

# Організація кіберспортивних змагань для військових та ветеранів війни з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування

УДК 796.063:004.5+955.292

**О. А. Шинкарук, Д. Давидов**

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

**Резюме.** Організація кіберспортивних змагань для військових та ветеранів з інвалідністю чи обмеженнями повсякденного функціонування має значний потенціал для покращення їхнього психічного та фізичного стану, а також для соціальної інтеграції. Актуальність досліджень підкреслюється необхідністю розробки нових ефективних методів реабілітації, що можуть бути доступними та привабливими для ветеранів. *Мета.* Здійснити аналіз досвіду застосування змагань та заходів з кіберспорту зарубіжних країн для військових та ветеранів війни з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування та розробити алгоритм їх організації та проведення. *Методи.* Аналіз спеціальної наукової літератури, порівняння, анкетування, систематизація, методи статистичного аналізу. *Результати.* Кіберспорт все частіше розглядають як ефективний інструмент реабілітації військових та ветеранів війни з інвалідністю. Дослідження та ініціативи у США, Великій Британії, Канаді, Австралії та Україні показують, що участь у кіберспортивних змаганнях сприяє фізичній, когнітивній та соціальній реабілітації ветеранів. Організації, такі як Warrior GMR Foundation, Stack Up, Battle Brothers Gaming, Veterans Gaming Australia та Rehabilitation through Gaming активно залучають ветеранів до кіберспортивних заходів, надаючи їм можливість відчувати підтримку спільноти та розвивати нові навички. Опитування військових та ветеранів війни показало, що 49 % респондентів мали повний доступ до цифрових пристроїв в умовах бойових дій, що свідчить про активне використання сучасних технологій на полі бою. Проте лише 41,8 % військових регулярно або іноді використовують комп'ютерні ігри для релаксації та відновлення після стресових ситуацій, тоді як 58,2 % не мають такої можливості. Більшість респондентів (42,4 %) вважають комп'ютерні ігри частково ефективними у зниженні рівня стресу. На основі детального аналізу практичного зарубіжного та вітчизняного досвіду розроблено алгоритм організації та проведення змагань з кіберспорту для ветеранів війни з обмеженнями чи інвалідністю, що сприятиме їх реабілітації, соціальній інтеграції та розвитку навичок.

**Ключові слова:** кіберспорт, змагання, військові, ветерани війни, алгоритм, інвалідність, інтеграція.

## Organization of esports competitions for military personnel and war veterans with disabilities or limitations in daily functioning

**O. A. Shynkaruk, D. Davydov**

National University of Ukraine on Physical Education and Sport, Kyiv, Ukraine

**Abstract.** The organization of esports competitions for military personnel and veterans with disabilities or limitations in daily functioning has significant potential to improve their mental and physical condition, as well as their social integration. The relevance of the study is emphasized by the need to develop new effective rehabilitation methods that can be accessible and attractive to veterans. *Objective.* To analyze the experience of using esports competitions and events for military personnel and war veterans with disabilities or limitations of daily functioning in foreign countries and to develop an algorithm for their organization and conduct. *Methods.* Analysis of special scientific literature, comparison, surveys, systematization, and methods of statistical

analysis. *Results.* Esports is increasingly seen as an effective means of rehabilitation for military personnel and war veterans with disabilities. Studies and initiatives in the United States, the United Kingdom, Canada, Australia, and Ukraine show that participation in esports competitions contributes to the physical, cognitive, and social rehabilitation of veterans. Organizations such as the Warrior GMR Foundation, Stack Up, Battle Brothers Gaming, Veterans Gaming Australia, and Rehabilitation through Gaming actively engage veterans in esports events, giving them the opportunity to feel community support and develop new skills. A survey of military personnel and war veterans showed that 49 % of respondents had full access to digital devices under combat conditions, which indicates the active use of modern technologies on the battlefield. However, only 41.8 % of the military personnel regularly or sometimes play computer games to relax and recover from stressful situations, while 58.2 % do not have this opportunity. The majority of respondents (42.4 %) consider computer games to be partially effective in reducing stress. Based on a detailed analysis of foreign and domestic practical experience, an algorithm for organizing and conducting esports competitions for war veterans with disabilities was developed, which will contribute to their rehabilitation, social integration, and skill development.

**Keywords:** esports, competitions, military personnel, war veterans, algorithm, disability, integration.

**Постановка проблеми.** Проблема реабілітації військових та ветеранів з інвалідністю чи обмеженнями повсякденного функціонування є важливою складовою соціальної підтримки та інтеграції. Відсутність ефективних методів реабілітації та соціалізації може призвести до психологічних розладів, соціальної ізоляції та зниження якості життя цих осіб [4, 10]. У цьому напрямі кіберспорт може виступати як інноваційний засіб, що сприяє покращенню психологічного та фізичного стану військових і ветеранів війни, а також їх соціальної інтеграції [3, 5].

Дослідження Р. Jones показують, що участь у кіберспортивних змаганнях може позитивно впливати на психічне здоров'я ветеранів, зменшуючи симптоми ПТСР та інших психологічних розладів [15]. Кіберспорт може стати формою терапії, що дає ветеранам відчуття мети та досягнення. L. Smith зазначає, що відеоігри та кіберспорт сприяють покращенню дрібної моторики та координації [18]. Це особливо актуально для ветеранів, які зазнали травм, що вплинули на їхні фізичні можливості. K. Brown показує, що кіберспорт може сприяти соціальній інтеграції, дозволяючи ветеранам взаємодіяти з іншими учасниками, створювати команди та відчувати себе частиною спільноти. Це може зменшити відчуття ізоляції та покращити соціальні навички [11].

Організація кіберспортивних змагань для військових та ветеранів з інвалідністю чи обмеженнями повсякденного функціонування має значний потенціал для покращення їхнього психічного та фізичного стану, а також для соціальної інтеграції [7, 8]. Актуальність досліджень у цій сфері підкреслюється необхідністю розробки нових ефективних методів реабілітації, що можуть бути доступними та привабливими для ветеранів.

**Мета дослідження** – здійснити аналіз досвіду застосування змагань та заходів із кіберспор-

ту зарубіжних країн для військових та ветеранів війни з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування та розробити алгоритм їх організації та проведення.

**Методи та організація дослідження:** аналіз спеціальної наукової літератури, порівняння, опитування, систематизація, методи статистичного аналізу.

**Результати дослідження.** Дослідження проводили на базі Національного університету фізичного виховання і спорту України, воно тривало з 27 лютого по 15 квітня 2024 р. Перевірку отриманих даних на підпорядкування нормальному закону розподілу здійснювали за критерієм Колмогорова-Смирнова використовували описову статистику (центральна тенденція та розкид Ме (25; 75) ум. од., групу критеріїв  $\chi^2$  (для перевірки відповідності розподілу в генеральній вибірці рівномірному розподілу; для незалежних вибірок, якщо в таблиці спряженості усі змінні перевищують 5, у іншому випадку – точний критерій Фішера). Статистично значущим вважався рівень 0,05 ( $p < 0,05$ ). Якщо значення не перевищувало 10–5, у роботі зазначалося точне значення  $p$ . В інших випадках рівень значущості представлявся як  $p < 0,05$ .

Усі розрахунки виконували за допомогою програм STATISTICA та MS Excel.

У дослідженні брали участь 4409 військових. Учасники були поінформовані про мету дослідження та добровільний характер їхньої участі. Розподіл: чоловіки 89,9 %, 28,9 % з них – представники вікової групи 21–30 років, 28,75 % – 31–40 років, а 24,9 % – 41–50 років. Решта учасників – військовослужбовці до 20 або понад 50 років. 56,2 % опитаних становили солдатський (рядовий) склад, 69 % за родом військ – Повітряні сили. Третина опитаних, а саме 30,1 %, протягом останніх 6–12 міс. брали участь у

бойових діях. Більшість опитаних (85,9 %), до служби в армії не мали досвіду роботи в інших силових структурах.

Досвід різних країн показує, що кіберспорт може бути ефективним інструментом для відновлення фізичних, когнітивних та соціальних функцій, а також для надання ветеранам відчуття спільності та підтримки. У США кіберспорт для військових та ветеранів війни підтримується на державному та приватному рівнях [43]. Організації, такі як Warrior GMR Foundation та Stack Up, активно залучають ветеранів до кіберспортивних змагань. Наприклад, Warrior GMR Foundation організовує регулярні турніри та навчальні програми, спрямовані на розвиток навичок гри та командної роботи серед ветеранів. Такі заходи не лише сприяють фізичній та психологічній реабілітації, а й надають можливість ветеранам взаємодіяти з іншими учасниками та відчувати підтримку спільноти [34, 41, 42].

Warrior Games від Department of Defense у США — це щорічні змагання для ветеранів та активних військовослужбовців з інвалідністю, організовані Department of Defense у США. Ці змагання включають різні види спорту, зокрема кіберспорт, який відображає різні боки фізичної та психологічної реабілітації ветеранів [40].

У Великій Британії кіберспорт також використовують як засіб реабілітації для військових та ветеранів. Організація Battle Brothers Gaming спеціалізується на проведенні кіберспортивних заходів для ветеранів з інвалідністю. Вони організовують турніри з популярних відеоігор, таких як Call of Duty та FIFA, забезпечують спеціальні умови для ветеранів з фізичними обмеженнями. Це допомагає учасникам не лише покращувати свої ігрові навички, а й соціалізуватися та знайти нових друзів [24].

Invictus Games у Великій Британії — це міжнародні спортивні змагання для ветеранів з інвалідністю, створені принцем Гаррі у 2014 р. Вони включають різні види спорту, зокрема адаптовані кіберспортивні змагання, які допомагають ветеранам з різними фізичними обмеженнями [29].

У Канаді ініціатива Operation Supply Drop пропонує ветеранам доступ до відеоігор та організовує кіберспортивні турніри. Ця організація співпрацює з лікарнями та реабілітаційними центрами, забезпечує ветеранів обладнанням для ігор та навчальними матеріалами. Також вони проводять регулярні онлайн-змагання, що дозволяє ветеранам брати участь у змаганнях, не виходячи з дому, що особливо важливо для тих, хто має обмеження у пересуванні [30].

Valorant Invitational — це кіберспортивний турнір, організований для канадських ветеранів з інвалідністю та інших військових, які потребують підтримки. Цей турнір створений для того, щоб ветерани могли відчувати себе частиною спільноти та мати можливість змагатися в адаптованому середовищі [35].

В Австралії кіберспорт також визнаний ефективним засобом реабілітації для ветеранів. Організація Veterans Gaming Australia проводить регулярні турніри та ігрові сесії для ветеранів з інвалідністю. Вони співпрацюють з місцевими ветеранськими організаціями та державними структурами, щоб забезпечити підтримку та доступ до необхідного обладнання. Такий підхід сприяє фізичній та психологічній реабілітації, а також допомагає ветеранам адаптуватися до цивільного життя [39].

Прикладом успішної ініціативи є Veteran eSport, що є кіберспортивною організацією, яка спеціалізується на створенні можливостей для ветеранів з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування. Її місія полягає в наданні платформи для участі в кіберспортивних заходах, сприянні реабілітації та соціальній інтеграції ветеранів, а також допомозі у пошуку нових цілей та сенсу життя після служби [36].

Veteran eSport була заснована John Smith — ветераном війни, який особисто зіткнувся з труднощами адаптації до цивільного життя після повернення зі служби. Натхненний власним досвідом та бажанням допомогти іншим ветеранам, він вирішив створити організацію, яка б об'єднувала ветеранів через кіберспорт. Місцезнаходження організації — Лос-Анджелес, Каліфорнія, США. Вибір цього місця був зумовлений наявністю розвиненої інфраструктури для кіберспорту та високим рівнем підтримки з боку місцевих спонсорів та партнерів.

До основних напрямів діяльності Veteran eSport віднесено [36]:

1. Організація турнірів та змагань. «Veteran eSport» регулярно проводить кіберспортивні турніри та змагання, спеціально розроблені для ветеранів з інвалідністю. Ці заходи включають як індивідуальні, так і командні змагання в різних відеоіграх, таких як Call of Duty, FIFA, League of Legends та інші популярні кіберспортивні дисципліни. Турніри не лише надають ветеранам можливість змагатися та показувати свої навички, а й створюють середовище для спілкування та підтримки серед учасників.

2. Реабілітаційні програми. Організація активно співпрацює з медичними та реабілітаційними центрами, щоб інтегрувати кіберспорт у про-

грами реабілітації для ветеранів. Використання відеоігор як терапевтичного інструменту допомагає покращити дрібну моторику, координацію рухів, когнітивні функції та загальний психологічний стан учасників. Ветерани, які беруть участь у цих програмах, можуть відчувати зменшення симптомів посттравматичного стресового розладу (ПТСР) та депресії.

3. Навчальні та тренувальні заняття. *Veteran eSport* проводить навчальні та тренувальні заняття для ветеранів, де вони можуть покращувати свої навички гри, вивчати нові стратегії та тактики, а також отримувати поради від досвідчених тренерів та гравців. Ці сесії спрямовані на підвищення рівня гри учасників, що дозволяє їм ефективніше брати участь у турнірах та змаганнях.

4. Психологічна підтримка та соціальна інтеграція. Організація надає психологічну підтримку ветеранам через спеціальні програми та заходи, спрямовані на покращення їхнього психічного здоров'я. Участь у кіберспортивних заходах сприяє соціальній інтеграції, допомагає ветеранам знайти нових друзів та відчувати підтримку спільноти. Це особливо важливо для тих, хто переживає ізоляцію або труднощі з адаптацією до цивільного життя після служби.

5. Партнерські відносини та співпраця. *Veteran eSport* активно співпрацює з іншими організаціями, спонсорами та партнерами для забезпечення ресурсів та підтримки своїх програм. Вони залучають фінансову та матеріальну підтримку від спонсорів, яка використовується для організації турнірів, придбання необхідного обладнання та надання призів для учасників. Співпраця з медичними установами та реабілітаційними центрами дозволяє інтегрувати кіберспорт у ширші програми реабілітації для ветеранів.

Діяльність *Veteran eSport* є прикладом того, як кіберспорт може бути використаний для підтримки ветеранів з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування. Організація забезпечує не лише можливості для змагань та тренувань, а й сприяє реабілітації, соціальній інтеграції та психологічній підтримці ветеранів. Це підкреслює потенціал кіберспорту як ефективного інструменту для покращення життя тих, хто служив своїй країні [36].

В Україні прикладом може бути організація *Rehabilitation through Gaming (RTG)* [33]. Це українська ініціатива, створена для підтримки військових та ветеранів з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування через участь у кіберспорті. Ця організація ставить собі за мету не лише сприяти фізичній та психологічній реабілітації ветеранів, а й допомогти їм со-

ціально інтегруватися та знайти нові можливості для самореалізації.

Організація *Rehabilitation through Gaming* заснована у 2020 р. групою ентузіастів, які усвідомили потенціал кіберспорту для реабілітації ветеранів війни. Засновники організації – ветерани війни на сході України, які особисто пережили труднощі адаптації до цивільного життя. Вони об'єднали свої зусилля з професіоналами у сфері медицини, психології та кіберспорту, щоб створити ефективну програму підтримки для своїх побратимів [33].

RTG регулярно проводить кіберспортивні турніри та змагання для військових та ветеранів. Ці заходи включають змагання в таких популярних іграх, як *Dota 2*, *Counter-Strike*, *League of Legends*. Турніри забезпечують можливість ветеранам змагатися, розвивати свої навички та відчувати себе частиною спільноти.

Організація співпрацює з медичними установами та реабілітаційними центрами, щоб інтегрувати відеоігри у програми фізичної та психологічної реабілітації. Спеціалісти RTG розробляють індивідуальні тренувальні програми для ветеранів, спрямовані на покращення дрібної моторики, координації рухів та когнітивних функцій.

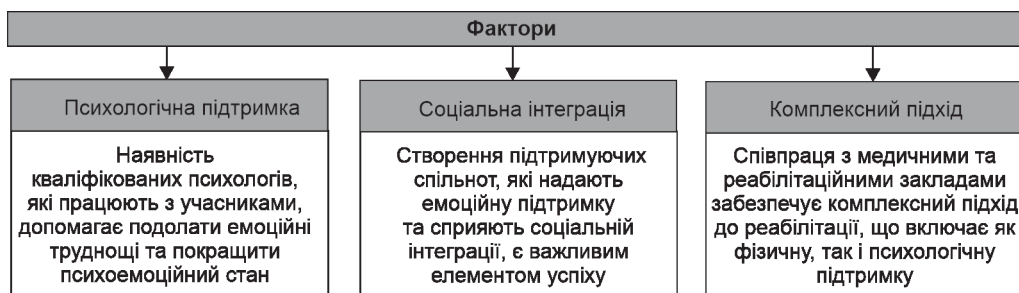
RTG надає психологічну підтримку через індивідуальні та групові консультації. Психологи організації працюють з ветеранами, допомагаючи їм подолати ПТСР, депресію та інші психологічні проблеми. Використання відеоігор як частини терапії допомагає ветеранам розслабитися та зосередитися на позитивних аспектах життя.

Організація створює середовище, де ветерани можуть взаємодіяти один з одним, обмінюватися досвідом та підтримувати один одного. Це включає не лише участь у турнірах та тренуваннях, а й організацію соціальних заходів, таких як зустрічі, семінари та воркшопи. Така діяльність допомагає ветеранам знайти нових друзів та відчути підтримку спільноти.

RTG також займається проведенням освітніх програм, які спрямовані на розвиток професійних навичок у сфері кіберспорту та інформаційних технологій (IT). Ветерани можуть навчатися нових технологій, отримувати сертифікації та шукати можливості для працевлаштування в індустрії відеоігор та кіберспорту [33].

З моменту свого заснування *Rehabilitation through Gaming* успішно провела численні турніри та реабілітаційні заходи, залучивши сотні ветеранів до своїх програм. Організація стала важливим елементом підтримки для багатьох військових, допомагаючи їм не лише фізично та психологічно відновитися, а й знайти новий сенс у житті через участь у кіберспорті.





**Рисунок 1** – Ключові фактори сприяння застосуванню програм з кіберспорту для військових та ветеранів війни

Rehabilitation through Gaming є важливою ініціативою в Україні, яка використовує потенціал кіберспорту для реабілітації та соціальної інтеграції військових та ветеранів. Організація надає комплексну підтримку, поєднуючи фізичну реабілітацію, психологічну допомогу, соціальну інтеграцію та освітні програми, що допомагає ветеранам успішно адаптуватися до цивільного життя.

Ці приклади ілюструють реальні ініціативи з організації кіберспортивних змагань для ветеранів з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування, які сприяють їхній фізичній, психологічній та соціальній реабілітації, а також інтеграції в спільноту.

Досвід різних країн демонструє, що кіберспорт може бути ефективним засобом реабілітації та соціальної інтеграції для військових і ветеранів з інвалідністю. Розвиток подібних програм та ініціатив сприяє покращенню фізичного та психічного здоров'я ветеранів, а також їх соціальної інтеграції та професійного розвитку.

Аналізуючи досвід зарубіжних країн, можна виділити кілька ключових факторів, що сприяють успіху програм кіберспорту для військових та ветеранів (рис. 1).

Організація кіберспортивних змагань для військових та ветеранів війни з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування є важливою ініціативою, що сприяє їхній інтеграції в суспільство, підтримує фізичну та психологічну реабілітацію, а також сприяє розвитку соціальних зв'язків.

Розглянемо серію кіберспортивних змагань для військових та ветеранів з інвалідністю, які проводять різні організації.

Турнір Heroes of Valor засновано у 2018 р. з метою надання військовим та ветеранам з інвалідністю можливості брати участь у кіберспортивних змаганнях. Ініціатива виникла у відповідь на потребу в реабілітації та соціальній інтеграції ветеранів [27].

Змагання проходять як офлайн на великих кіберспортивних аренах та центрах реабілітації у різних містах, так і онлайн, що дозволяє брати участь ветеранам з усіх куточків країни.

Організатором є благодійна організація Veteran eSport у співпраці з місцевими кіберспортивними клубами та спонсорами.

Змагання проводять з дисциплін Call of Duty, FIFA, League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive.

Турніри організовані з урахуванням потреб учасників з інвалідністю. Забезпечено доступність локацій, наявність медичного персоналу та психологічної підтримки. Офлайн-змагання супроводжуються спеціально обладнаними місцями для глядачів з обмеженими можливостями.

Велика увага приділяється забезпеченню рівних можливостей для всіх учасників. Турнір також включає спеціальні сесії для тренування та адаптації до ігор. У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю. Учасників розподіляють на категорії залежно від рівня інвалідності та досвіду гри.

Warrior Games Online започатковано у 2020 р. як міжнародну платформу для військових та ветеранів з різних країн [41].

Змагання проводяться онлайн на популярних ігрових платформах, таких як Steam та PlayStation Network Міжнародною організацією Veterans Gaming Alliance у співпраці з національними асоціаціями ветеранів.

Змагання проходять з дисциплін Fortnite, Apex Legends, Rocket League, Rainbow Six Siege.

Вони проходять у онлайн-форматі з використанням спеціально розроблених серверів для ветеранів. Забезпечується технічна підтримка та допомога у налаштуванні обладнання. Турнір включає інтерактивні сесії з обміну досвідом та тактиками між командами з різних країн. Важливий акцент робиться на міжнародній співпраці та підтримці.

У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю з усього світу. Учасники можуть змагатися як індивідуально, так і у складі команд, поділених за рівнем гри та нозологією.

Турнір Rehabilitation eSports Cup започатковано у 2019 р. як частину реабілітаційної програми для ветеранів у співпраці з медичними установами [32].

Він проводиться у реабілітаційних центрах та спеціалізованих кіберспортивних комплексах. Організатором є Rehabilitation through Gaming у партнерстві з медичними та реабілітаційними центрами. Змагання проходять з дисциплін Overwatch, Valorant, Minecraft, PUBG.

Турнір проводиться з урахуванням медичних потреб учасників. Забезпечується доступ до медичного обладнання, консультації з фізичними терапевтами та психологами. Всі локації обладнані для зручності учасників з обмеженими можливостями. Акцент робиться на інтеграцію кіберспорту у загальну реабілітаційну програму. Ветерани проходять додаткові реабілітаційні сесії та фізичні тренування під час турніру. У змаганнях беруть участь ветерани, які проходять реабілітацію у медичних установах. Учасники поділяються на категорії за рівнем фізичних можливостей та стадією реабілітації.

Invictus eSports Challenge засновано у 2021 р. як частину відомого спортивного заходу Invictus Games, що фокусується на ветеранах з інвалідністю [28]. Змагання проводять у великих містах, де проходять основні Invictus Games, а також в онлайн-форматі. Організатором є Invictus Games Foundation у співпраці з національними кіберспортивними федераціями. Змагання проходять з дисциплін FIFA, NBA 2K, Madden NFL, Gran Turismo. Забезпечується доступ до спеціалізованого ігрового обладнання, адаптованого для людей з інвалідністю. Учасникам надають медичні та психологічні консультації. Турнір інтегрований у загальну програму Invictus Games, що дозволяє учасникам брати участь у різних видах спорту. Змагання включають як індивідуальні, так і командні дисципліни. У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю, яких розподіляють на категорії за видом спорту та рівнем інвалідності.

Wounded Warriors eSports Invitational започаткований у 2017 р. як платформа для підтримки ветеранів з пораненнями, отриманими під час служби [43]. Змагання проходять у військових госпіталях, реабілітаційних центрах та в онлайн-форматі. Організатором виступає Wounded Warrior Project у партнерстві з місцевими кіберспортивними організаціями. Змагання проводять з дисциплін Rainbow Six Siege, Apex Legends, Fortnite, Overwatch.

Забезпечується доступ до спеціалізованого ігрового обладнання, адаптованого для ветеранів з різними категоріями інвалідності. Учасникам надається постійна медична та психологічна підтримка. Турнір має благодійну складову, де частина коштів від спонсорів та донорів спря-

мовується на підтримку програм реабілітації ветеранів. У змаганнях беруть участь ветерани з пораненнями, отриманими під час служби. Учасників розподіляють на категорії за рівнем фізичних можливостей та категорії інвалідності.

Veterans Digital Games засновано у 2019 р. для підтримки ветеранів з інвалідністю через участь у цифрових іграх [38]. Турнір проходить онлайн, з можливістю участі з будь-якої точки світу. Організатором є Digital Warriors Foundation за підтримки міжнародних кіберспортивних федерацій. Змагання проводять з дисциплін World of Warcraft, Hearthstone, StarCraft II, League of Legends [42]. Учасники отримують доступ до спеціалізованих серверів, адаптованих для людей з інвалідністю. Забезпечується технічна підтримка та консультації із налаштування обладнання.

Турнір включає як індивідуальні, так і командні дисципліни. Особливу увагу приділено інтерактивним сесіям та обміну досвідом між учасниками. У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю з усього світу. Учасники можуть змагатися у різних категоріях залежно від рівня досвіду та категорії інвалідності.

Adaptive eSports League створено у 2020 р. з метою підтримки адаптивного спорту для ветеранів з інвалідністю [23]. Змагання проводять як офлайн у великих містах, так і онлайн, що дозволяє брати участь ветеранам з усіх куточків світу. Організатором виступає Adaptive Sports Foundation у співпраці з міжнародними організаціями з підтримки ветеранів. Змагання проводять з дисциплін Rocket League, FIFA, NBA 2K, Tekken.

На змаганнях забезпечується доступ до спеціалізованого обладнання, адаптованого для людей з інвалідністю. Організатори надають медичну та психологічну підтримку під час турнірів. Турнір включає як індивідуальні, так і командні змагання. Важливий акцент робиться на інтеграцію кіберспорту у загальну реабілітаційну програму для ветеранів. У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю з усього світу. Учасників розподіляють на категорії залежно від рівня інвалідності та досвіду гри.

В Україні також започатковано кіберспортивні змагання для військових та ветеранів з інвалідністю. Серед них можна виділити такі.

Defenders' eSports Tournament заснований у 2019 р. за ініціативи кількох ветеранських організацій та підтримки Міністерства у справах ветеранів України [25]. Мета турніру — забезпечити можливість ветеранам з інвалідністю змагатися в кіберспортивних дисциплінах, сприяти їхній реабілітації та соціальній інтеграції.

Змагання проводять у великих містах, таких як Київ, Львів та Харків, а також в онлайн-форматі. Організатором виступає Міністерство у справах ветеранів України спільно з кількома ветеранськими організаціями та кіберспортивними клубами. Змагання проводять з дисциплін Counter-Strike, Dota 2, FIFA, League of Legends.

Турнір проходить на професійних кіберспортивних майданчиках з урахуванням потреб учасників з інвалідністю. Забезпечується доступність локацій, наявність медичного персоналу та психологічної підтримки. Учасникам надається обладнання, адаптоване під їхні потреби. Особлива увага приділяється рівним можливостям для всіх учасників, незалежно від їхнього фізичного стану. Він включає тренувальні заняття перед змаганнями та інтерактивні воркшопи з професійними гравцями. У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю з усієї України. Учасників розподіляють на категорії залежно від рівня інвалідності та досвіду гри.

Heroes of Ukraine Cyber Cup започатковано у 2020 р. з метою підтримки військових та ветеранів з інвалідністю шляхом залучення через кіберспорт [26]. Ініціатива отримала підтримку з боку різних державних та приватних структур. Турнір проводиться у Києві, Львові та інших великих містах, а також в онлайн-форматі. Організаторами є ГО «Об'єднання учасників бойових дій» та ряд кіберспортивних організацій. Змагання проводять з дисциплін Call of Duty, Fortnite, FIFA, World of Tanks.

Турнір забезпечує учасників всім необхідним обладнанням та адаптованими умовами для змагань. Також надаються медичні та психологічні консультації під час змагань. Змагання включають як індивідуальні, так і командні дисципліни. Турнір спрямований на створення середовища, де ветерани можуть підтримувати один одного та ділитися досвідом. Аналогічно попереднім у змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю з усіх регіонів України. Учасників розподіляють на категорії залежно від типу інвалідності та рівня гри.

Veteran Gaming League засновано у 2018 р. як частину реабілітаційних програм для ветеранів війни на сході України [37]. Метою є допомога ветеранам у відновленні засобами кіберспорту. Турніри проводяться у різних містах України, зокрема у Києві, Дніпрі та Одесі, а також в онлайн-форматі. Організаторами виступають Міністерство у справах ветеранів України спільно з кіберспортивними клубами та ветеранськими організаціями. Змагання проводять з дисциплін

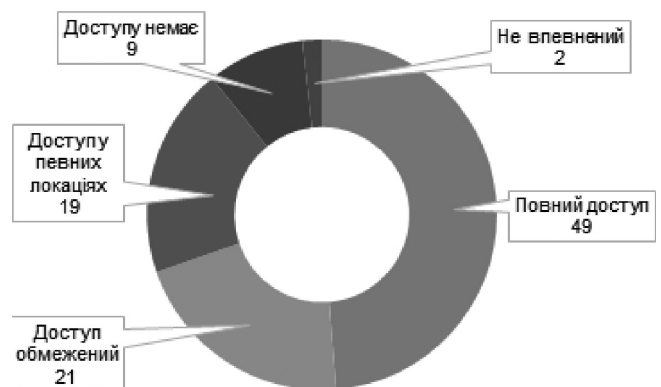
World of Warcraft, Hearthstone, StarCraft II, Rainbow Six Siege.

Учасникам надаються адаптовані умови для змагань, зокрема спеціалізоване ігрове обладнання. Турнір забезпечує медичну та психологічну підтримку. Увага приділяється інтеграції кіберспорту в реабілітаційні програми. Під час турнірів проводяться додаткові тренування та сесії з фізичної терапії. У змаганнях беруть участь військові та ветерани з інвалідністю. Їх розподіляють на категорії за рівнем фізичних можливостей та досвіду гри.

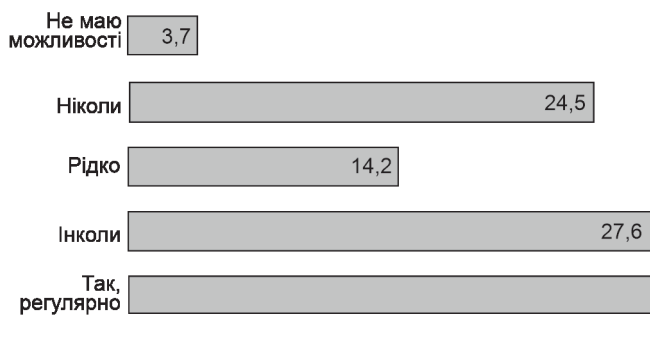
Турнір Rehabilitation eSports Championship засновано у 2021 р. з метою сприяння реабілітації ветеранів війни шляхом залучення до участі у кіберспортивних заходах [31]. Проводиться у реабілітаційних центрах та кіберспортивних клубах великих міст України. Організаторами виступають Rehabilitation through Gaming у співпраці з медичними та реабілітаційними центрами. Змагання проводять з дисциплін Overwatch, Valorant, Minecraft, PUBG.

На турнірі забезпечується доступ до спеціально обладнаних ігрових зон, адаптованих для учасників з інвалідністю. Турнір включає медичний супровід та психологічну підтримку. Він інтегрований у загальну реабілітаційну програму, що дозволяє учасникам поєднувати фізичну терапію з кіберспортом. Проводяться воркшопи та семінари з реабілітації. У змаганнях беруть участь ветерани, які проходять реабілітацію у медичних установах. Їх розподіляють на категорії за рівнем фізичних можливостей та етапом реабілітації.

Опитування військових та ветеранів війни (n = 4409) показав, що 49 % респондентів мали повний доступ до цифрових пристроїв в умовах бойових дій, в певних локаціях 19, 21 % — обмежений (рис. 2). Це свідчить про високу ймовір-



**Рисунок 2** – Розподіл думок респондентів щодо доступу до цифрових пристроїв військовими в умовах бойових дій, %



ність того, що сучасні технології активно використовуються військовими для виконання різних завдань на полі бою.

Наявність певних обмежень або складнощів у забезпеченні доступу до технологій у всіх бойових умовах, відсутність доступу може свідчити про технічні або логістичні проблеми, які перешкоджають ефективному використанню цифрових пристроїв у бойових умовах. Найменша частка респондентів (2 %) не впевнені щодо рівня доступу, що може свідчити про недостатню обізнаність або інформаційну невизначеність у цьому питанні.

Як засіб релаксації та відновлення після стресових ситуацій тільки 41,8 % військових та ветеранів використовують регулярно чи іноді комп'ютерні ігри, а більша половина (58,2 %) не має такої можливості, ніколи чи інколи грає в ігри.

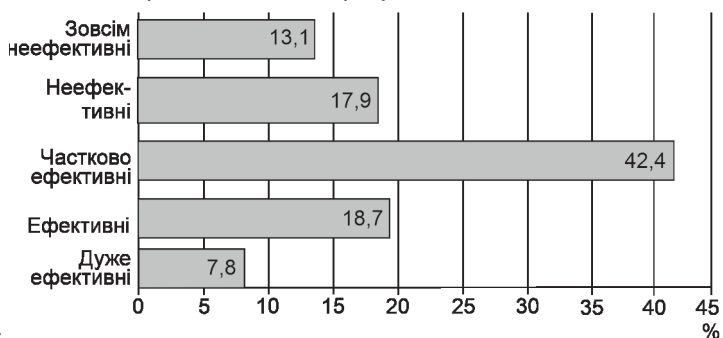
Результати опитування демонструють, що більшість респондентів (42,4 %) вважають комп'ютерні ігри частково ефективними у зниженні рівня стресу. Цей показник є найвищим серед усіх категорій, що свідчить про те, що комп'ютерні ігри мають певний позитивний вплив на зниження стресу, але цей ефект не є абсолютним для більшості користувачів (рис. 3).

18,7 % респондентів оцінили комп'ютерні ігри як ефективні, що вказує на те, що майже п'ята частина опитаних відчуває значний позитивний вплив комп'ютерних ігор на свій рівень стресу. Водночас 7,8 % опитаних вважають їх дуже ефективними, що також є важливим показником позитивного сприйняття. Для військових та ветеранів війни питання зниження стресу є особливо актуальним, оскільки вони часто стикаються з високим рівнем психоемоційного навантаження і ризиком розвитку ПТСР. Комп'ютерні ігри можуть слугувати додатковим інструментом у комплексній програмі реабілітації та психологічної підтримки.

17,9 % респондентів вважають комп'ютерні ігри неефективними, а 13,1 % – зовсім неефективними у зниженні стресу. Це свідчить про те, що для зна-

**Рисунок 3** – Розподіл думок респондентів – військових та ветеранів війни – щодо використання комп'ютерних ігор військовими як способу релаксації та відновлення після стресових ситуацій, %

**Рисунок 4** – Розподіл думок респондентів – військових та ветеранів війни – щодо впливу комп'ютерних ігор на зниження стресу, %



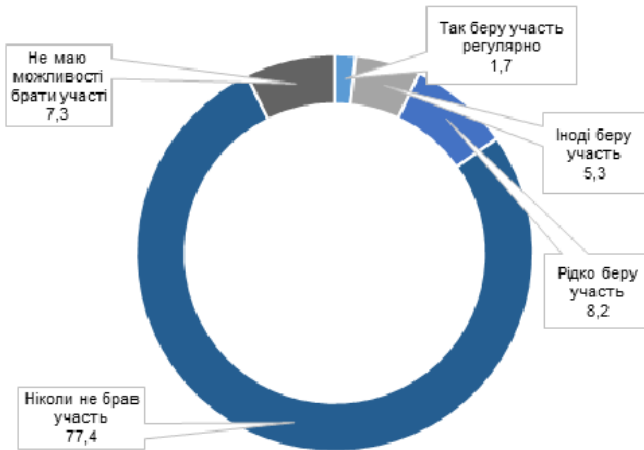
чної частини користувачів комп'ютерні ігри не є дієвим засобом боротьби зі стресом. Це підкреслює необхідність індивідуального підходу в розробці програм психологічної допомоги, що включатимуть різноманітні методи зниження стресу.

Результати опитування про вплив гри в комп'ютерні ігри на психоемоційний стан демонструють, що найбільша частка респондентів (47 %) вважає, що вони можуть спричинити подразнення або стрес (рис. 4). Це свідчить про те, що для значної кількості людей гра в комп'ютерні ігри може мати негативний вплив на психоемоційний стан, що може бути пов'язано з надмірним збудженням, невдачами в грі або іншими стресовими факторами, пов'язаними з ігровим процесом.

37,4 % респондентів вважають, що комп'ютерні ігри допомагають їм розслабитися, що свідчить про значний релаксаційний потенціал ігор для певної групи користувачів.

Цей результат підкреслює важливість індивідуальних особливостей і вподобань у сприйнятті ігор. 9,7 % респондентів вважають, що комп'ютерні ігри покращують їх настрій, що також свідчить про позитивний вплив ігор на деяких користувачів, можливо, завдяки відчуттю досягнення або задоволення від ігрового процесу. 5,9 % респондентів вважають, що комп'ютерні ігри не мають значного впливу на їхній психоемоційний стан, що може вказувати на нейтральне сприйняття ігор цією групою. Це свідчить про різноманітність впливу комп'ютерних ігор на психоемоційний стан респондентів, підкреслюючи





**Рисунок 5** – Розподіл думок респондентів – військових та ветеранів війни – щодо участі в змаганнях з кіберспорту як засобу відпочинку або відволікання від стресу, %

важливість індивідуальних особливостей та вподобань.

Результати опитування показують, що переважна більшість респондентів (77,4 %) ніколи не брали участь у кіберспортивних змаганнях і не використовували їх як засіб відпочинку або відволікання від стресу (рис. 5). Це вказує на значний потенціал для залучення нових учасників, включаючи ветеранів війни та інвалідів, які можуть знайти у кіберспорті нову форму відпочинку та відволікання від стресу. Кіберспорт може бути корисним інструментом реабілітації для ветеранів та інвалідів, оскільки сприяє розвитку когнітивних і моторних навичок, соціалізації та зниженню рівня стресу. Важливим є адаптація кіберспортивних платформ для людей з обмеженими можливостями, що дозволить їм брати активну участь у змаганнях.

Детальний аналіз практичного зарубіжного та вітчизняного досвіду та започаткування ініціатив реабілітації через кіберспорт спрямувало наші дослідження на розробку алгоритму організації та проведення змагань з кіберспорту для ветеранів війни з обмеженнями чи інвалідністю (рис. 6).

Організація кіберспортивних змагань для ветеранів війни з обмеженнями чи інвалідністю є комплексним процесом, що вимагає ретельного планування, координації та співпраці. Завдяки дотриманню покрокового алгоритму можна забезпечити успішне проведення заходу, що сприятиме реабілітації, соціальній інтеграції та розвитку навичок ветеранів.

**Дискусія.** Проведені дослідження вказують на зацікавленість військових та ветеранів війни до кіберспорту, застосування його в програмах реабілітації для успішної соціалізації в суспіль-

стві, отримання нових навичок та покращення психологічного стану [8, 9]. Наші дослідження узгоджуються з даними інших науковців.

Так, дослідження М. Johnson демонструє програму Warrior Gamers в США, яка використовує кіберспорт як інструмент для психологічної реабілітації ветеранів з ПТСР, доведено вплив участі в кіберспортивних змаганнях на психоемоційний стан ветеранів та їх соціальну інтеграцію [14]. Є. Імас зі співавт. [4], О. Шинкарук зі співавт. [1, 2], В. Лавров з співавт. [5, 6] довели позитивний вплив засобів кіберспорту на спеціальні навички та психологічний стан військових.

Smith L. досліджував вплив програми Veterans Esports League у Великій Британії на соціальну та фізичну реабілітацію ветеранів із фізичними обмеженнями. Він описав механізми, що сприяють успішній інтеграції ветеранів у спільноту через кіберспорт [18, 19].

K. Brown розглянув комплексний підхід до реабілітації, що включає змагання, тренування та медичну підтримку канадської ініціативи Esports for Everyone, орієнтовану на ветеранів з різними видами інвалідності [10, 11].

P. Jones проаналізував вплив кіберспорту на психічне здоров'я ветеранів. Він довів що участь у кіберспортивних заходах знижує рівень стресу та тривожності у ветеранів, сприяє їх емоційному відновленню [16]. J. Thompson описав теоретичні основи та практичні аспекти терапії, що ґрунтуються на участі в кіберспортивних змаганнях, та розкрив потенціал використання відеоігор та кіберспорту в лікуванні ПТСР у ветеранів [20].

R. White дослідив можливості використання кіберспорту для фізичної реабілітації ветеранів з травмами кінцівок та довів переваги і виклики впровадження таких програм [21].

A. Green, S. Miller розглядали роль кіберспорту у соціальній інтеграції ветеранів. Аналіз кількох програм свідчив про сприяння створенню спільнот підтримки та поліпшенню соціальних навичок ветеранів через участь у кіберспортивних заходах [13]. D. Martinez описав переваги створення середовищ підтримки для ветеранів через кіберспорт, дослідив способи залучення ветеранів до кіберспортивних спільнот [17].

B. Evans проаналізував перехід ветеранів від бойових дій до участі в кіберспортивних змаганнях. Його дослідження демонструють позитивний вплив такого переходу на психічне здоров'я та соціальну інтеграцію ветеранів [12].

T. Wilson розглянув останні технологічні досягнення у сфері кіберспорту, що сприяють участі ветеранів з інвалідністю. Описано інновації, що



**Рисунок 6** – Алгоритм організації та проведення змагань з кіберспорту для ветеранів війни з обмеженнями чи інвалідністю

дозволяють покращити доступність та ефективність реабілітаційних програм [22].

**Висновки.** Організація кіберспортивних змагань для військових та ветеранів з інвалідністю є важливою ініціативою, що сприяє їхній реабілітації, соціальній інтеграції та психологічній підтримці. Завдяки участі у таких турнірах ветерани отримують можливість змагатися, покращувати свої навички та відчувати підтримку спільноти.

Умови проведення змагань та особливості організації забезпечують рівні можливості для всіх учасників, що є ключовим елементом успіху цих ініціатив.

Досвід зарубіжних країн демонструє значний потенціал кіберспорту у реабілітації та соціалізації військових та ветеранів з інвалідністю або обмеженнями повсякденного функціонування. Використання успішних практик та врахування

ключових факторів успіху може сприяти розвитку подібних програм у нашій та інших країнах, забезпечити підтримку та інтеграцію ветеранів у суспільство.

Попри успіхи, існують і виклики, пов'язані з впровадженням таких програм. Серед них можна виділити фінансові обмеження, складності у залученні учасників та необхідність постійного оновлення технологій. Проте, перспективи розвитку кіберспорту як засобу реабілітації є досить потужними в майбутньому, оскільки ця сфера продовжує набувати популярності та розвиватися.

### Література

1. Давидов Д, Шинкарук О. Використання кіберспортивної дисципліни Call of Duty як додаткового засобу впливу на формування спеціальних здібностей військових [Using the esports discipline Call of Duty as an additional means of influencing the formation of special abilities of the military personnel]. Молодь та олімпійський рух: зб. тез доп. XVI Міжнародної конференції молодих вчених, 29 червн. 2023, Київ. Київ : НУФВСУ; 2023. С. 17-18.
2. Давидов ДМ, Шинкарук ОА. Використання засобів кіберспорту як додатковий спосіб реабілітації військових та ветеранів війни [Using esports as an additional way to rehabilitate military personnel and war veterans]. Молодь та олімпійський рух: зб. тез доп. XVII Міжнародної конференції молодих вчених, 7 травня 2024 року [Електронний ресурс]. Київ; 2024. С. 150-151.
3. Давидов ДМ, Шинкарук ОА. Сучасні засоби удосконалення спеціальних здібностей військовослужбовців [Modern means of improving special abilities of military personnel]. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали VII Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю [Інтернет]. 31 трав. 2024. Київ: НУФВСУ; 2024. С.147-148.
4. Імас Є, Шинкарук О. Реабілітація учасників бойових дій з посттравматичним синдромом засобами кіберспорту як стратегічний напрям державної політики [Rehabilitation of combatants with post-traumatic stress disorder by means of esports as a strategic direction of state policy]. В: STEM-ДЕНЬ: професійна розмова про майбутнє STEM-освіти. УДЦПО; 2023. С.65-68.
5. Лавров В, Денисова Л, Шинкарук О. Кіберспорт як засіб реабілітації ветеранів бойових дій: перспективи та можливості [Esports as a means of rehabilitation for combat veterans: prospects and opportunities]. Спортивна медицина, фізична терапія та ерготерапія. 2023; 2: 164-168. DOI: <https://doi.org/10.32652/spmed.2023.2.164-168>
6. Лавров ВС, Шинкарук ОА, Денисова ЛВ, Ногін О, Давидов ДМ. Використання кіберспорту як засобу реабілітації військовослужбовців [Using esports as a means of rehabilitation for military personnel]. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали VI Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю [Інтернет]. 31 трав. 2023. Київ: НУФВСУ; 2023. С.96-98
7. Шинкарук О, Давидов Д. Вплив кіберспорту на формування спеціальних здібностей військовослужбовців в сучасних умовах [The influence of eSports on the formation of special abilities in servicemen under modern conditions]. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023; 3: 96-102 <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.3.96-102>
8. Шинкарук О, Давидов Д, Дутчак М, Яковенко О. Проблема стрес-асоційованих станів у військовослужбовців та обґрунтування шляхів їх вирішення засобами кіберспорту [Stress-related states in military personnel and justifying the ways to overcome them by means of e-sports]. Спортив-

Залучення ветеранів війни та інвалідів до кіберспортивних змагань може мати значний позитивний вплив на їхній психологічний стан та соціальну інтеграцію. Результати опитування вказують на потенціал для розвитку цього напрямку, що потребує додаткових зусиль з боку організаторів кіберспорту та підтримуючих організацій.

**Перспективи подальших досліджень** передбачають вивчення конкретних видів комп'ютерних ігор, які найкраще допомагають у зниженні стресу серед військових та ветеранів, а також на визначення факторів, які впливають на їх ефективність.

- на медицина, фізична терапія та ерготерапія, 2024; 1:3-8 DOI: <https://doi.org/10.32652/spmed.2024.1.221-233>
9. Шинкарук О, Бишевець Н, Дутчак М, Андреева О, Яковенко О. Психічне здоров'я та посттравматичний синдром у військових залежно від участі в активних бойових діях [Mental health and post-traumatic stress disorder in military personnel depending on participation in active combat operations]. Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві, 2024. 2(66), 39-51. <https://doi.org/10.29038/2220-7481-2024-02-39-51>.
  10. Brown K. Comprehensive Rehabilitation through Esports: The Canadian Model. Canadian Journal of Rehabilitation, 2020; 9(3): 201-217.
  11. Brown K. Building Communities: The Role of Esports in Social Integration for Veterans. Social Sciences Review, 2021; 15(3):210-225.
  12. Evans B. From Battlefield to Gaming Arena: The Role of Esports in Veteran Rehabilitation. Military Medicine Journal, 2019; 12(3): 210-223.
  13. Green A, & Miller S. Social Integration through Esports: A Case Study of Veteran Programs. Social Integration Journal, 2021; 14(3): 134-147.
  14. Johnson M. Warrior Gamers: Esports as a Therapeutic Tool for Veterans. Journal of Military Health, 2022;10(4): 123-135.
  15. Jones P. The Impact of Esports on Veterans' Mental Health. Journal of Veterans Studies, 2020; 6(1): 45-58.
  16. Jones P. The Impact of Esports on Veterans' Mental Health. Journal of Veterans Studies, 2020; 6 (1): 45-58.
  17. Martinez D. Esports and Veteran Engagement: Building Supportive Communities. Community Health Review, 2020; 5(4): 110-122.
  18. Smith L. Rehabilitation and Gaming: New Horizons for Physical Therapy. Rehabilitation Science, (2020); 8(2), 123-134.
  19. Smith, L. The Role of Esports in Veteran Rehabilitation: A UK Perspective. British Journal of Social Work 2021; 15(2): 78-92.
  20. Thompson J. Virtual Healing: The Potential of Esports in PTSD Treatment. Journal of Digital Health, 2018; 7(1): 27-39.
  21. White R. Esports and Physical Rehabilitation: Innovations and Challenges. Journal of Rehabilitation Research, (2019); 11(2): 89-101.
  22. Wilson T. Technological Advancements in Esports for Disabled Veterans. Journal of Technology and Rehabilitation, 2021. 16(2), 159-173.
  23. Adaptive eSports League. Available at: <https://adaptiveesports.org>
  24. Battle Brothers Gaming. Available at: <https://battlebrothersgaming.com>
  25. Defenders' eSports Tournament. Available at: <https://defenders-tournament.org>
  26. Heroes of Ukraine Cyber Cup. Available at: <https://heroes-sofukrainecybercup.org>
  27. Heroes of Valor Tournament. Available at: <https://heroesofvalor.com>
  28. Invictus eSports Challenge. Available at: <https://invictusesports.org>
  29. Invictus Games in the United Kingdom. Available at: <https://invictusgamesfoundation.org>

30. Operation Supply Drop, Canada. Available at: <https://operation-supplydrop.org>
31. Rehabilitation eSports Championship. Available at: <https://rehabilitationesports.org>
32. Rehabilitation eSports Cup. Available at: <https://rehabesportscup.org>
33. Rehabilitation through Gaming (RTG), Ukraine. Available at: <https://rehabgaming.org>
34. Stack Up. Available at: <https://stackup.org>
35. Valorant Invitational, Canada. Available at: <https://valorant.gg>
36. Veteran eSport. Available at: <https://veteranesport.org>
37. Veteran Gaming League. Available at: <https://veterangamingleague.org>
38. Veterans Digital Games. Available at: <https://veteransdigitalgames.org>
39. Veterans Gaming Australia. Available at: <https://veteransgamingaustralia.com>
40. Warrior Games by the Department of Defense, USA. Available at: <https://dodwarriorgames.com>
41. Warrior Games Online. Available at: <https://warriorgamesonline.com>
42. Warrior GMR Foundation. Available at: <https://warriorgmr.org>
43. Wounded Warriors eSports Invitational. Available at: <https://woundedwarriorsesports.org>

shi-oksana@ukr.net  
davydov8207@gmail.com

Надійшла 06.09.2024