

Р. М. Маслиган,
аспірант кафедри обліку та оподаткування і маркетингу,
Мукачівський державний університет
ORCID ID: 0000-0002-8352-3311

О. О. Маслиган,
д. е. н, доцент кафедри менеджменту, управління економічними
процесами та туризму, Мукачівський державний університет
ORCID ID: 0000-0002-8465-548X

DOI: 10.32702/2306-6814.2021.24.38

ОСНОВА ІНТЕГРОВАНОГО РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТИВНИХ КЛУБІВ В УКРАЇНІ

R. Maslihan,
Postgraduate student of the Department of Accounting and Taxation and Marketing, Mukachevo State University
O. Maslihan,
Doctor of Economic Sciences, Associate Professor of the Department of Management,
Management of Economic Processes and Tourism, Mukachev State University

BASIS FOR INTEGRATED DEVELOPMENT OF CYBER SPORTS CLUBS IN UKRAINE

Розвинена система спортивних клубів є основою інтегрованого розвитку кіберспорту. Це зумовлено її визначальною роллю в впорядкуванні, узгодженні та об'єднанні різноманітних напрямів діяльності, спрямованих на створення унікальної ціннісної позиції кіберспортивних послуг за кожною з наявних в Україні цільових (формальних) груп розробників/видавців цифрових ігор, що є кіберспортивними дисциплінами. Окреслена специфіка визначила зміст цього дослідження, що спрямований на ідентифікацію та опис основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні, через: конкретизацію понять "спортивний клуб" та "кіберспортивний клуб"; конкретизацію характерних ознак кіберспортивних клубів; виділення базових умов, за яких кіберспортивні клуби формують основу їх інтегрованого розвитку; аналіз залучення кіберспортивних клубів в інтеграційні процеси. Відповідно до результатів дослідження кіберспортивний клуб розглянуто як заклад фізичної культури і спорту, що забезпечує розвиток спорту шляхом надання кіберспортивних послуг. При цьому як характерні ознаки кіберспортивних клубів виділено: забезпечення розвитку кіберспорту шляхом надання послуг, що орієнтовані на організацію, підтримку та проведення змагань у відеоіграх, що є кіберспортивними дисциплінами; належність до однієї або кількох цільових формальних груп розробника/видавця ігор; наявність функціональних зон для виконання ігрових завдань і розвитку ігрових навичок кіберспортсменів. У межах дослідження звернено увагу на те, що кіберспортивні клуби, працюючи із широкою цільовою аудиторією, прагнуть до максимального розширення номенклатури послуг та зони охоплення геймерів-аматорів та професійних кіберспортсменів. Відтак констатовано, що більшість таких клубів орієнтовано на інтеграцію в цільові формальні групи розробників/видавців цифрових ігор, що є кіберспортивними дисциплінами. Базовими умовами, за якими такі клуби формують основу їх інтегрованого розвитку є: впорядкування та узгодження технічного оснащення базових зон; об'єднання у мережу; об'єднання функцій з виробництва кіберспортивних послуг; вільне переміщення кіберспортсменів у тренувальному та змагальному процесах.

A developed system of sports clubs is the basis for the integrated development of cybersport. This is due to its decisive role in the streamlining, harmonization, and unification of various activities aimed at creating a unique value position of cyber-sport products for each of the target (formal) products in Ukraine Teams of developers/publishers of digital games that are cybersports disciplines. This specificity led to the content of the study, which was aimed at identifying and describing the basis for the integrated development of cyber-sports clubs in Ukraine. The study is aimed at: specifying the concepts of "sports club" and "cybersports club"; specifying the characteristics of cybersports clubs; highlighting the basic conditions under which cybersports clubs form the basis of their integrated development; analysis of the involvement of cybersports clubs in integration processes.

According to the study, the cybersports club should be seen as an institution of physical culture and sport, promoting cybersport through the provision of cybersports services. At the same time, the characteristics of cybersports clubs are: promote cybersport by providing cyber-sports services that focus on organizing, supporting, and competing for video games as cyber-sports disciplines; membership in one or more of the target formal teams of the game developer/publisher; availability of functional areas for playing tasks and gaming skills of the cyber athletes. The study concluded that cybersports clubs, working with a broad target audience of athletes and cyber athletes aim to maximize the range of services and coverage. Consequently, it is noted that most of these clubs are oriented towards the integration of the developers/publishers of digital games, which are cybersports disciplines, into the target formal groups. The basic conditions under which such clubs form the basis of their integrated development are: streamlining and harmonizing the technical equipment of their basic areas; networking of cybersports clubs; combining the production of a cybersports product; free movement of cyber athletes in the training and competitive process. The prospects for further research in this area lie in their application to the formation and analysis of models for the integrated development of Ukrainian cybersports clubs, following the main classes of cybersports disciplines on which they are directed.

Ключові слова: кіберспорт, кіберспортивний клуб, спортивний клуб, змагання у відеоіграх, кіберспортивний продукт.

Key words: cybersports, cybersports club, sport Club, video game competitions, cybersports product.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ У ЗАГАЛЬНОМУ ВИГЛЯДІ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК ІЗ ВАЖЛИВИМИ НАУКОВИМИ ЧИ ПРАКТИЧНИМИ ЗАВДАННЯМИ

Згідно зі світовим досвідом Європи, США, Канаді, Австралії, Японії розвинена система спортивних клубів є основою інтегрованого розвитку кіберспорту. Це зумовлене тим, що ця система сприяє впорядкуванню, узгодженню та об'єднанню різноманітних напрямів зі створення унікальної ціннісної позиції кіберспортивного продукту за кожною з цільових (формальних) груп розробника/видавця цифрових ігор, що є кіберспортивними дисциплінами [2]. Вплив системи спортивних клубів на процеси упорядкування, узгодження й об'єднання структур найбільш яскраво проявляє себе у діяльності спортивних клубів з бойових мистецтв, футболу тощо. Водночас в Україні основною проблемою розвитку такої основи інтегрованого розвитку є те, що чітке поняття "спортивний клуб" або "кіберспортивний клуб" у чинному законодавчому полі відсутнє. Це синтезує не визначеність, щодо: 1) меж дослідження основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів; 2) відсутність бази для окреслення характерних ознак спортивних клубів та рис прояву інтеграційних процесів.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ І ПУБЛІКАЦІЙ

Особливості інтегрованого розвитку різних типів організацій у вітчизняній економіці висвітлені у працях значної кількості науковців та економістів-практиків, серед яких: Бурим Ю. [1], Данилюк І. [2], Р.Г. Щербина, В.О Ковальов [8], Ткалич М., Толмачевська Ю. [6]. Перелічені автори основну увагу зосереджують переважно на конкретизації поняття "спортивний клуб", у той час, як системні проблеми, щодо інтегруються невизначеністю характерних ознак спортивних клубів залишаються майже не висвітленими у науковій та спеціалізованій літературі. Це призводить до невизначеності та

розбіжностей при розумінні базових умов, за яких такі клуби сформують основу інтегрованого розвитку. Ця проблема є особливо значущою для дослідження базових засад інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні, оскільки ці процеси відбуваються не лише за достатньої кількості таких суб'єктів економічної діяльності (аби покрити сукупний попит на кіберспортивний продукт), вони потребують структуризації за кіберспортивними дисциплінами та видами кіберспортивних послуг.

МЕТА І ЗАВДАННЯ СТАТТІ

Метою статті є ідентифікація та опис основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні. Мета зумовила постанову таких завдань дослідження:

- конкретизація понять "спортивний клуб" та "кіберспортивний клуб" (відповідно до положень чинного законодавства України);
- конкретизація характерних ознак кіберспортивних клубів;
- виділення базових умов, за яких кіберспортивні клуби формують основу їх інтегрованого розвитку;
- аналіз залучення кіберспортивних клубів в інтеграційні процеси.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ З ПОВНИМ ОБГРУНТУВАННЯМ ОТРИМАНИХ НАУКОВИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

Термін "клуб" похідне від англійського слова to club, основним значенням якого є об'єднання людей до купи (відповідно до їх інтересів та мети). Окреслені положення орієнтують на конкретизацію понять "спортивний клуб" та "кіберспортивний клуб" як "організаційні утворення". Водночас точнішою така конкретизація може бути користуючись з аналізу положень чинного законодавства України. Зокрема, поняття "спортивний клуб" згадується у Законі України "Про фізичну культуру і

Таблиця 1. Характеристика основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні

Основа інтегрованого розвитку	Змістова структура	Конкретизація змісту елементів основи інтегрованого розвитку	Типи клубів, що можуть інтегруватися
Комерційні кіберспортивні клуби	Підприємницькі товариства	Здійснюють підприємницьку діяльність у сфері кіберспорту з метою одержання прибутку (повне товариство, командитне або товариство з обмеженою або додатковою відповідальністю, акціонерне товариство)	Студентські, шкільні, за місцем проживання кіберспортсменів, за кіберспортивними дисциплінами
	Виробничі кооперативи	Добровільне об'єднання громадян, що здійснюють діяльність на засадах членства з метою спільної підприємницької діяльності у сфері кіберспорту та одержання прибутку. Ця організаційно-правова форма не характерна для організацій фізичної культури і спорту, проте ЄДР підтверджує інформацію про наявність таких форм (виробничий кооператив «ФІС» ЄДРПОУ 02018642). Вважаємо, що така організаційно-правова форма застосовувана у сфері кіберспорту [3]	
Некомерційні кіберспортивні клуби	Непідприємницьких товариств	Здійснюють діяльність у сфері кіберспорту, метою якої не є отримання прибутку (як правило, це громадських об'єднань)*	
	Установи (державних, комунальних і приватних)	Здійснюють діяльність як комунальне та державне підприємство (яке є суб'єктом публічного права) у сфері кіберспорту, метою якої не є отримання прибутку**	

Примітка: * ЦКУ не забороняє некомерційним кіберспортивним клубам здійснювати комерційну діяльність, якщо вона здійснюється поряд з основною та відповідає меті, для якої вони були створені.

Джерело: розроблено авторами на основі [1; 2; 6].

спорт" від 17.11.2009 № 1724-VI, як заклад фізичної культури і спорту (або юридична особа), що забезпечує розвиток фізичної культури і спорту шляхом надання фізкультурно-спортивних послуг (ст. 1). Використання дефініції "заклад" не відповідає термінології Цивільного Кодексу України, однак, за класифікатором організаційно-правових форм господарювання (КОПФГ), вона охоплює такі організаційно-правові форми діяльності, як: 1) комерційна організація чи підприємство фізичної культури і спорту; 2) некомерційна організація; 3) спеціалізоване приміщення, де надаються фізкультурно-спортивні послуги [3]. При цьому чинна юридична практика визначає як найкращі форми створення і функціонування спортивних клубів в Україні — комерційні та некомерційні організації [1; 6]. Відповідно до таких особливостей кіберспортивний клуб слід розглядати як заклад фізичної культури і спорту, що забезпечує розвиток кіберспорту шляхом надання кіберспортивних послуг (які є одним з різновидів нематеріального продукту). Це зумовлене тим, що кіберспорт є офіційним видом спорту в Україні, яким наразі зацікавились як геймери-аматори, так і професійні спортсмени (наразі є значна кількість спортивних симуляторів за різними видами спорту). Окреслення змісту категорії кіберспортивний клуб, дозволяє визначити у якості основи їх інтегрованого розвитку: 1) комерційні кіберспортивні клуби, що створюються в організаційно правовій формі підприємницьких товариств, комунальних, державних підприємств (які є суб'єктами публічного права), виробничих кооперативів. Такі клуби є юридичними та особами-учасниками відносин у сфері професійного кіберспорту. Такі клуби співпрацюють тільки з професійними гравцями в цифрові ігри, що є кіберспор-

тивними дисциплінами; 2) некомерційні кіберспортивні клуби або такі, що створюються в організаційно правових формах непідприємницьких товариств (як правило, громадських об'єднань) або установ (державних, комунальних, приватних). Характеристика основи інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів в Україні представлена у таблиці 1.

Характерними ознаками кіберспортивних клубів є:

1) забезпечення розвитку кіберспорту шляхом надання кіберспортивних послуг орієнтованих на організацію, підтримку, проведення змагання у відеоіграх, що є кіберспортивними дисциплінами (серед них організація кіберспортивних тренувань кіберспортсменів на сучасному кіберспортивному обладнанні; організація кіберспортивних подій, симуляція спортивних поєдинків; проведення навчальних семінарів та тренувальних зборів; продаж супутніх до кіберспорту товарів тощо);

2) належність до однієї або кількох цільових формальних груп розробника/видавця ігор;

3) наявність функціональних зон для виконання ігрових завдань і ігрових навичок кіберспортсменів.

Наразі діє понад 85 кіберспортивних клубів, які відповідають окресленим ознакам. Такі клуби зосереджені переважно на території м. Київ (наразі діє 26 клубів). Становище ймовірно зумовлене потребою покриття значно більшого, ніж в інших територіях України, попиту на кіберспортивні послуги. Незначна частина кіберспортивних клубів діє у Львівській (15 клубів), Івано-Франківській (3 клуби), Одеській (11 клубів), Харківській (15 клубів), Дніпропетровській (6 клубів), Донецькій (4 клуби), Черкаській (2 клуби), Полтавській областях (3 клуби). Розподіл кіберспортивних клубів за

територіями України станом на 2021 р. наведений на рисунку 1.

Водночас у 2021 р. тільки 31 кіберспортивних клуб (або 36,4% від їх загальної кількості) залучено до інтеграційних процесів, що проілюстровано за даними рисунку 2.

Найбільшим є залучення до інтеграційних процесів кіберспортивних клубів у м. Київ, у ймовірно зумовлене значно розвиненішим конкурентним середовищем (у порівнянні з іншими територіями України). У такому середовищі кіберспортивні організації прагнуть до розширення можливостей з виробництва кіберспортивних послуг. Специфічність кіберспортивних клубів полягає у тому, що незалежно від їх організаційно-правових форм вони прагнуть надати найширший набір кіберспортивних послуг.

В економіці зміст терміну інтеграція множинний, оскільки охоплює такі процеси, як [5; 7]: 1) поєднання, взаємопроникнення (або взаємодії) діяльності різних суб'єктів економічної діяльності у межах різних структур; 2) взаємозближення й утворення взаємозв'язків суб'єктів економічної діяльності; 3) впорядкування та узгодження процесів виробництва продуктів та послуг. Окреслені тлумачення та зміст процесів інтеграції, дозволяють конкретизувати базові умови, за яких кіберспортивні клуби формують основу їх інтегрованого розвитку, зокрема:

— впорядкування та узгодження технічного оснащення базових зон, серед яких зона для кіберспортсменів; зона інтерактивних розваг; буткемп (або зона для інтенсивних тренувань кіберспортсменів); зона відпочинку та кіберспортивних подій (арена); зона для та симуляції гри;

— поєднання, взаємопроникнення (взаємодії) за напрямками діяльності кіберспортивних клубів у межах різних структур (вид. у табл. 1) розміщених на певній території з метою набуття просторової мобільності щодо надання кіберспортивних послуг цільовій аудиторії;



Рис. 1. Розподіл кіберспортивних клубів за територіями України станом на 2021 р., клубів

Джерело: сформовано на основі [9, с. 3].

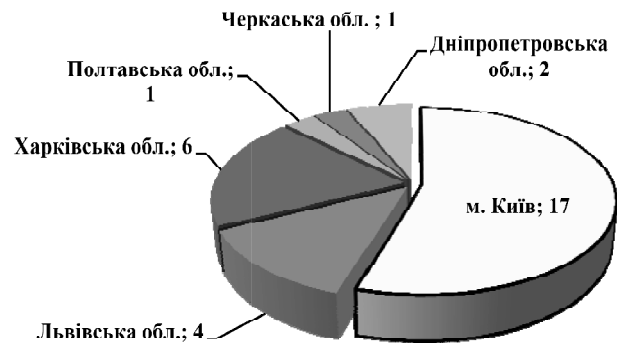


Рис. 2. Залучення кіберспортивних клубів за територіями України до інтеграційних процесів станом на 2021 р., клубів

Джерело: сформовано на основі [9, с. 3].

— об'єднання функцій з виробництва кіберспортивних послуг з метою набуття мобільності асортименту. Це зумовлене тим, що виробництво послуг здійснюється за видами кіберспортивних дисциплін;

— вільне переміщення кіберспортсменів у тренувальному та змагальному процесі, яке зумовлене спільністю базових зон для кіберспортсменів.

Таблиця 2. Характеристика процесів впорядкування, узгодження і об'єднання у мережах кіберспортивних клубів м. Києва

Мережі клубів	Основа інтегрованого розвитку мереж	Напрями упорядкування, узгодження технічного оснащення					Ознаки інтеграції клубів	
		1	2	3	4	5	Специфічні	Загальні
Ваулт	Некомерційні кіберспортивні клуби	+	+	+	+	+	Уніфікація технічного оснащення зон для кіберспортсменів, прагнення до уніфікації зони інтерактивних розваг та буткемпів	Вільне переміщення кіберспортсменів за структурами; спільне виробництво кіберспортивних послуг (спільні буткемпи, спільні зони для кіберспортсменів)
Valiance		+	-	-	-	-		
IT LAND	Підприємницькі товариства	+	+	+	+	-		
Skill	Некомерційні кіберспортивні клуби, підприємницькі товариства	+	-	-	-	-		
Windigo		+	-	+	-	-		
Arena		+	+	+	+	+		
Ukraine	Підприємницькі товариства	+	+	+	+	+		

Примітка: * (1) зона для кіберспортсменів; (2) зона інтерактивних розваг; (3) буткемп; (4) зона відпочинку та ін. подій; (5) зона для та симуляції гри.

Джерело: сформовано за даними кіберспортивних клубів.

Таблиця 3. Характеристика процесів впорядкування, узгодження і об'єднання у мережах кіберспортивних клубів Харківської, Полтавської та Черкаської областей

Мережі клубів	Основа інтегрованого розвитку	Напрями упорядкування, узгодження технічного оснащення зон для кіберспорту					Ознаки інтеграції клубів	
		1	2	3	4	5	Специфічні	Загальні
ZArena	Некомерційні кіберспортивні клуби	+	+	+	+	+	Загальна уніфікація технічного оснащення всіх зон для кіберспорту	Спільне виробництво кіберспортивних послуг
Extrim	Підприємницькі товариства	+	-	-	-	-	Загальна уніфікація технічного оснащення зони для кіберспортсменів	-
Vaza		+	+	-	-	-	Загальна уніфікація технічного оснащення зон для кіберспортсменів та інтерактивних розваг	Вільне переміщення кіберспортсменів у тренувальному процесі

Примітка: *(1) зона для кіберспортсменів; (2) зона інтерактивних розваг; (3) буткемп; (4) зона відпочинку та ін. подій; (5) зона для та симуляції гри.
Джерело: сформовано за даними кіберспортивних клубів.

Інтеграційні зв'язки кіберспортивних клубів формується за наступними напрямками: прямі злиття, поглинання, об'єднання; франчайзинг [5; 7].

Характеристика процесів впорядкування, узгодження і об'єднання у наведених вище мережах кіберспортивних клубів м. Києва наведено в таблиці 2. Очевидними є ознаки локальної інтеграції окреслених клубів. Вони що полягають у поступовій уніфікації технічного оснащення зон для кіберспортсменів та у прагненні до уніфікації зони інтерактивних розваг та буткемпів, функцій зі спільного виробництва кіберспортивних послуг, а також у вільного переміщення кіберспортсменів за структурами (у змагальному та тренувальному процесі).

У процеси інтеграції кіберспортивних клубів у м. Києві залучено 17 місцевих клубів кіберспорту, що діють як: 1) мережа клубів Ваулт, а саме: клуби Ваулт 15 (вулиця Маршала Малиновського), Ваулт 13 (вулиця

Таблиця 4. Характеристика процесів впорядкування, узгодження і об'єднання у мережах кіберспортивних клубів Дніпропетровської області

Мережі клубів	Основа інтегрованого розвитку	Напрями упорядкування, узгодження технічного оснащення зон для кіберспорту					Ознаки інтеграції клубів	
		1	2	3	4	5	Специфічні	Загальні
ottavio	Некомерційні кіберспортивні клуби	+	-	+	-	+	загальна уніфікація технічного оснащення зони для кіберспортсменів, буткемпів та зон для та симуляції гри	спільне виробництво кіберспортивних послуг (спільні тренування кіберспортсменів у буткемах)

Примітка: *(1) зона для кіберспортсменів; (2) зона інтерактивних розваг; (3) буткемп; (4) зона відпочинку та ін. подій; (5) зона для та симуляції гри.
Джерело: сформовано за даними кіберспортивних клубів.

Велика Васильківська), Ваулт Сіті (вулиця Тростянецька), Ваулт 21 (проспект Василя Порика); 2) мережа клубів Valiance, а саме: клуби CUBE (вулиця Джона Маккейну), LifeZone (Бессарабська площа) та RAILWAY CLUB (Вокзальна площа); 3) мережа клубів IT LAND, а саме: клуби IT LAND (Троєщина), IT LAND (Лісовий масив), IT LAND (Академмістечко), IT LAND Оболонь; 4) мережа клубів Skill, а саме клуби Skill ESport Club (Червоний провулок), PA Skill (вулиця Академіка Філатова); 5) мережа клубів Windigo Arena, а саме клуб Windigo Arena (вул. Глінки), Levels Windigo Arena (вул. Європейська); 6) мережа клубів Ukraine (Київ), а саме CyberRing Ukraine (проспект Героїв Сталінграда, Київ) та Ukraine MT LLC (м. Київ, Шевченківський район). При цьому такі кіберспортивні клуби, як Слава Героям, ASUS CyberZone, Gameplay, Gameinn, Cyberplaza, GamePlay Cyber Club, PlayHUB Cyber Club, Cyberzone Lite, NAVI у процеси інтеграції не залучені.

Крім м. Києва, процеси локальної та регіональної інтеграції властиві ряду інших областей, у межах яких з 55 клубів кіберспорту, лише 14 долучено до процесу впорядкування, узгодження і об'єднання структур і функцій з виробництва кіберспортивного продукту. Єдиним прикладом регіональної інтеграції є мережа клубів Харківської, Полтавської та Черкаської областей, що діють як мережа клубів ZArena, а саме клуби ZArena (Червоношкільна набережна, Харків), ZArena (бульвар Шевченко, Черкаси) та ZArena (вул. Перемоги, м. Кременчук Полтавської області). В Харківській області процеси інтеграції характерні для: мережі клубів Extrim, що узагальнює клуб Безодня та Extrim Game Club; мережі клубів Vaza, що узагальнює клуб Vaza (проспект Людвіга Свободи), клуб Vaza (вул. Пушкінська). Характеристика процесів впорядкування, узгодження і об'єднання у наведених вище мережах кіберспортивних клубів Харківської, Полтавської та Черкаської областей наведена у табл. 3. Ознаки локальної та регіональної інтеграції клубів досить різноманітні та різноспрямовані.

Деякі процеси локальної інтеграції наявні також в Дніпропетровській області, де вже діє мережа клубів ottavio, що узагальнює клуб ottavio на Гагарина, ottavio на Курчатова. Характеристика процесів впорядкування, узгодження і об'єднання у мережах кіберспортивних клубів Дніпропетровської області (табл. 4) дозволяє окреслити базові ознаки їх локальної інтеграції. Ці ознаки полягають в поступовій уніфікації технічного оснащення зон для кіберспортсменів, симуляції гри, буткемпів. Також реалізуються функції зі спільного виробництва кіберспортивних послуг (зокрема, спільні тренування кіберспортсменів у буткемах).

При цьому значна кількість кіберспортивних клубів у Львівській, Івано-

Франківській, Одеській, Харківській, Дніпропетровській, Донецькій та Полтавській областях у процесі інтеграції поки не долучені. Наприклад, у Львівській області це такі відомі клуби, як Синдикат, Максимум, Cyber Zone Lviv та ARENA 27 тощо. У Одеській області це Smile, Terabit, LEVEL PsClub, PORTAL CLUB, PS JOYSTICKPS JOYSTICK тощо. У Донецькій області це Combat тощо.

ВИСНОВКИ З ПРОВЕДЕНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Відповідно до результатів дослідження можна зробити такі висновки:

1. Кіберспортивний клуб слід розглядати як заклад фізичної культури і спорту, що забезпечує розвиток кіберспорту шляхом надання кіберспортивних послуг. Це зумовлене тим, що кіберспорт є офіційним видом спорту в Україні, яким наразі зацікавились як геймери, так і професійні спортсмени (оскільки наразі є значна кількість спортивних симуляторів за різними видами спорту).

2. Характерними ознаками кіберспортивних клубів є: забезпечення розвитку кіберспорту шляхом надання кіберспортивних послуг, що орієнтовані на організацію, підтримку та проведення змагання у відеоіграх, що є кіберспортивними дисциплінами; належність до однієї або кількох цільових формальних груп розробника/видавця ігор; наявність функціональних зон для виконання ігрових завдань і ігрових навичок кіберспортсменів.

3. Кіберспортивні клуби працюючи із широкою цільовою аудиторією прагнуть до максимального розширення номенклатури послуг та зони охоплення геймерів-аматорів та професійних кіберспортсменів. Відтак більшість таких клубів орієнтовані на інтеграцію в межах однієї або кількох цільових формальних груп розробників/видавців цифрових ігор, що є кіберспортивними дисциплінами. Базовими умовами, за яких такі клуби формують основу їх інтегрованого розвитку є: впорядкування та узгодження технічного оснащення їх базових зон; об'єднання у мережу кіберспортивних клубів; об'єднання функцій з виробництва кіберспортивного продукту; вільне переміщення кіберспортсменів у тренувальному та змагальному процесах.

Перспективи подальших розвідок у цьому напрямі полягають у їх застосуванні у формуванні та аналізі моделей інтегрованого розвитку кіберспортивних клубів України відповідно до класів кіберспортивних дисциплін, на які вони орієнтовані. Такі моделі мають формуватися за властивостями ігрових просторів та за особливостями вирішення змагальних завдань кіберспортсменів.

Література:

1. Бурим Ю. Юридичне Оформлення Спортивних Клубів. URL: <https://legal-support.top/sportivniy-klub/> (дата звернення 10.09.2021).

2. Данилюк И. Что такое клубная система? URL: https://skateukraine.org/post/2020/club_system?lang=ru (дата звернення 11.09.2021).

3. Класифікатор організаційно-правових форм господарювання. URL: <https://dovidnyk.in.ua/directories/kopfg>

4. Комп'ютерні клуби України. URL: <https://gameinside.ua/kompyuternye-kluby-ukrainy/> (дата звернення 20.11.2021).

5. Маслиган О.О. Організаційна парадигма інтегративного управління підприємствами у межах кластерів туризму та рекреації, Економіка, фінанси, право, 2014. Вип. 1 (1). С. 40—48.

6. Ткалич М., Толмачевська Ю. Спорт, спорт, спорт... Чи є перспектива інституційного розвитку? URL: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/sport-sport-sport-chi-e-perspektiva-instituciynogo-rozvitku.html> (дата звернення 20.11.2021).

7. Трихліб К.О. Інтеграція: сутність та особливості. Європейська інтеграція в контексті сучасної геополітики: зб. наук. ст. за матеріалами наук. конф., м. Харків, 24 трав. 2016 р. Харків, 2016. С. 100—105.

8. Щербина Р.Г., Ковальов В.О. Розвиток підприємництва у сфері спорту для всіх. Вісник КНТУ, 2018. № 12. С. 109—114.

9. Щорічне дослідження ринку кіберспорту в Україні, Центр економічної стратегії рвс. 2021 р. URL: https://drive.google.com/file/d/1UACD8RrFUmYloMCfPZ8h9l-CG4_9kpA/view?usp=sharing (дата звернення 10.12.2021).

References:

1. Buryim, Yu. (2020), "Legal Registration of Sports Clubs", available at: <https://legal-support.top/sportivniy-klub/> (Accessed 10.09.2021).

2. Danilyuk, I. (2020), "What is the club system?", available at: https://skateukraine.org/post/2020/club_system?lang=ru (Accessed 11.09.2021).

3. dovidnyk.in.ua (2020), "Classifier of organizational and legal forms of management" available at: <https://dovidnyk.in.ua/directories/kopfg> (Accessed 11.09.2021).

4. gameinside.ua (2020), "Computer clubs of Ukraine". available at: <https://gameinside.ua/kompyuternye-kluby-ukrainy/> (Accessed 20.11.2021).

5. Maslihan, O.O. (2014). "Organizational paradigm of integrative management of enterprises within the clusters of tourism and recreation", *Ekonomika, finansy, pravo*, vol. 1 (1). pp. 40—48.

6. Tkalych, M. and Tolmachevs'ka, Yu. (2020), "Sport, sport, sport... Is there a prospect of institutional development?", available at: <https://yur-gazeta.com/publications/practice/sportivne-pravo/sport-sport-sport-chi-e-perspektiva-instituciynogo-rozvitku.html> (Accessed 20.11.2021).

7. Trykhlіb, K.O. (2016), "Integration: essence and features", *Yevropeys'ka intehratsiya v konteksti suchasnoyi heopolityky, Zbirka dopovidej na naukoviy konferentsii [European integration in the context of modern geopolitics: Coll. Science. Art. according to the materials of sciences. conf.]*, Kharkiv, Ukraine, 2016, pp. 100—105.

8. Shcherbyna, R.H. (2018), "Development of entrepreneurship in the field of sports for all", *Visnyk KNTU*, vol. 12, pp. 109—114.

9. Center for Economic Strategy (2021), "Annual study of the e-sports market in Ukraine", available at: https://drive.google.com/file/d/1UACD8RrFUmYloMCfPZ8h9l-CG4_9kpA/view?usp=sharing (Accessed 10.12.2021).

Стаття надійшла до редакції 14.12.2021 р.