

14. Bachynskyi, O. (2024). USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A TOOL FOR PROJECT MANAGEMENT. ECONOMY AND SOCIETY, Issue 61. URL: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2024-61-18> (Accessed 14 February 2025). [In Ukrainian].

15. PLAKHOV, V., DOTSENKO, N. (2024). SING ARTIFICIAL INTELLIGENCE TO PREDICT THE SUCCESS OF PROJECTS OF DISTRIBUTED TEAMS. Information Technology and Society, Issue 2 (13), 71–77. URL: <https://doi.org/10.32689/maup.it.2024.2.11> (Accessed 14 February 2025). [In Ukrainian].

DOI 10.33111/vz_kneu.39.25.02.05.033.039

УДК 796.01/09:004.946.5

Неухацька Світлана

аспірантка кафедри міжнародного менеджменту
КНЕУ імені Вадима Гетьмана, Київ, Україна
e-mail: t0506936968@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4780-7426>
+380506936968

Мисишин Петро

Кафедра теорія та методика фізичної культури
Освітньо-наукова програма — освіта / педагогіка
аспірант Львівський державний університет
фізичної культури імені Івана Боберського,
email: mysyshyn.p@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-5490-7977>

**ЕКОСИСТЕМА КІБЕРСПОРТУ:
ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ В ГЛОБАЛЬНОМУ КОНТЕКСТІ**

Neukhatska Svitlana

PhD student Department of International Management
KNEU named after Vadym Hetman Kyiv, Ukraine
e-mail: t0506936968@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4780-7426>

Mysyshyn Petro

PhD student Department of Theory and Methods of Physical Culture
Educational and Scientific Program — Education / Pedagogy
Postgraduate Student Ivan Bobersky Lviv State University of Physical Culture
email: mysyshyn.p@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-5490-7977>

**THE ESPORTS ECOSYSTEM: DEVELOPMENT FEATURES
IN A GLOBAL CONTEXT**

Анотація. У статті проаналізовано ключові тренди розвитку індустрії спорту, визначено місце та роль кіберспорту в її структурі. Кіберспорт — це організована змагальна діяльність людей із використанням відеоігор через інтернет

або локальну мережу (ЛКМ). Помітно, що кіберспорт дотримується певної історичної траєкторії, що вилилося в їх сучасні характеристики, зокрема конкуренція, соціальна взаємодія, економіко-культурні елементи, розваги, популярність і професіоналізм. У статті визначено ключові елементи екосистеми кіберспорту, що включає відеоігри, гравців, команди, глядачі, ігрові спільноти, установи, видавці та будь-які спонсори, пов'язані з ними. Екосистема кіберспорту є комплексною мережею взаємопов'язаних елементів, що включає гравців, організаторів турнірів, команди, спонсорів, медіа, а також платформ для трансляцій та навчання. Розвиток цієї індустрії відображає не лише зростання популярності відеоігор, а й зміну культурних та економічних парадигм, зокрема в цифровому просторі. Особливість кіберспорту полягає в тому, що кіберспорт має всі зовнішні елементи, характерні для звичайного виду спорту, однак його характеристики не дозволяють відносити його до спорту як класичної фізичної активності. Визначено ключові види та категорії кіберспорту, його елементи та структура. Охарактеризовано розміри ринку за його географічним поширенням та основними сегментами, що формують дохід. Визначено, що кіберспорт демонструє динамічне зростання як розміру ринку, кількості учасників, так і доходності такого виду активності. У статті досліджено основні аспекти функціонування кіберспортивної екосистеми, її взаємодія з іншими індустріями, а також основні фактори, що стимулюють її розвиток, серед яких технологічні інновації, інвестиції в освітні програми та зміна суспільного сприйняття кіберспорту як професії. Особливу увагу приділено економічному виміру кіберспорту, а саме впливу спонсорських угод та медіаплатформ на зростання популярності дисциплін і професійних гравців.

Ключові слова: електронний спорт, кіберспорт, електронний бізнес, ігрова індустрія, економічний розвиток, відеоігра, індустрія розваг.

Abstract. The article analyzes the key trends in the development of the sports industry and defines the place and role of esports within its structure. Esports refers to organized competitive activities involving video games through the internet or local area networks (LAN). It is evident that esports follows a certain historical trajectory, which has shaped its current characteristics, including competition, social interaction, economic and cultural elements, entertainment, popularity, and professionalism. The paper identifies the key components of the esports ecosystem, which includes video games, players, teams, spectators, gaming communities, institutions, publishers, and any sponsors associated with them. Esports' ecosystem is a complex network of interconnected elements, encompassing players, tournament organizers, teams, sponsors, media, and platforms for broadcasting and training. The growth of this industry reflects not only the increasing popularity of video games but also shifts in cultural and economic paradigms, particularly in the digital space. A distinctive feature of esports is that while it shares many external elements with traditional sports, its characteristics prevent it from being classified as a sport in the classic sense of physical activity. The paper defines the key types and categories of esports, its elements, and structure. It describes the market size in terms of its geographic spread and the main segments that generate revenue. The study finds that esports demonstrates dynamic growth, both in terms of market size, participant numbers, and revenue generation. The article explores the fundamental aspects of how the esports ecosystem operates, its interactions with other industries, and the primary factors driving its development, including technological innovations, investments in educational programs, and the shifting societal perception of esports as a profession. Special attention is given to the economic dimension of esports, particularly the impact of sponsorship deals and media platforms on the increasing popularity of disciplines and professional players.

Key words: electronic sports, e-sports, e-business, gaming industry, economic development, global game, entertainment industry.

JEL: Z20; F63; J24; L83

Постановка проблеми. Спорт — культурне явище, яке постійно розвивається, в тому числі з появою нових технологій. Сучасні цифрові технології зробили революцію в спортивній культурі самі, значною мірою усуваючи розриви між фізичним і віртуальним спортивним досвідом. Поява кіберспорту, виду спорту, заснованого на певних відеоіграх, викликав філософські занепокоєння щодо впливу технологій на спорт, розмежування спорту та відповідність ключовим характеристикам спорту як фізичної активності. Кіберспортивний центр стає новим культурним і соціально-економічним явищем для людей. Формується екосистема, до якої входять відеоігри, їх видавці та дизайнери, гравці, глядачі, організатори та спонсори турнірів. Участь цих зацікавлених сторін покладаються на взаємозалежні та динамічні відносини, які мають потенціал щоб або сприяти зростанню, або зашкодити йому. Кіберспорт, як специфічний напрям спорту, признаний саме як спорт, а не як категорія розваг відносно недавно Міжнародним олімпійським комітетом і буде частиною Олімпійських ігор в 2025 р. Однак змагання у кіберпросторі мають уже власну історію і світові чемпіонати, до прикладу Esports World Cup 2024 у Counter-Strike 2. З 2018 р. кіберспорт — це частина змагальної програми в рамках літніх Азійських ігор.

Кіберспорт — це феномен, який став одним із найпопулярніших елементів сучасної цифрової молодіжної культури, однак його вивчення досі стикається з низкою труднощів, а саме: відсутнє розуміння важливості кіберспорту як феномена культури; досі наявне переконання, що комп'ютерні ігри призначені винятково для дітей та безробітних; у багатьох країнах кіберспорт викликає консервативне відторгнення. Змагальні ігри інституціоналізовані, навіть якщо лише частково, базуються на соціально-емоційній прихильності гравців і глядачів, і є формою розваги та підприємницької діяльності. Динаміка розвитку кіберспорту досить активна, що робить його цікавим та актуальним для дослідження.

Аналіз досліджень і публікацій. Кіберспорт є малодослідженим явищем, пояснюється тим, що кіберспорт має досить недовгу історію розвитку та неоднозначне сприйняття в певних верствах суспільства. Дослідник Р. М. Грінфілд, в якій аналізує прихильність дітей до комп'ютерних технологій та відеоігор, зокрема їх поведінка під час гри, що часто є досить агресивною [12]. В процесі дослідження спостерігалось проведення змагань з комп'ютерних ігор з певним спортивним регламентом, яке давало змогу дещо приборкати людську агресію. Аналізу процесів інформатизації та комп'ютеризації суспільства як домінуючої реальності сучасної цивілізації присвячена праця С. В. Коваленко, однак з перенесенням акценту на інформатизацію освіти [31]. Серед українських досліджень слід назвати роботу К. О. Горової та Д. А. Горового, присвячену аналізу сучасних тенденцій розвитку саме ринку кіберспорту. Дослідники зазначають, що проведення турнірів з кіберспорту є основним джерелом залучення нових спонсорів та інвесторів, а також популяризації кіберспорту в усьому світі [30]. Еволюція розвитку кіберспорту досліджується в роботах Van Hilvoorde та Pot [28], Дженні та ін. [16], де визначено, що популярність кіберспорту формується за рахунок підвищення доступності техніки та забезпечення високої якості конкурсу для гравців, який актуальний як для гравців, так і для глядачів. До того ж наукового обґрунтування потребує формування екосистеми кіберспорту, формування

теоретичного підґрунтя та наукового дослідження становлення його парадигми як феномену спортивної індустрії.

Методика дослідження. Використано методи систематизації та узагальнення при визначенні ключових елементів екосистеми кіберспорту, абстрагування під час виокремлення суттєвих характеристик розвитку кіберспорту в сучасній економіці, статистичного аналізу у ході дослідження динаміки розвитку ринку як частини глобальної індустрії спорту та його економічної складової.

Метою статті є виявити основні елементи, що впливатимуть на розвиток кіберспорту на міжнародному рівні через аналіз ключових компонент екосистеми кіберспорту.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Дослідження наукового доробку з аналізу кіберспорту вказує на наявність лише фрагментарних досліджень кіберспорту як структурної частини індустрії спорту. Складність феномену кіберспорту визначається його природою, яка поєднує елементи спорту, цифрових технологій, бізнесу, культури та суспільства. Його складність обумовлена швидкими змінами в індустрії, впливом цифрових платформ та глобалізацією. Економіка кіберспорту охоплює багато напрямів — від фінансів і бізнес-моделей до регулювання та соціального впливу. Дослідження цих питань дозволяє зрозуміти перспективи розвитку індустрії та її роль у глобальній економіці, зважаючи на складність природи кіберспорту. Досягнення визначеної в статті мети передбачає вивчення особливостей розвитку кіберспорту в глобальній індустрії спорту, визначення ключових елементів екосистеми кіберспорту та ключових економічних показників її функціонування.

Виклад основного матеріалу. Кіберспорт має зовнішні характеристики, пов'язані з грою, які є фундаментальними для звичайних видів спорту. Ключовими характеристиками, які визначають кіберспорт як одну з категорій спорту, є суперництво, наявність чітких правил і суддівства, наявність світових чемпіонатів, тренувань, підтримка фізичного та ментального стану гравців, визнання Міжнародним Олімпійським комітетом та урядовими організаціями. Крім того, кіберспорт має власні професійні організації та клуби, спонсорство і власне спонсори, наявність призових та популярність у глядачів. Гравці змагаються (звичайні види спорту також мають категорії, як-от плавання, біг тощо) і мають специфічні змагальні процеси та великі спортивні події. Ці змагальні процеси включають професійних гравців, команди, і тренерів, і вимагають фізичної підготовки та впровадження певних стратегій для забезпечення перемоги [25].

Однак кіберспорт — це не унітарне явище, містить значну кількість складових, які можна виокремити залежно від ключових характеристик гри, зокрема стратегії, шутери, симулятори, бійцівські ігри, карткові ігри та ін. Однак розподіл кіберспорту на категорії є особливістю, пов'язаною з грою, яка пов'язана зі способом гри, продуктивністю та діяльністю гравців, як у випадку з іграми в різних категоріях звичайних видів спорту (рис. 1).

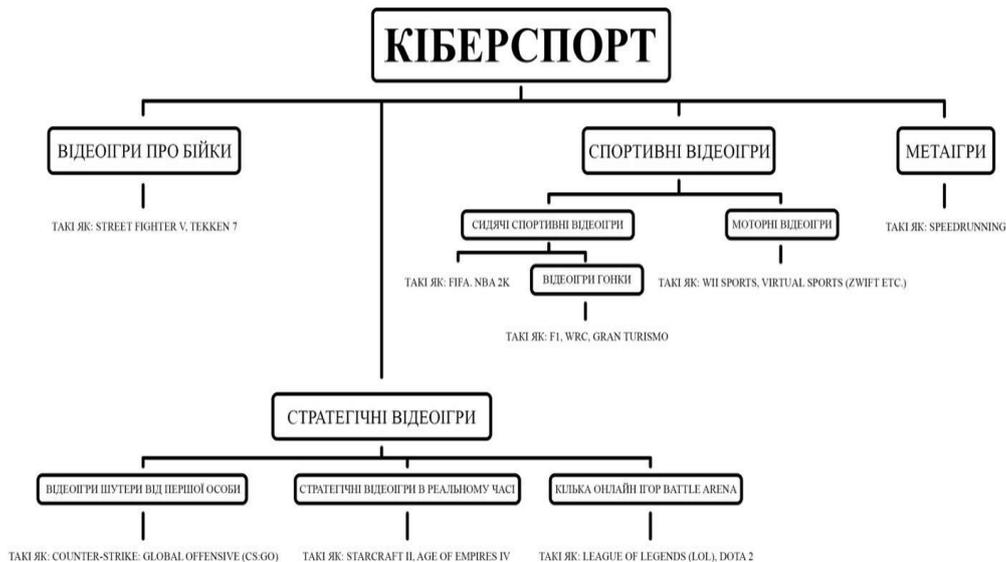


Рисунок 1. Види та категорії кіберспорту

Джерело: систематизовано автором за [8; 9; 13; 17; 20; 22; 26; 29].

Кіберспорт може являти собою індивідуальні ігри, масові багатокористувацькі онлайн-ігри (ММОГ) або багатокористувацькі онлайн-рольові ігри (ММОРПГ) [16; 18]. Щодо метаігор, які, за словами Хеммінгсена, найменш відомі [13], — це відеоігри, створені на основі існуючих відеоігор і змінена конфігурація правил і цілей, розроблених гравцями та спільнотою гри.

Спортивні чемпіонати пов'язують традиційні види спорту з кіберспортом, забезпечуючи видовищність для залучення більшої кількості вболівальників та глядачів, що надає кіберспорту ознак як власне спорту, так і розважального характеру [22]. Однак найпопулярніший кіберспорт не стосується реально спорту, але зосереджені на військовій стратегії та відбуваються у вигаданих світах [16]. Друга особливість кіберспорту, пов'язана з грою, — інституційна природа змагання між гравцями. Кіберспорт має змагання, які можуть бути невеликими, локальними, в інтернет-кафе або в рамках фестивалю цифрових технологій [27]. Однак є також офіційні національні та міжнародні заходи з великими грошовими призами, наприклад, The International 2024 (Dota 2) мав призовий фонд понад 24 млн дол. [19].

Можна виокремити три типи змагань гравців, зокрема турніри, ліги пониження та ліги франшизи [10]. Турніри — найпростіший спосіб організації змагання для певних відеоігор, як правило, короткочасні, один на один групові матчі (по круговій системі) і з категоріями або без них (команд). Кіберспортивні ліги на пониження — це другий тип змагань, де організація заснована на порядку розташування гравців (або команд), як і в подібних змагання в європейських футбольних лігах. Ці ліги характеризуються просування та пониження гравців (або команд) до різних категорій [10]. Ліга франчайзингу — це категорія ліг, у якій

команди гарантовані від будь-яких фінансових втрат щороку, щоб не було ризику бере участь в інвестуванні. Однак у цьому типі ліг також існує система пониження та просування команд у різних дивізіонах.

Чемпіонати світу з кіберспорту організовуються як на пониження, так і за франшизою ліг. Ліги вільноту є більш справедливою моделлю для перспективних майбутніх команд та більш цікаві для шанувальників кіберспорту, але призводять до меншої прибутковості для інвесторів через невизначеність команд із перебуванням у вищій лізі. Для них франчайзингові ліги можуть бути найкращою моделлю, якщо метою є збільшення прибутку для інвесторів, надійні контракти для гравців, і задоволення для глядачів і вболівальників, які підтримують команди у своєму місті.

Варто зазначити, що з огляду на популярність кіберспорту, набуття ним класичних ознак спорту формується його специфічна екосистема, що характеризується взаємозалежністю, спільними цінностями, гнучкістю та адаптивністю, конкурентністю та кооперацією для досягнення спільних цілей і включає команди професійних гравців, професійні клуби, федерації та ліги, вболівальників та споживачів (амбасадорів та фан-клуби), медіаресурси (канали, стримінгові сервіси, соціальні мережі), спонсорів, рекламодавців, бренди спортивного одягу, арени, тренувальні бази та клуби, аналітичні та статистичні компанії, тренувальні технології та технології доповненої чи віртуальної реальності. Взаємодія між всіма учасниками формує специфічне середовище, що набуває ознак замкненого циклу формування розважально-спортивного контенту та його споживання, а екосистема кіберспорту — це складний, динамічний ринок, що постійно розширюється, очікується, що до 2032 р. його розмір становитиме майже 10 млрд дол., лише дохід у 2025 р. очікується на рівні 4,8 млрд дол., при щорічному зростанні 5,54%. Найбільшу динаміку продемонструє сегмент ставок на спорт, з обсягом ринку 2,8 млрд дол. в 2025 р. (рис. 2) [3].

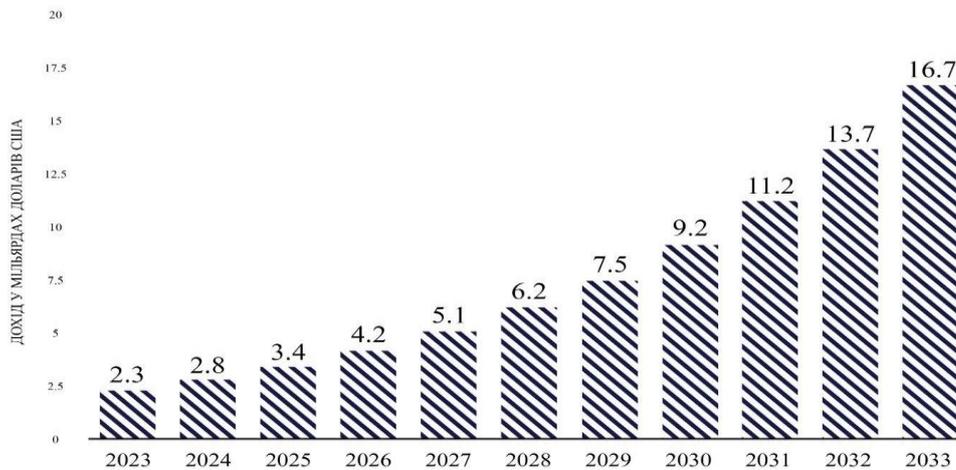


Рисунок 2. Прогнозовані оцінки масштабів ринку кіберспорту в усьому світі з 2023 по 2033 рр., млрд дол. США

Джерело: [6].

Найбільшу частку доходу формує ринок Китаю та США, де ринок найбільш розвинений і найбільша частка залучених споживачів (рис. 3).

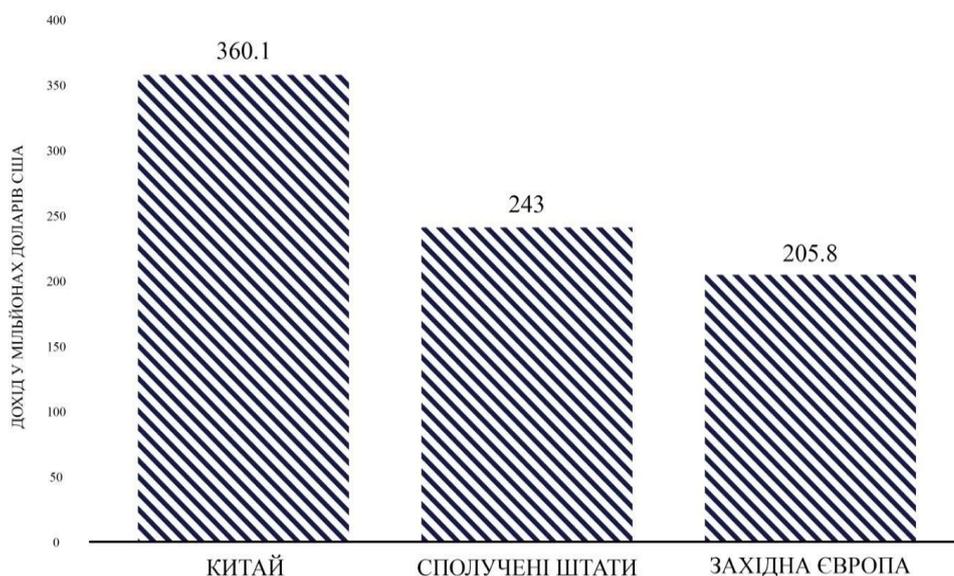


Рисунок 3. Дохід ринку кіберспорту в усьому світі у 2021 р. за регіонами, млн дол. США

Джерело: [4].

І найбільшим джерелом доходу є спонсорство, що в 2022 р. принесло 837,3 млн дол. залучених коштів, і медіаправа з майже 208 млн дол. (рис. 4).

На додаток до конкурентного аспекту, який кіберспорт поділяє зі звичайними видами спорту, це також важливо відзначити, що вони мають певний ступінь інституціоналізації. Одним із перших офіційною організацією, заснованою в Південній Кореї, стала Корейська асоціація кіберспорту (KeSpa), яка була створена в 2000 р. [27]. Це асоціація, яка регулює адміністративні питання (контракти, зарплати, положення, рейтинги, типи ліг) у 25 різних видах кіберспорту. Однак подібні організації створені в Європі та Америці, наприклад Асоціація кіберспорту Великої Британії або Esports Integrity Coalition (ESIC) у США [11]. Створення таких інституцій викликало деякі занепокоєння у світі кіберспорту, наприклад, чи колегіальний Ліги кіберспорту в США повинні приєднатися до Національної університетської атлетичної асоціації, що займається звичайним студентським спортом [1]. У 2008 р. була заснована Міжнародна федерація кіберспорту (IeSF, 2023), яка почала співпрацювати уже створеними асоціаціями в Азії та Європі країни зі спільною метою стабілізації кіберспорту. Крім того, були створені

асоціації гравців, такі як G7, заснована в 2006 р. сімома професійними командами, намагаючись захистити інтереси гравців за межами національних асоціацій, які були створені.

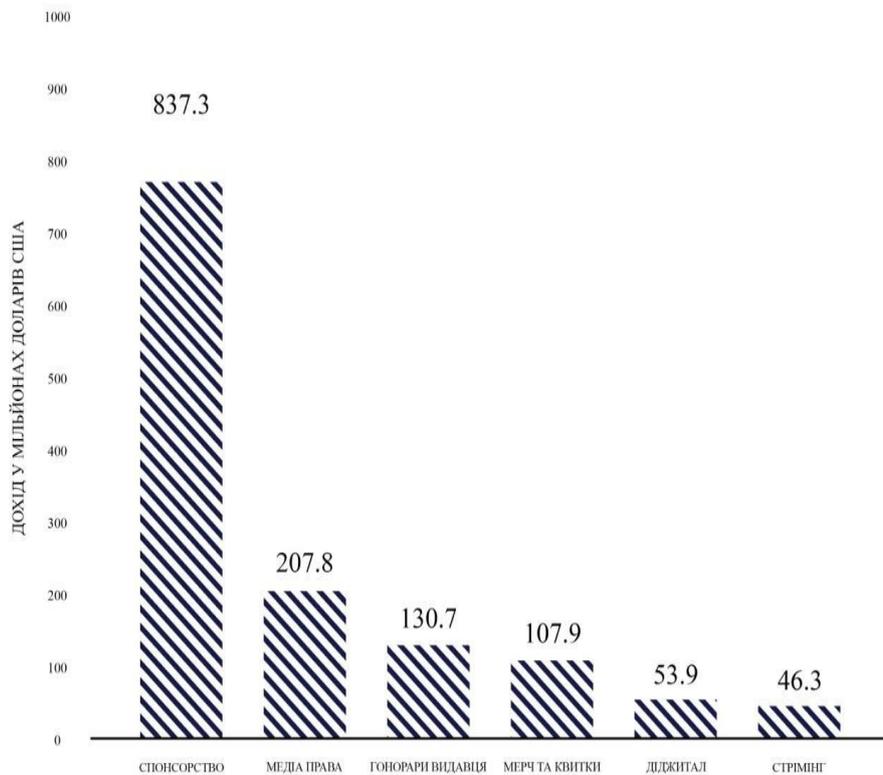


Рисунок 4. Дохід ринку кіберспорту в усьому світі у 2022 р. за сегментами, млн дол. США

Джерело: [5].

Зі сказаного вище зрозуміло, що не існує єдиної фіксованої організаційної структури, яка керує кіберспортом. Натомість існують різні організаційні структури з різними правилами і правилами для різних видів чемпіонатів, які організуються [14; 23]. Управління кіберспортом залежить від видання відеоігор, компаній або різних організацій, які адаптують його у такий спосіб, щоб сприяти і рекламує свої товари та послуги і, звісно, збільшуючи свої прибутки. Питання ефективного управління є важливим, оскільки пов'язане з вирішення багатьох проблем, які існують у них, здебільшого через відсутність чітких нормативів в регулюванні міжнародного законодавства [15].

Кіберспорт тісно пов'язаний з індустрією розваг і вважається формою ділової активності на додаток до розваг. Економічні ставки для фізичних осіб залучення до кіберспорту є значними, враховуючи, що доходи отримують від перегляду і участь у кіберспорті може бути величезною. Популярність кіберспорту як джерела розваги підкреслюють цінність інвестування в них. Вважається, що до 2029 р. ринок кіберспорту охопить 896,0 млн користувачів, а обсяг ринку ставок становитиме 3,5 млрд дол. США. В Азії ринок ставок на кіберспорт стрімко розширюється завдяки глибоко вкоріненій геймерській культурі та розвиненій онлайн-інфраструктурі.

Особливо вирізняється Південна Корея, де індустрія кіберспорту процвітає завдяки великій кількості професійних команд і численним турнірам. В Європі розвиток ринку значною мірою залежить від законодавчих норм, які відрізняються в кожній країні: у деяких діють більш лояльні правила щодо ставок, тоді як, наприклад, у Німеччині існують жорсткі обмеження, що стримують його зростання. Також культурні особливості впливають на популярність різних ігор і форматів ставок: у країнах Азії переважає інтерес до League of Legends, тоді як у Північній Америці найбільший попит мають шутери від першої особи [3].

Висновки. Загалом обґрунтування бізнес-моделі кіберспорту охоплює значну кількість учасників, від видавців відеоігор, що рекламують свою продукцію, отримують дохід від продажу прав на трансляцію спортивних медіа до глядачів, які формують фінансові потоки кіберспорту. Очевидно, що індустрія кіберспорту вимагає професійності для організації розваг. Самі відеоігри, а також їхні відповідні видавці та дизайнери, гравці, глядачі, організатори турнірів та всі спонсори роблять свій внесок у феномен кіберспорту, що проявляється через їх взаємозалежність і взаємодію. Різноманітні види кіберспорту та важливі чемпіонати, пов'язані між собою їх із сучасними звичайними видами спорту. Деякі з цих видів кіберспорту імітують традиційні спортивні заходи, а їхні події створені за зразком класичних спортивних ліг, таких як футбол або баскетбол. Незважаючи на те, що кіберспорт має певну інституціоналізацію, йому не вистачає єдиної міжнародної адміністративної структури для легітимізації, вирішення юридичних та організаційних питань.

Крім того, кіберспорт став широко популярною формою розваг та водночас прибутковою діяльністю. Це пояснюється тим, що ці суб'єкти, зокрема спортивні ЗМІ та розваги, видавництва відеоігор, організатори чемпіонату, власники та звичайні спортивні команди прагнуть отримати прибуток від їх зростаючої популярності і розширення, функціонуючи як соціально-економічна діяльність, яка притаманна класичним видам спорту. Дослідження кіберспорту стикається з низкою викликів, пов'язаних із швидкою еволюцією галузі, її багатоглибкістю та відсутністю усталених наукових підходів. Дослідження кіберспорту є складним через його динамічність, правові проблеми, нестачу академічних джерел та регіональні особливості.

Література

1. Blum, B. (2017, October 23). The NCAA and esports don't mix -- but soon, they might have to. ESPN. https://www.espn.com/college-sports/story/_/id/21121852/the-ncaa-esports-mix-soon-to
2. Edgar, A. (2019). Esport. *Sport, Ethics and Philosophy* 13(1), <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
3. Esports — Worldwide. 2025. <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
4. eSports market revenue worldwide in 2021, by region (in million U.S. dollars). 2025. <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/>
5. eSports market revenue worldwide in 2022, by segment (in million U.S. dollars). 2025. <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>
6. eSports market size worldwide from 2023 to 2033(in billion U.S. dollars). 2025. <https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/>
7. Esports World Cup 2024 по Counter-Strike 2 починається сьогодні. <https://klap.com.ua/news/esports-world-cup-2024-po-counter-strike-2-pochinaiet-sia-s-oghodni>
8. Farquhar, L. K. (2019). Fighting Games and Social Play. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 117–133). Lexington Books.
9. Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13. <https://doi.org/10.1016/J.SMR.2017.07.008>
10. George, J., & Sherrick, B. (2019). Competition Formats in Esports. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 45–56). Lexington Books.
11. Grabowski, M. (2019). The Law of Esports. In Roger Ryan (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 185—199). Lexington Books.
12. Greenfield P. M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81—123.
13. Hemmingsen, M. (2021). Code is Law: Subversion and Collective Knowledge in the Ethos of Video Game Speedrunning. *Sport, Ethics and Philosophy*, 15(3), 435–460. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1796773>
14. Hollist, K. E. (2015). Time to be Grown-Ups About Video Gaming: The Rising eSports Industry and the Need for Regulation. *Arizona Law Review*, 57(823), 823–847. <https://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf>
15. Ifrah, J. (2016). The Ifrah Guide to Esports Law. An Excerpt from The Definitive Guide to iGaming in the United States. Kisaco Research. https://kisacoresearch.com/sites/default/files/documents/esports-download_ifrah.pdf
16. Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of «Sport.» *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
17. Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287—299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
18. Koo, D. M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 466–474. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2008.10.010>
19. Leading eSports games worldwide in 2024, by cumulative tournament prize pool (in million U.S. dollars). 2025. <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>

20. Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
21. Miah, A. (2017). *Sport 2.0: Transforming sports for a digital world*. The MIT Press.
22. Mirabito, T., & Kucek, J. (2019). Sports Video Games (SVGs) in the Esports Landscape. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 135–151). Lexington Books.
23. NSLI. (2018). Emerging Legal Issues in Esports (Conference Materials 2018). *National Sports Law Institute. Marquette University Law School*. <https://law.marquette.edu/node/200424>
24. Olympic Esports Games 2025. 2023. <https://www.olympics.com/en/olympic-esports-games/>
25. Şentuna, B., & Kanbur, D. (2016). What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to the concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1177581>
26. Sturm, D. (2019). Not Your Average Sunday Driver: The Formula 1 Esports Series World Championship. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 153–165). Lexington Books.
27. Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press
28. Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
29. Young, S., & Strait, L. P. (2019). Counter-Strike or Counterpublic? Audience Creation, Transnational Discourses, and the Rhetorical Legitimation of Esports in TBS’s ELEAGUE. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 167–182). Lexington Books.
30. Горова К. О., Горовий Д. А., Кіпоренко О. В. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016. № 4 (2). С. 51–55. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4_%282%29__12.
31. Коваленко С.В. Основні етапи інформатизації суспільства та освіти. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки. 2016. Вип. 135. С. 181–184. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2016_135_47

References

1. Blum, B. (2017, October 23). The NCAA and esports don’t mix -- but soon, they might have to. ESPN. https://www.espn.com/college-sports/story/_/id/21121852/the-ncaa-esports-mix-soon-to
2. Edgar, A. (2019). Esport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
3. Esports — Worldwide. 2025. <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
4. eSports market revenue worldwide in 2021, by region (*in million U.S. dollars*). 2025. <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/>
5. eSports market revenue worldwide in 2022, by segment (*in million U.S. dollars*). 2025. <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>
6. eSports market size worldwide from 2023 to 2033 (*in billion U.S. dollars*). 2025. <https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/>

7. Esports World Cup 2024 po Counter-Strike 2 pochinaetsya c'ododni. [Counter-Strike 2 Esports World Cup 2024 starts today]. <https://klap.com.ua/news/esports-world-cup-2024-po-counter-strike-2-pochinaiet-sia-s-oghodni>
8. Farquhar, L. K. (2019). Fighting Games and Social Play. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 117–133). Lexington Books.
9. Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13. <https://doi.org/10.1016/J.SMR.2017.07.008>
10. George, J., & Sherrick, B. (2019). Competition Formats in Esports. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 45–56). Lexington Books.
11. Grabowski, M. (2019). The Law of Esports. In Roger Ryan (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 185–199). Lexington Books.
12. Greenfield P.M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81—123.
13. Hemmingsen, M. (2021). Code is Law: Subversion and Collective Knowledge in the Ethos of Video Game Speedrunning. *Sport, Ethics and Philosophy*, 15(3), 435–460. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1796773>
14. Hollist, K. E. (2015). Time to be Grown-Ups About Video Gaming: The Rising eSports Industry and the Need for Regulation. *Arizona Law Review*, 57(823), 823–847. <https://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf>
15. Ifrah, J. (2016). The Ifrah Guide to Esports Law. An Excerpt from The Definitive Guide to iGaming in the United States. *Kisaco Research*. https://kisacoresearch.com/sites/default/files/documents/esports-download_ifrah.pdf
16. Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of «Sport.» *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
17. Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287–299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
18. Koo, D. M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 466–474. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2008.10.010>
19. Leading eSports games worldwide in 2024, by cumulative tournament prize pool (in million U.S. dollars). 2025. <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>
20. Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
21. Miah, A. (2017). *Sport 2.0: Transforming sports for a digital world*. The MIT Press.
22. Mirabito, T., & Kucek, J. (2019). Sports Video Games (SVGs) in the Esports Landscape. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 135–151). Lexington Books.
23. NSLI. (2018). Emerging Legal Issues in Esports (Conference Materials 2018). *National Sports Law Institute. Marquette University Law School*. <https://law.marquette.edu/node/200424>
24. Olympic Esports Games 2025. 2023. <https://www.olympics.com/en/olympic-esports-games/>
25. Şentuna, B., & Kanbur, D. (2016). What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to the concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1177581>

26. Sturm, D. (2019). Not Your Average Sunday Driver: The Formula 1 Esports Series World Championship. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 153–165). Lexington Books.

27. Taylor, T. L. (2012). Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. MIT Press

28. Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>

29. Young, S., & Strait, L. P. (2019). Counter-Strike or Counterpublic? Audience Creation, Transnational Discourses, and the Rhetorical Legitimation of Esports in TBS's ELEAGUE. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 167–182). Lexington Books.

30. Horova K. O., Horovyi D. A., Kiporenko O. V. (2016) Osnovni tendenciyi rozvytku rynku kibersporty. Problemy I perspektivy rozvytku pidpnyemnitstva. [The main trends in the development of the eSports market. Problems and prospects of entrepreneurship development]. № 4 (2). 51–55. (in Ukrainian) http://nbuv.gov.ua/UJRN/piprp_2016_4_%282_%29__12.

31. Коваленко С. В. (2016) Основні етапи інформатизації суспільства та освіти. [The main stages of informatization of society and education]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnogo universytetu*. Seriya: Pedahohichni nauki. Vup. 135. 181–184. http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2016_135_47

DOI 10.33111/vz_kneu.39.25.02.06.040.046

УДК 339.9

Шевченко Ірина Олександрівна

доктор економічних наук, доцент,
професор кафедри менеджменту та бізнес адміністрування
Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»
e-mail: Irina_shev4enko@ukr.net
ORCID: 0000-0001-8188-3551

ДОМІНУЮЧІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ГЛОБАЛЬНОЇ ЕКОНОМІКИ У СВІТІ

Shevchenko Iryna

Doctor of Economic Sciences,
Professor of the Department of Management and Business Administration
National Aerospace University named after N. E. Zhukovsky
«Kharkiv Aviation Institute»
e-mail: Irina_shev4enko@ukr.net
ORCID: 0000-0001-8188-3551

DOMINANT TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF THE GLOBAL ECONOMY IN THE WORLD

Анотація. Було проведено дослідження щодо домінуючих тенденцій у розвитку світової економіки. Для розкриття теми дослідження автор досліджував теоретичне поняття «розвиток» через аналіз відповідної літератури. У статті автор пропонує розглянути ключові хронологічні події, що стосуються розвитку світової економіки, починаючи з початку глобалізаційних процесів у світі. Аналізуючи історичні події, робота виявляє економічні процеси, що сформувалися на кожному етапі розвитку глобальної економіки. Дослідження підтверджує, що глобалізація та