно пожать руку людям, поддерживающим войну?» Тренер Monte – о том, почему они отказались отбивать кулачки FORZE. ua.tribuna.com. URL: <https://ua.tribuna.com/cybersport/1000000059806-kak>

mozhno-pozhat-ruku-lyudyam-podderzhivayushhim-voynu-/ (дата
20.12.2023).

звернення: