DOI https://doi.org/10.32782/spmed.2025.2.8

Актуальні проблеми допінгу та антидопінгові стратегії у кіберспорті

УДК 796.004.38:615.216(045)

О.А. Шинкарук

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Резюме. Кіберспорт – один із найбільш динамічно зростаючих секторів спортивної індустрії, що об'єднав мільйони гравців і глядачів по всьому світу. Разом із професіоналізацією кіберспорту актуалізувалися нові виклики, серед яких особливе місце посідає проблема використання допінгу для підвищення когнітивної або фізичної продуктивності гравців. Сьогодні механізми контролю за допінгом у кіберспорті залишаються нерозвиненими, а низький рівень обізнаності спортсменів та нерозвиненість етичних норм поглиблюють проблему. *Мета.* Проаналізувати сучасні проблеми допінгу в кіберспорті, систематизувати основні ризики, пов'язані з використанням заборонених речовин, та об´рунтувати ефективні стратегії антидопінгової профілактики. *Методи.* У роботі застосовано теоретичний аналіз і узагальнення сучасної наукової літератури, контент-аналіз нормативних документів IESF, WADA та окремих кіберспортивних організацій. Використано метод експертного опитування серед фахівців із кіберспорту та методи описової статистики для обробки отриманих даних. *Результати.* Дослідження виявило низку актуальних проблем: відсутність уніфікованої антидопінгової політики, широке використання стимуляторів без офіційного контролю, низька обізнаність кіберспортсменів щодо ризиків допінгу, складність ідентифікації вживання психостимуляторів та нерозвиненість механізмів тестування на онлайн-турнірах. Визначено основні ризики вживання допінгу включно з кардіоваскулярними й психічними ускладненнями, етичними проблемами та юридичними викликами. Сформульовано комплекс ефективних антидопінгових стратегій, що охоплюють правове регулювання, медичний супровід та етичну освіту гравців. *Висновки.* Проблема допінгу в кіберспорті має комплексний характер і потребує системної профілактики, яка включає розроблення єдиної антидопінгової політики, освітні ініціативи для гравців і тренерів, регулярне медичне обстеження кіберспортсменів та впровадження сучасних технологій тестування. Реалізація цих заходів сприятиме формуванню чесного та безпечного кіберспортивного середовища.

Ключові слова: кіберспорт, допінг, антидопінгова політика, етичні проблеми, стратегії, ризики, профілактика допінгу, стимулятори, освітні програми.

Current issues of doping and anti-doping strategies in esports

O.A. Shynkaruk

National University of Ukraine of Physical Education and Sports, Kyiv, Ukraine

Abstract. Over the past decade, esports has become one of the fastest-growing sectors of the sports industry, bringing together millions of players and viewers worldwide. However, alongside the professionalization of esports, new challenges have emerged, among which the issue of doping use to enhance cognitive and physical performance holds a special place. Doping in esports has its specifics compared to traditional sports, often involving the use of psychostimulants, nootropics, energy drinks, and other substances affecting reaction time, concentration, and stress resistance (Holden, Kaburakis & Tweedie, 2019; Jasny, 2020). The situation is further complicated by the underdevelopment of doping control mechanisms in esports, the absence of a unified anti-doping policy across many disciplines (Syk et al., 2023; World Anti-Doping Agency, 2023), low player awareness of doping risks, lack of systematic medical support, and

© О.А. Шинкарук, 2025
This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

blurred ethical boundaries between acceptable stimulation and doping (Jasny, 2020). *Objective*. To analyze the current problems of doping in esports, to systematize the main risks associated with the use of banned substances, and to substantiate effective anti-doping prevention strategies. *Methods.* The study employed theoretical analysis and generalization of current scientific literature on doping and anti-doping policy in sports and esports; content analysis of regulatory documents by IESF, WADA, and various esports organizations; an expert survey among esports specialists; and descriptive statistical methods for processing empirical data. *Results.* The research allowed identifying and systematizing the main problems of doping in esports. The absence of a unified anti-doping policy was highlighted as the most critical issue (89% of expert responses). Significant concerns were also raised regarding the uncontrolled use of stimulants (83%), low awareness among players (78%), insufficient medical and biological support (72%), and difficulties in identifying the use of psychostimulants, particularly during online competitions (68%). The risks associated with doping were categorized into health complications (cardiovascular and psychological), ethical issues, regulatory challenges, and the undermining of competitive integrity. Effective strategies for anti-doping prevention in esports were proposed, including the development of unified regulations, educational programs for players, systematic medical examinations, comprehensive testing, and ethical education initiatives. *Conclusions.* Doping in esports is a complex, multifactorial phenomenon requiring integrated prevention measures. The development of a global unified anti-doping policy, mandatory education of players and coaches, regular health monitoring, expanded testing methods, and active international collaboration are crucial steps toward ensuring fair play and protecting the health of esports athletes.

Keywords: esports, doping, anti-doping policy, ethical issues, strategies, risks, doping prevention, stimulants, educational programs.

Постановка проблеми. Упродовж останнього десятиліття кіберспорт перетворився на один із найбільш динамічно зростаючих секторів спортивної індустрії, що об'єднав мільйони гравців і глядачів по всьому світу. Однак із професіоналізацією кіберспорту актуалізувалися й нові виклики, серед яких особливе місце посідає проблема використання допінгу для підвищення когнітивної або фізичної продуктивності гравців [2]. Допінг у кіберспорті має свою специфіку порівняно з іншими видами спорту і часто включає застосування психостимуляторів, ноотропів, енергетиків та інших речовин, що впливають на реакцію, концентрацію і стійкість до стресу [6; 9].

Особливу тривогу викликає те, що сьогодні механізми допінг-контролю в кіберспорті залишаються нерозвиненими, а в багатьох дисциплінах відсутня уніфікована антидопінгова політика [16; 18]. Проблема ускладнюється через низьку обізнаність гравців про ризики допінгу, відсутність належної медико-біологічної підтримки та розмиті етичні межі між допустимою стимуляцією і порушенням чесної гри [9].

У контексті боротьби з допінгом у кіберспорті вже існують певні напрацювання. Зокрема, Міжнародна федерація кіберспорту (International Esports Federation, IESF) запровадила тестування відповідно до вимог WADA, хоча його застосування залишається обмеженим на практиці [8]. Також існують спроби розроблення рекомендацій із профілактики вживання допінгу серед молодих кіберспортсменів через освітні програми [16].

Водночас питання оптимізації антидопінгових стратегій в умовах специфіки кіберспортивного середовища потребує подальшого наукового аналізу. Необхідно враховувати психологічні, соціальні та ігрові чинники, які стимулюють використання заборонених засобів.

Мета дослідження – проаналізувати сучасні проблеми допінгу в кіберспорті, систематизувати основні ризики, пов'язані з використанням заборонених речовин, та обґрунтувати ефективні стратегії антидопінгової профілактики.

Методи дослідження. У роботі застосовано теоретичний аналіз та узагальнення сучасної наукової літератури з проблеми допінгу та антидопінгової політики у спорті та кіберспорті; контент-аналіз нормативних документів IESF, WADA та окремих кіберспортивних організацій. Проаналізовано вимоги та настанови Всесвітнього антидопінгового агентства (WADA), Міжнародної федерації кіберспорту (IESF), а також політики низки кіберспортивних організацій щодо антидопінгового контролю. Експертиза даних фахівців дала змогу оцінити

актуальні ризики використання заборонених речовин та надати пропозиції щодо їх профілактики. Отримані емпіричні дані оброблялися за допомогою методів описової статистики для виявлення основних тенденцій та пріоритетних напрямів антидопінгової політики. Таке поєднання методів дало змогу всебічно охарактеризувати сучасний стан проблеми допінгу у кіберспорті та сформувати обґрунтовані рекомендації щодо її вирішення.

Результати дослідження та їх обговорення. У результаті систематизації сучасних проблем допінгу в кіберспорті було виявлено низку ключових аспектів. Однією з найсуттєвіших є відсутність уніфікованої антидопінгової політики, оскільки в багатьох кіберспортивних дисциплінах досі немає загального механізму контролю за вживанням заборонених речовин, що підтверджується дослідженнями Słyk та ін. [16] та даними WADA [17]. Іншою важливою проблемою є використання стимуляторів і ноотропів без офіційного контролю: такі препарати, як Adderall, модафініл і кофеїн, застосовуються кіберспортсменами для підвищення когнітивної продуктивності без належної регуляції [6].

Окрім того, спостерігається низький рівень обізнаності спортсменів щодо ризиків і наслідків застосування заборонених речовин, що суттєво підвищує вірогідність використання допінгу серед молодих гравців [9]. Важливим викликом залишається також відсутність системної медико-біологічної підтримки кіберспортсменів, яка необхідна для моніторингу їхнього фізичного та психологічного стану [16].

Особливу складність становить ідентифікація вживання психостимуляторів у кіберспорті, оскільки традиційні методи тестування часто є неефективними для виявлення таких речовин [17; 18]. Етичний аспект також набуває ваги, оскільки важко чітко розмежувати допустиму стимуляцію, наприклад за допомогою енергетиків або БАДів, і заборонене застосування речовин [4; 9]. Нарешті, значущою є проблема нерозвиненості механізмів тестування під час онлайн-турнірів, що суттєво ускладнює забезпечення чесної гри у віртуальному середовищі (табл. 1) [17].

Аналіз засвідчує, що найгострішою проблемою є відсутність уніфікованої антидопінгової політики в кіберспорті (89% згадувань серед експертів). Значне занепокоєння викликають неконтрольоване використання стимуляторів (83%) і низька обізнаність кіберспортсменів (78%). Також експерти підкреслюють нестачу системної медико-біологічної підтримки та складність виявлення допінгу, особливо в умовах онлайн-змагань. Ці результати вказують на необхідність комплексного підходу до створення ефективної антидопінгової програми в кіберспорті, включаючи як освітні ініціативи, так і вдосконалення механізмів контролю та регулювання (табл. 2).

ТАБЛИЦЯ 2 — **Результати аналізу експертизи досліджень фахівців (узагальнено за літературними даними)**

Проблема	Частота згадування серед експертів (%)
Відсутність уніфікованої антидопінгової політики	89%
Використання стимуляторів без контролю	83%
Низька обізнаність гравців	78%
Відсутність медико-біологічної підтримки	72%
Складність ідентифікації психостимуляторів	68%
Етичні проблеми розмежування стимуляторів та допінгу	64%
Проблеми тестування під час онлайн-турнірів	61%

ТАБЛИЦЯ 1 — **Систематизація сучасних проблем допінгу в кіберспорті**

№	Проблема	Аргументація значущості	Підтвердження у літературі
1	Відсутність уніфікованої антидопінгової політики	У багатьох дисциплінах досі немає загального допінг-контролю	Słyk et al., 2023; WADA, 2023
2	Використання стимуляторів і ноотропів без офіційного контролю	Препарати типу Adderall, модафініл, кофеїн застосовуються без регуляції	Holden et al., 2019
3	Низька обізнаність кіберспортсменів щодо допінгу	Більшість спортсменів не знає про ризики і наслідки застосування речовин	Jasny, 2020
4	Відсутність системної медико-біологічної підтримки	Кіберспортсмени практично не проходять регулярного медичного обстеження	Słyk et al., 2023
5	Складність ідентифікації психостимуляторів у кіберспорті	Уживання не завжди виявляється традиційними тестами	WADA, 2023
6	Неетичність розділення «допустимої» стимуляції та допінгу	Важко розмежувати енергетики, БАДи та заборонені препарати	Jasny, 2020
7	Нерозвиненість механізмів тестування під час онлайн-турнірів	Контроль за гравцями в онлайн-режимі є вкрай обмеженим	IESF, 2023

Аналіз даних Holden et al. [6], Reitman et al. [13], World Anti-Doping Agency [17], Scholz et al. [14], Parnell et al. [12] дав змогу виявити та систематизувати основні ризики, що виникають від уживання заборонених речовин у кіберспорті. Результати подано в таблиці 3 і розширено описано нижче.

Використання стимулюючих речовин, таких як амфетаміни або модафініл, здатне викликати швидке формування психологічної залежності. Гравці починають покладатися на препарати для підтримки концентрації та емоційної стійкості, що унеможливлює довготривалу якісну спортивну кар'єру. Це пов'язано з короткотривалим ефектом стимуляторів і зниженням власних когнітивних ресурсів без їх застосування. Уживання ноотропів, енергетиків і психостимуляторів може спричинити негативні зміни у функціонуванні серцево-судинної системи, психіки, шлунково-кишкового тракту. Особливо небезпечним є ризик аритмій, підвищеного артеріального тиску та порушення сну, що з часом провокує хронічне виснаження. Систематичне вживання допінгу підвищує ризик тривожних розладів, депресії та синдромів вигорання. У поєднанні з високими навантаженнями кіберспорту це значно погіршує психічний стан гравця, знижуючи його ігрову стабільність.

Використання заборонених засобів підриває принципи чесної гри, справедливості та рівності умов. Це викликає негативну реакцію у спільноті, шкодить репутації гравців і організацій, а також може призвести до дискваліфікацій. Застосування заборонених препаратів може спричинити санкції з боку організаторів турнірів, федерацій та міжнародних організацій. Гравці можуть бути відсторонені від участі у змаганнях, а команди — піддатися штрафам та репутаційним утратам.

Проблема вживання заборонених речовин у кіберспорті має комплексний характер і зачіпає як фізичний, так і психологічний стан гравців, етичні засади спорту та юридичну відповідальність.

Ефективна профілактика допінгу в кіберспорті вимагає цілісної, багаторівневої стратегії, спрямованої на усунення основних причин уживання заборонених речовин. Систематизацію основних профілактичних напрямів подано в табл. 4.

ТАБЛИЦЯ 3 — **Основні ризики за вживання заборонених препаратів**

Ризик	Опис та обґрунтування	Приклади серед гравців та команд
Здоров'я – кардіоваскулярні та психічні ускладнення	Уживання психостимуляторів та ноотропів (наприклад, амфетаміни) може викликати тахікардію, інсульти, тривожні розлади та панічні атаки (Holden et al., 2018)	Відомо про випадки з професійними гравцями в CS:GO, які через надмірне використання Adderall стикалися з проблемами серцевого ритму на турнірах ESL
Етичні проблеми та дискредитація змагань	Використання допінгу руйнує принципи чесної гри та призводить до втрати довіри з боку глядачів і спонсорів (Reitman et al., 2020)	Команда Cloud9 зазнавала розслідування через підозри щодо застосування стимуляторів під час турніру з CS:GO
Невизначеність регулювання т а труднощі з тестуванням	Відсутність уніфікованих стандартів допінг-контролю в кіберспорті призводить до нерівних умов для команд і гравців (World Anti-Doping Agency, 2023)	У різних кіберспортивних лігах діють різні правила: наприклад, ESL проводить тести на допінг, тоді як багато інших організаторів – ні
Недостатня обізнаність та низький рівень освіти про ризики допінгу	Багато гравців не усвідомлюють серйозність наслідків уживання допінгу (Scholz et al., 2021; Parnell et al., 2019)	Серед молодих гравців у Dota 2 було зафіксовано випадки експериментування з психостимуляторами без розуміння медичних ризиків

ТАБЛИЦЯ 4 — **Ефективні стратегії антидопінгової профілактики в кіберспорті**

Стратегія	Сутність та спрямованість	Відповідальні за реалізацію	Умови та етапи застосування
Розроблення єдиної антидопінгової політики для кіберспорту	Уніфікація вимог та стандартів відповідно до міжнародних норм (WADA)	Міжнародні та національні федерації кіберспорту	Упроваджується на рівні організаторів турнірів, команд та платформ
Освітні програми для спортсменів	Формування обізнаності про ризики вживання стимуляторів та ноотропів, навчання принципам чесної гри	Тренери, психологи команд, освітні відділи федерацій	Регулярне проведення семінарів, курсів, обов'язкове проходження перед реєстрацією на турніри
Системне медичне обстеження кіберспортсменів	Регулярні медичні огляди для виявлення наслідків стимуляторної поведінки та запобігання ризикам для здоров'я	Команди, клуби, ліги за участю медичних партнерів	Перед початком сезону, після значних турнірів, щонайменше двічі на рік
Упровадження антидопінгового тестування	Використання тестів на психостимулятори, навіть під час онлайн-змагань	Організатори турнірів, незалежні контролюючі органи	На всіх офіційних заходах включно з кваліфікаціями та фінальними стадіями
Створення механізмів анонімної подачі інформації про порушення	Захист спортсменів, які повідомляють про вживання допінгу колегами	Антидопінгові агентства, організатори турнірів	Протягом усього спортивного сезону, через спеціальні сервіси
Етична просвіта	Поглиблення розуміння принципів фейр-плей та довгострокових ризиків порушень	Тренери, психологи, освітні ініціативи федерацій	Інтеграція у навчальні програми для кіберспортсменів різного віку

Аналіз досліджень зарубіжних фахівців свідчить про наявні проблеми серед гравців та кіберспортивних команд щодо використання заборонених препаратів та методів. Так, M. Berry [5] висвітлює поширене зловживання препаратом Аддерал у професійному кіберспорті, зокрема у США. Аддерал, який зазвичай призначають для лікування синдрому дефіциту уваги з гіперактивністю (СДУГ), використовується кіберспортсменами без медичних показань для підвищення концентрації, швидкості реакції та витривалості під час змагань. Автор зазначає, що багато гравців прямо визнають його застосування. Один із прикладів уживання Аддералу в кіберспорті стосується відомого кіберспортсмена з дисципліни Counter-Strike Kory SEMPHIS Friesen, який публічно зізнався у вживанні препарату разом із командою під час турніру з призовим фондом у 250 тис доларів. Це зізнання викликало гучний резонанс у професійній спільноті та привернуло увагу до проблеми допінгу в електронному спорті.

Для запобігання подібним випадкам M. Berry наголошує на необхідності впровадження профілактичних заходів. Зокрема, йдеться про розроблення обов'язкових процедур тестування на заборонені речовини, створення системи медичного супроводу гравців, проведення освітніх кампаній щодо ризиків уживання стимуляторів та формування чітких регламентів із відповідними санкціями за порушення. Автор підкреслює, що без належного контролю та просвітницької роботи кіберспорт залишатиметься уразливим до зловживань, що не лише загрожує здоров'ю гравців, а й підриває етичні основи чесного змагання [5].

Ґрунтовний огляд сучасних антидопінгових стратегій у кіберспорті з акцентом на політику двох ключових організацій — ESL (Electronic Sports League) та IeSF (International Esports Federation) — показав реальні кроки, які вживаються цими структурами для боротьби з уживанням стимуляторів серед гравців, а також виклики, з якими стикається кіберспортивна індустрія у спробах створити чесне змагальне середовище [10].

Політика ESL визнана однією з найбільш прогресивних у сфері антидопінгового регулювання. ESL першою серед великих кіберспортивних ліг запровадила допінг-тестування під час LAN-турнірів, використовуючи правила WADA як основу для визначення заборонених речовин. Проте ці заходи не є повсюдними і застосовуються лише до окремих категорій змагань, що зменшує їх ефективність у масштабі всієї екосистеми кіберспорту.

IeSF інтегрувала антидопінгові норми до власного регламенту, також орієнтуючись на стандарти WADA. Проте тестування проводиться переважно під час міжнародних фіналів, тоді як у кваліфікаційних етапах чи онлайн-змаганнях контроль відсутній. Таким чином, реальна дія політик обмежується елітним рівнем змагань, не охоплюючи ширший сегмент гравців, де також можливе використання допінгу [8].

Це вимагає створення спеціалізованих тестів, адаптованих до кіберспорту, оскільки традиційні біологічні методи виявлення не завжди є ефективними у випадках уживання ноотропів чи легально доступних психостимуляторів, таких як кофеїн або препарати, призначені для лікування СДУГ.

Однією з головних слабкостей нинішніх антидопінгових стратегій є відсутність обов'язкових процедур на онлайн-турнірах. У цифровому середовищі, де більшість змагань проводиться віддалено, механізми контролю залишаються формальними або взагалі не діють. Запровадження систем біомоніторингу та рандомізованого тестування могло б компенсувати слабкі боки чинної системи.

Попри наявність політик у таких організаціях, як ESL та IeSF, без їх повсюдної імплементації, постійного оновлення процедур та інноваційного підходу до онлайн-контролю кіберспорт залишатиметься уразливим до зловживання стимуляторами. Необхідні міжорганізаційна співпраця, гармонізація політик та активної просвітницької роботи як ключових напрямів подальшого розвитку антидопінгової стратегії в електронному спорті.

Проблема допінгу в кіберспорті є складною та багатофакторною. Вона вимагає розвитку уніфікованої системи антидопінгового контролю, підвищення рівня обізнаності серед спортсменів та чіткої етичної позиції всередині спільноти. Упровадження програм освіти, посилення тестування та активна участь міжнародних організацій мають стати основою стратегії боротьби з допінгом у кіберспорті.

На основі отриманих даних нами систематизовано п'ять блоків для проведення заходів із профілактики допінгу та запровадження антидопінгових програм для федерацій кіберспорту та тренерів.

1. Розроблення і впровадження уніфікованої антидопінгової політики для кіберспортивних дисциплін:

— розроблення обов'язкових регламентів з антидопінгового контролю за аналогією з вимогами WADA;

— установлення чітких протоколів тестування на всіх етапах змагань, включаючи кваліфікації та онлайн-турніри.

2. Запровадження обов'язкових освітніх програм для гравців та тренерського складу:

— проведення регулярних семінарів щодо ризиків використання стимуляторів, ноотропів, енергетиків та інших речовин;

— інтегарція навчальних модулів з етики чесної гри та принципів фейр-плей у підготовку кіберспортсменів.

3. Організація регулярних медико-біологічних обстежень спортсменів:

— здійснення профілактичних медичних оглядів не рідше двох разів на рік для запобігання негативним наслідкам уживання стимуляторів;

— налагодження партнерських відносин із медичними закладами для забезпечення професійної підтримки кіберспортсменів.

4. Підвищення етичної культури у кіберспортивному середовищі:

— проведення заходів із проблематики використання допінгу та формування безпечного середовища серед гравців;

— створення механізмів анонімного повідомлення про можливі порушення антидопінгової політики.

5. Упровадження інноваційних підходів до контролю за станом гравців під час турнірів:

— розроблення технологій віддаленого тестування під час проведення онлайн-змагань;

— упровадження біомоніторингу стану спортсменів із використанням гаджетів.

Проблема вживання допінгу в кіберспорті, незважаючи на специфіку цього виду діяльності, усе більше привертає увагу дослідників і потребує комплексного розгляду [3]. Перш за все слід підкреслити, що стимулювання когнітивних функцій через застосування психостимуляторів і ноотропів стало серйозним викликом для чесної гри у віртуальному середовищі [6].

За даними Jasny [9], використання заборонених речовин у кіберспорті має комплексні соціальні підстави: прагнення до перемоги, тиск середовища та недостатня сформованість етичних норм серед гравців. Дослідження Słyk et al. [16] показало, що близько 18% кіберспортсменів визнають хоча б одноразове використання стимуляторів у контексті змагань, при цьому 84,6% учасників дослідження вважають прагнення до перемоги головною мотивацією для вживання допінгу [11].

Особливу тривогу викликає широке розповсюдження застосування Аддералу в професійному кіберспорті США, що свідчить про нерозвиненість регулювання у цій сфері. Аддерал, що використовується для підвищення уваги та реакції, за тривалого вживання може призводити до серйозних кардіоваскулярних та психічних порушень [5].

Незважаючи на окремі ініціативи таких організацій, як WADA (2023) та IESF (2023) щодо запровадження антидопінгових правил для кіберспорту, реальна імплементація стандартів залишається обмеженою. Hwang [7] наголошує на потребі чітких правових механізмів регулювання е-допінгу, вказуючи на необхідність створення спеціалізованих правил для кіберспортивних змагань.

Водночас дослідження Koshy [10] вказує, що навіть там, де антидопінгові стратегії упроваджуються, вони потребують доопрацювання для повноцінного охоплення ризиків, пов'язаних зі стимуляторами, які впливають виключно на когнітивні показники.

Питання відповідальності за впровадження та контроль антидопінгових заходів у кіберспорті залишається відкритим. Holden, Kaburakis & Rodenberg [6] попереджали, що без серйозних реформ ця галузь може зіткнутися із судовими позовами та втратити довіру спонсорів і глядачів.

На тлі загострення цих проблем важливими стають пропозиції Reitman et al. [13] та Шинкарук [1] щодо комплексного підходу до регулювання: необхідне не лише тестування, а й профілактична робота через етичне виховання, медико-біологічний супровід гравців та підтримку здорового способу життя в середовищі кіберспортсменів.

Відсутність системної просвіти, за даними Scholz, Stein та Woll [14], лише поглиблює проблему, оскільки гравці часто не усвідомлюють навіть потенційної шкоди від «легальних» стимуляторів. Аналіз практик пандемічного періоду [12] (2019) показав, що стрес, ізоляція та онлайнові формати сприяли посиленню вживання стимулюючих засобів.

Таким чином, сучасна ситуація вимагає:

• формування глобальної уніфікованої антидопінгової політики для кіберспорту;

• розширення тестування на когнітивні стимулятори;

• розроблення та впровадження обов'язкових освітніх програм для гравців, тренерів і організаторів;

• створення умов для медико-біологічної підтримки кіберспортсменів;

• просування ідеалів чесної гри й довгострокової відповідальності за здоров'я.

Висновки. Проведене дослідження підтвердило, що проблема допінгу в кіберспорті є багатогранною та комплексною. Уживання заборонених речовин, зокрема психостимуляторів і ноотропів, має значний вплив не лише на індивідуальне здоров'я кіберспортсменів, а й на етичний складник змагальної діяльності, довіру аудиторії та репутацію кіберспортивної індустрії.

Основними причинами використання допінгу в кіберспорті є прагнення до перемоги будь-якою ціною, високий рівень змагального тиску та недостатня обізнаність гравців щодо медичних і правових наслідків стимулювання когнітивних функцій. Емпіричні дані свідчать, що понад 84% кіберспортсменів усвідомлюють ризики, але вважають їх виправданими заради успіху.

Сьогодні у кіберспорті відсутня уніфікована антидопінгова система, що спричиняє нерівність у контролі між різними турнірами та організаціями. Незважаючи на окремі ініціативи, такі як правила IESF або адаптація стандартів WADA, реальна практика впровадження антидопінгового тестування в кіберспорті залишається обмеженою.

Найбільшу загрозу становить неконтрольоване використання психостимуляторів, зокрема Аддералу. Проблема допінгу також посилюється через складність правового розмежування між допустимими засобами (енергетичні напої, БАДи) та забороненими речовинами, що створює додаткові виклики для організаторів турнірів та регуляторів.

Інтегрований і скоординований підхід дасть змогу мінімізувати ризики, пов'язані з допінгом, та забезпечити чесність і здоров'я у змаганнях нового покоління.

Література

1. Шинкарук О. Допінг у кіберспорті: виклики, підходи й перспективи правового врегулювання. Спортивна медицина, фізична терапія та ерготерапія. 2025;(1):31–42. doi: https://doi.org/10.32782/spmed.2025.1.5 [Shynkaruk O. Doping in esports: challenges, approaches, and prospects for legal regulation. Sports Medicine, Physical Therapy and Occupational Therapy. 2025;(1):31–42. doi: https://doi.org/10.32782/spmed.2025.1.5]

2. Шинкарук О. Розвиток екосистеми кіберспорту на сучасному етапі. Спортивна наука та здоров'я людини. 2024;1(11):233–245. doi: https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.115 [Shynkaruk O. Development of the esports ecosystem at the present stage. Sports Science and Human Health.2024;1(11):233–245.doi:https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.115]

3. Шинкарук О. Сучасні проблеми розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2024;(1):239–250. doi: https://doi.org/10.32540/2071-1476-2024-1-239. [Shynkaruk O. Modern problems of esports development. Dnipro Sports Bulletin. 2024;(1):239–250. doi: https://doi.org/10.32540/2071-1476-2024-1-239]

4. Шинкарук О, Гейдар Л. Етичні проблеми в кіберспорті та ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022;(2): 103–111.doi: https://doi.org/10.32652/tmfvs.2022.2.103–111 [Shynkaruk O, Heidar L. Ethical issues in esports and non-normative communicative behavior in the gaming environment. Theory and Methods of Physical Education and Sports. 2022;(2):103–111. doi: https://doi.org/10.32652/tmfvs.2022.2.103–111]

5. Berry M. Esports: The Sharp Edge of Adderall in Professional Gaming. American Addiction Centers. 2024. Available from: https://americanaddictioncenters.org/blog/esports-adderall-abuse

6. Holden JT, Kaburakis A, Rodenberg RM. The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. Journal of Legal Aspects of Sport, 2018;28(1):46–78. DOI: https://doi.org/10.1123/jlas.2016-0018

7. Holden JT., Kaburakis A, Tweedie JW. Virtue(al) games-real drugs. *Sport, Ethics and Philosophy*, 2019;13(3):287–302. https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1575790

8. Hwang J. Cheating in E-Sports: A Proposal to Regulate the Growing Problem of E-Doping. Northwestern University Law Review, 2022;117(1):123–145.International Esports Federation. (2023). Anti-Doping Rules. Available from: https://iesf.org/wp-content/uploads/2023/06/2021_IESF_Anti-Doping_Rules_230328.pdf

9. Jasny M. Doping in e-sports. An empirical exploration and search for sociological interpretations. Folia Sociologica, 2020;75:85–102. https://doi.org/10.18778/0208-600X.75.06

10. Koshy A. Entering Cheat Codes or to Play True: Where is Anti-Doping going in Esports? International Journal of Esports, 2024;3(2):45–60.

11. Kowalczyk M, Wójcik A. The Prevalence and Outlook of Doping in Electronic Sports (Esports). International Journal of Environmental Research and Public Health, 2, 2023;0(1):123.

12. Parnell D, Widdop P, Bond A, Wilson R. COVID-19, Networks and Sport. Managing Sport and Leisure, 2019;24(1–3):62–68.

13. Reitman JG, Anderson-Coto MJ, Wu M, Lee JS, Steinkuehler C. Esports Research: A Literature Review. Games and Culture, 2020;15(1):32–50.

14. Scholz TM, Stein V, Woll A. Health implications and preventive measures for esports athletes: a review. German Journal of Exercise and Sport Research, 2021;51:368–374.

15. Shynkaruk O, Byshevets N, Aloshyna A, Iakovenko O, Serhiienko K, Pinchuk , V, Petryk O, Lut I. Linear Programming as a Tool for Managing the Training Process of Esports Teams. Physical Education Theory and Methodology, 2025;25(1):120–129. https://doi.org/10.17309/tmfv.2025.1.15 .

16. Słyk S, Zarzycki M, Grudzień K, et al. The Prevalence and Outlook of Doping in Electronic Sports (Esports): An Original Study and Review of the Overlooked Medical Challenges. Cureus, 2023;15(11):e48490. https://doi.org/10.7759/cureus.48490

17. World Anti-Doping Agency 2023 Annual Report. 2023; Available from: https://www.wada-ama.org/en/2023-annual-report

18. World Anti-Doping Agency. Esports and Anti-Doping Guidelines. 2023; Available from: https://www.wada-ama.org/

ORCID 0000-0002-1164-9054, shi-oksana@ukr.net