

УДК 338.488.2:640.412

Козленко Данило Миколайович

Національний університет харчових технологій, м. Київ, Україна
e-mail: rfvfh21@gmail.com

Шидловська Олена Броніславівна,
кандидат технічних наук, доцент

Національний університет харчових технологій, м. Київ, Україна,
e-mail: elena_shydlovska@ukr.net

Ищенко Тетяна Іванівна,
кандидат технічних наук, доцент

Національний університет харчових технологій, м. Київ, Україна,
e-mail: ichenkotat@gmail.com

КИБЕРСПОРТ – НОВІТНИЙ НАПРЯМ В ГОТЕЛЬНІЙ ІНДУСТРІЇ

Мета. Стаття розкриває основні тенденції розвитку кіберспорту та його перспективи в готельній індустрії України.

Методика. У ході досліджень використано абстрактно-логічний метод, який дозволив розкрити теоретичні аспекти функціонування кіберспорту. Системно-структурний метод використаний для визначення можливості надання даної послуги в готелях України.

Результати. Досліджено закордонний досвід кіберспорту. Проаналізовано інноваційні напрямки розвитку кіберспорту в Україні, наведена доцільність впровадження кіберспорту в готельній індустрії України з огляду на економічну ефективність.

Наукова новизна. Наукова новизна полягає в обґрунтуванні доцільності створення кіберспорт готелю в Україні.

Ключові слова: кіберспорт, готельна індустрія, кіберспортивні заходи, кіберспільнота.

УДК 338.488.2:640.412

Козленко Даниил Николаевич

Национальный университет пищевых технологий, г. Киев, Украина
e-mail: rfvfh21@gmail.com

Шидловская Елена Брониславовна,
кандидат технических наук, доцент

Национальный университет пищевых технологий, г. Киев, Украина
e-mail: elena_shydlovska@ukr.net

Ищенко Татьяна Ивановна,
кандидат технических наук, доцент

Национальный университет пищевых технологий, г. Киев, Украина
e-mail: ichenkotat@gmail.com

КИБЕРСПОРТ - НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В ГОСТИНИЧНОЙ ИНДУСТРИИ

Цель. Статья раскрывает основные тенденции развития киберспорта и его перспективы в гостиничной индустрии Украины.

Методика. В ходе исследований использованы абстрактно-логический метод, который позволил раскрыть теоретические аспекты функционирования киберспорта. Системно-структурный метод использован для определения возможности предоставления данной услуги в гостиницах Украины.

Результаты. Исследован зарубежный опыт киберспорта. Проанализированы инновационные направления развития киберспорта в Украине, приведена целесообразность внедрения киберспорта в гостиничной индустрии Украины учитывая экономическую эффективность.

Научная новизна. Научная новизна заключается в обосновании целесообразности создания киберспорт отеля в Украине.

Ключевые слова: киберспорт, гостиничная индустрия, киберспортивные мероприятия, киберсообщество.

УДК 338.488.2:640.412

Kozlenko Danylo Mykolaiovich

National University of Food Technologies,
Kyiv, Ukraine
e-mail: rfvfh21@gmail.com

Shydlovska Olena Bronislavivna,
Ph.D., Associate Professor

National University of Food Technologies,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: elena_shydlovska@ukr.net

Ishchenko Tetiana Ivanivna,
Ph.D., Associate Professor

National University of Food Technologies,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: ichenkotat@gmail.com

ESPORTS - THE NEW DIRECTION OF THE HOTEL INDUSTRY

Purpose. The article reveals the major trends in the development of eSports and prospects in the hotel industry of Ukraine.

Methods. In the course of studies has used an abstract logical method that allowed to reveal the theoretical aspects of eSports. The system-structural method used to determine the possibility of providing this service in hotels in Ukraine.

Results. Investigated foreign experience of eSports. Analyzed innovative directions of eSports in Ukraine, presented feasibility of the introduction eSports in the hotel industry of Ukraine in view of economic efficiency.

Scientific novelty. Scientific novelty lies in the justification expediency of creating eSports hotel in Ukraine.

Key words: eSports, the hotel industry, eSports events, the eSports community.

Постановка проблеми. Компанії, які розробили різні кіберспортивні ігри, проводять серед кіберспортсменів змагання, так звані турніри. Ці турніри мають колосальні бюджети на проведення і призові фонди. Тільки, за 2017 рік, в Україні, було проведено більше 15 турнірів, з кіберспортивних дисциплін, з призовими більше 5 млн. доларів. Наші готелі відповідально відносяться до організаторів змагань, але умов для реалізації їх задумів не мають. На даний момент спеціалізованих готелів для кіберспортсменів, які відповідали, хоча б мінімальним вимогам, в Україні немає. В світі є тільки один готель для геймерів в Тайланді – «Gamers Paradise Camp». Тому, важливим є дослідження доцільності створення кіберспорт готелю в Україні.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Найбільш вагомими внесками у висвітленні кіберспорту роблять інтернет-ресурси, які напряму пов'язані з даним видом спорту. На сьогоднішній день на просторах мережі інтернет

з'являється все більше інформаційних ресурсів, які публікують новини, інтерв'ю, огляди та відгуки кіберспільноти. До основних таких інформаційних ресурсів відносяться: «HLTV», «cybersport.ru», «ISPORT», «Reddit» та спільноти в соціальних мережах – «Twitter», «Steam».

Особливу увагу займають маркетингові компанії, які досліджують ринок кіберспорту та показують його вагомість на медіа-арені.

Компанія «Newzoo» є лідером в сфері моніторингу та аналітики кіберспорту, ігор, електроніки тощо. Дослідження «Newzoo» дають змогу оцінити перспективи популяризації, розвитку кіберспорту та його вплив на інші сфери діяльності. Також кіберспортивна індустрія має свій аналог «Вікіпедії», яка має назву «Liquipedia» і була створена однойменною американською кіберспортивною організацією «Team Liquid». На цьому ресурсі можна знайти актуальну інформацію щодо оглядів кіберспортивних заходів, дисциплін та профілі команд, гравців та працівників кіберспортивної індустрії.

Але на жаль, багато актуальних і досить складних питань, пов'язаних з кіберспортом, залишаються поза увагою спеціалістів.

Постановка завдання. Завданням даного дослідження є виявлення основних тенденцій сучасного стану та перспектив розвитку кіберспорту в Україні, обґрунтування доцільності створення кіберспорт готелю.

Виклад основного матеріалу дослідження. Початок кіберспорту був покладений тоді, коли з'явилися перші локальні з'єднання, які дозволили геймерам протистояти у віртуальних баталіях в популярних іграх. На той момент це були такі ігри, як «Warcraft 2», «Duke Nukem» і, звичайно ж, «Quake», який ми сміливо можемо назвати прабатьком усього кіберспорту.

Тоді, неможливо було визначити кращого: чемпіонати, якщо і проводилися, то дрібні, по комп'ютерним клубам, і без спонсорства, а за рахунок внесків самих гравців. Саме в той момент, в клубах, стали зароджуватися предки сучасних команд – клани, які відбуваються і в сучасних MMORPG. Масова багатокористувацька онлайн ролєва гра (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – жанр онлайн ролєвих

відеоігор, в якій велика кількість гравців взаємодіє один з одним у віртуальному світі (головним чином у жанрі фентезі) [1].

Проривом в кіберспорті можна сміливо вважати 1997 рік, коли Анжел Муньос створив першу професійну організацію, яка займалася організацією професійних турнірів – «The Cyberathlete Professional League» (CPL). Штаб квартира знаходиться в Далласі, штат Техас [2].

У 2001 році відбувся черговий прорив в кіберспорті. В ті роки стрімко розвивається «Samsung Electronics», яка організувала проведення першого глобального турніру з комп'ютерних ігор – «World Cyber Games» (WCG). Для цього була створена окрема однойменна організація, а її головним спонсором став «Samsung». Загальний призовий фонд склав небувало на той час суму – 600,000 доларів. Особливістю проведення турніру стали кваліфікації в кожній країні, від кожної з яких на турнір їхав тільки один учасник (або одна команда), які представляли свою країну на турнірі. «WCG» стали своєрідними Олімпійськими іграми в кіберспорті.

У 2003 році, на противагу компанії-конкуренту «Samsung», компанії «Intel» і «NVIDIA» провели в Парижі турнір, іменованій «Electronic Sport World Cup». Турніри «WCG» і «ESWC» проводяться тепер щорічно, в них беруть участь кращі команди і гравці з усіх країн світу [3].

Кіберспортивні дисципліни розділені на 5 основних категорій:

- шутери – атлет перебуває в 3D просторі та веде бій з іншими гравцями (командами), наприклад: «CS-GO», «Warface», «Overwatch», «Unreal Tournament»;
- стратегії – симуляція битви між арміями гравців при одночасному розвитку сторін, метою якої є повне знищення противника або визнання ним поразки, наприклад: «Starcraft», «Warcraft»;
- командні рольові ігри з тактико-стратегічними елементами (МОБА) – гравець управляє своїм героєм або персонажем, розвиваючи його при взаємодії з ігровим світом та іншими гравцями, наприклад: «League of Legends», «Dota 2»;

- технічні симулятори – автомобільні і авіаційні, наприклад: «World of Tanks», «War Thunder»;
- симулятор спортивних ігор (футбол, хокей, баскетбол). Наприклад: «FIFA»; «NHL»; «PeS».

Найпопулярнішими з них є:

- «DOTA 2» – \$ 37,952,736.57 призових, 60 великих турнірів за 2018 рік;
- «Counter-Strike: Global Offensive» – \$ 10,320,965.92 призових, 320 великих турнірів за 2018 рік;
- «StarCraft II» – \$ 1,697,286.10 призових, 147 великих турнірів за 2018 рік;
- «League of Legends» – \$ 4,142,209.20 призових, 63 великих турнірів за 2018 рік;
- «PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS» – \$ 1,888,658.00 призових, 37 великих турнірів за 2018 рік;
- «Overwatch» – \$ 6,480,078.71 призових, 55 великих турнірів за 2018 рік;
- «Hearthstone» – \$ 1,853,624.84 призових, 40 великих турнірів за 2018 рік;
- «Fortnite» – \$ 3,500,000.00 призових, 2 змагальні онлайн сезони: літній і осінній за 2018 рік.

Крім, вище згаданих кіберспортивних дисциплін, на сьогоднішній день, є ще низка інших, які мають своїх шанувальників і власні турніри, але вони не такі масштабні.

Зараз кіберспорт – це не просто "стрілялки", а фундаментальний елемент сучасної цифрової культури. Сьогодні, кіберспорт навіть можна вивчати в університеті, а робочих місць в галузі з'являється все більше. А, прибутковість кіберспорту і ризики інвестування – одні з найбільш обговорюваних тем в бізнесі. Індустрія молода, специфічна і вимагає особливого підходу. Розвиток технологій, таких як стрімінгові сервіси, дозволяє масовий перегляд змагань, і з більшим залученням спонсорів, інвестицій та сучасних цифрових можливостей.

У 2018 році доходи кіберспортивного ринку досягнуть 906 млн. доларів, збільшивши показники минулого року майже на 40%. У 2017 році індустрія заробила 655 млн. доларів. На думку аналітиків, зростання продовжиться і до 2021 року перевищить 1,5 млрд. доларів.

Глядацька база сповільнить зростання і досягне 380 млн. користувачів в 2018 році, з яких 165 млн. будуть стабільно стежити за трансляціями, а 215 млн. – включати турніри час від часу. Більше половини всіх постійних глядачів в 2018 будуть представлені Азією і Океанією. Європа – друга, вона забезпечить ринку 18% стабільних переглядів [4].

Важливим моментом є й те, що далеко не 100% аудиторії і дивиться, і грає в кіберспортивні дисципліни – багато хто віддають перевагу виключно перегляду трансляції, а деякі, навпаки, вважають, що краще грати, а не спостерігати.

Кіберспорт лише в останні 2-3 роки став масовим явищем, крім появи нових турнірів і дисциплін, з'являються кіберспортивні асоціації та країни почали визнавати кіберспорт – офіційним видом спорту.

Сьогодні кіберспортивні асоціації в різних країнах просувають кіберспорт до лав спортивних дисциплін. Як повідомляє британське видання «The Guardian», кіберспорт додали в офіційну програму спортивних Літніх азійських ігор 2022 року, що пройдуть в Ханджоу, в Китаї, і багато хто вірить у те, що це лише питання часу, коли його нарешті всі визнають спортом у класичному розумінні.

Із поширенням кіберспорту, деякі школи та університети вирішили зробити його частиною навчального плану, і навіть пропонують стипендії. Наприклад, в Колумбійському коледжі, поруч із "традиційними" спортивними командами існують і команди з кіберспорту. Університет Лестера в Англії влітку оголосив про новий курс із вивчення кіберспорту у партнерстві з кіберспортивною лігою «ESL» [5].

Кіберспорт в Україні зародився давно – ще в нульових. Невеликі турніри без особливих призових проводилися в комп'ютерних клубах, де ентузіасти

змагалися між собою. На міжнародні турніри їздили рідко. Це було дорого: на формування команди, перельоти та постійні тренування грошей не було. Так тривало до середини двотисячних, поки на арені не з'явилися повноцінні команди «GSC Game World», «A-gaming» і «pro100».

По-справжньому Україна засвітилася на світовий кібер-арені після створення компанії «Natus Vincere» («Народжені перемагати») у 2009 році. У наступні кілька років команда по «Counter-Strike 1.6» займає ряд призових місць на міжнародних турнірах, а найбільшим успіхом стане перемога команди «NA`VI» по «Dota 2» на першому міжнародному турнірі «The International».

Сьогодні команди організації «NA`VI» залишаються найвідомішими в Україні та мають глобальне медійне охоплення: якщо «NA`VI» виступає в іншій частині світу, частина залу все одно буде скандувати її назву. Українська команда має більше 50 мільйонів шанувальників.

Зміни відбулися і в плані спонсорської підтримки. У кожної команди по кілька титульних спонсорів – від виробників техніки до брендів енергетичних напоїв. Наприклад, оператор «Київстар» разом з «ESM.one» запустив великий турнір «CyberStar League» з призовим фондом в 100 000 грн. по «Dota 2», а також проведення школи «CyberStar Academy» для коментаторів кіберспортивних заходів [6].

Також, у Києві знаходиться «Київ Кіберспорт Арена», колись основна площадка для проведення кіберспортивних чемпіонатів, і саме тут були організовані змагання як під егідою «StarLadder», так і під егідою «ESL».

За оцінками (з урахуванням перетину дисциплін) сумарна кількість шанувальників кіберспорту в нашій країні за 2017 рік коливається в межах від 3 до 5 мільйонів чоловік. До речі, за прогнозами аналітиків, ця цифра в наступному році виросте як мінімум в 1,5 рази.

31 березня 2017 року на позачерговому закритому засіданні в Міністерстві молоді та спорту України було прийнято рішення про визнання кіберспорту офіційним видом спорту України.

Велику роль в ухваленні рішення став вибір України, як країни де пройде один з найбільших турнірів 2017 року по «Dota 2» – «The Kiev Major», який пройшов, в кінці квітня, в Києві. У турнірі взяло участь шістнадцять команд: вісім запрошених колективів і вісім переможців регіональних кваліфікацій. Вперше в історії змагань, організованих розробником гри компанією «Valve», турнір пройшов в СНД.

Організація київського турніру було довірено компанії «PGL», яка за попередній рік успішно провела «DreamHack 2016» в Бухаресті, «Manila Major» та «Boston Major». Але, організатори турніру подібного масштабу зіткнулися з низкою проблем. В першу чергу, в зв'язку з проведенням, у Києві, відбіркового турніру до чемпіонату світу з хокею, а також з майбутнім Євробаченням, не вдалося використати найбільш підходящі Палац спорту і Міжнародний виставковий центр. У підсумку дати проведення турніру трохи зсунулися, фінальна частина була перенесена з 20-23 квітня на 27-30 квітня. Як майданчик був обраний Палац «Україна», що вміщає трохи менше чотирьох тисяч глядачів і незвичний до кіберспортивних змагань [7].

Внаслідок малої місткості арени, виникла друга проблема – продаж і купівля квитків. Ігрове співтовариство тільки в Україні перевищує 200 тисяч чоловік, в той час як місце проведення турніру вміщало менше 4 000 глядачів. Спеціально для того, щоб полегшити процес купівлі квитка, про початок продажів було оголошено завчасно в офіційному блозі «Dota 2». Індивідуальні квитки на перші три дні проведення турніру коштували 130 гривень, а на фінальний день – 400 гривень (близько 16 доларів США). У день початку продажів з'ясувалося, що сайт не готовий до такого напливу користувачів, і онлайн-продаж завершився, так і не розпочавшись. Всі квитки на чотири дні змагань були продані за двадцять хвилин з офлайн-кас. Такий результат показує нам як Україна, так і інші країни СНД зацікавлені в проведенні подібних змагань.

Так, як групова стадія турніру «The Kiev Major» проходила в Палаці «Україна», тому спеціальних умов для проживання команд і організаторів

готелі не надавали. Для поселення команд і персоналу організацій були обрані такі готелі як «Fairmont Grand Hotel Kyiv» та «Park Inn by Radisson Kyiv Trojitska», також деякі команди були поселені в готель «Україна». Це відбулося через те, що не один із готелів Києва не зміг надати 200 вільних місць, у зв'язку з проведенням, в Києві, відбіркового турніру до чемпіонату світу з хокею велика кількість місць в готелях була викуплена.

Готельні підприємства відповідально відносяться до організаторів змагань, але умов для реалізації їх задумів не мають. Окрім, великої кількості вільних місць, на час проведення змагань, такі готелі повинні відповідати спеціальним умовам:

- мати обладнані кімнати для тренувань (practice-room);
- мати зал для проведення групової стадії;
- мати кімнати для розміщення персоналу, який освітлює цей захід (для аналітиків, для кастерів, фото-студію, для інтерв'ю та різні приміщення для розміщення устаткування);
- мати окремий зал для очікування та проведення переглядів для гравців і персоналу (lounge zone).

На даний момент спеціалізованих готелів для кібеспортсменів, які б відповідали, хоча б цим умовам, в Україні, немає.

Тому, готель для кіберспортсменів зможе орієнтуватися на поселення гравців, вболівальників, організаторів, коментаторів і аналітиків, під час проведення кіберспортивного заходу в місті Києві. Крім того, готель зможе надавати послуги для влаштування бази тренувань на різний термін для команд.

Деякі європейські команди влаштовують в Києві свої буткемпи: привозять команди, знімають будинок на кілька місяців і тренуються. Свої бази тут організовують такі команди, як: «Gambit», «AVANGAR», «HellRaisers», «Windigo», «pro100», «Winstrike», «Virtus Pro», «Vega Squadron», «Na'Vi», «Team Spirit», «forZe» і багато інших організацій.

Часто командам знімають окремий будинок на кілька тижнів або місяців, де вони тренуються. Оренда будинку, в таких випадках, зазвичай стоїть вище

звичайного, а туди ще потрібно завести обладнання, провести хороший інтернет не від одного, а двох провайдерів (в разі втрати зв'язку одним), найняти людину, яка буде готувати, прибирати і тому подібне. Залежно від країни витрати можуть досягати 10000 доларів, а часом і значно перевищують цю суму.

Організувати буткемп в Києві значно дешевше, ніж в інших країнах. Особливо, якщо готель в якому влаштована база тренувань повністю бере на себе організацію. Для проведення буткемпу в готелі можна передбачити спеціальні номери по типу апартаменти.

Також, окрім основних міжнародних турнірів, які організовують «StarLadder» і «Maincast», в Києві проходять багато локальних заходів під організацією «Ukrainian eSport Federation». А, українські студії «StarLadder» і «Maincast» освітлюють великі турніри, які проходять в інших містах. Студії цих організацій базуються в Києві і на період освітлення турніру вони селять своїх співробітників з інших міст в готель.

Висновки. Враховуючи, що, на сьогоднішній день, з'являються нові кіберспортивні дисципліни і турніри, призові фонди міжнародних чемпіонатів з кіберспорту досягають мільйонів доларів, у той час як сама онлайн трансляція змагань збирає біля моніторів мільйони глядачів, а під час проведення змагань, багато вболівальників і команд потребують поселення. Можемо стверджувати, що створення спеціалізованого готелю для кіберспортсменів, в Україні, а саме в Києві, буде доцільним.

Список використаних джерел:

1. Багатокористувацька онлайн гра. Вікіпедія: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Багатокористувацька_онлайн_гра - Назва з екрану;
2. The Cyberathlete Professional League (CPL). Вікіпедія: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League – Назва з екрану;
3. Кіберспорт як вид спорту: становлення і розвиток: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: <https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html> – Назва з екрану;
4. Newzoo: дохід кіберспорту в 2018 році: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: <https://www.cybersport.ru/news/newzoo-dokhody-kibersporta-v-2018-godu-vyrastut-na-40> - Назва з екрану;
5. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html> - Назва з екрану;

6. Кіберспорт в Україні: дитяча забавка чи серйозний спорт?: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: <https://sport.korupciya.com/kibersport-v-ukrayini-dityacha-zabavka-chi-seryozniy-sport/> - Назва з екрану;
7. The Kiev Major 2017. Вікіпедія: [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Kiev_Major – Назва з екрану;

Список использованных источников:

1. Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра. Википедия: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_ролевая_онлайн-игра - Название с экрана;
2. The Cyberathlete Professional League (CPL). Википедия: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League - Название с экрана;
3. Киберспорт как вид спорта: становление и развитие: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: <https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html> - Название с экрана;
4. Newzoo: доход киберспорта в 2018 году: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/news/newzoo-dokhody-kibersporta-v-2018-godu-vyrastut-na-40> - Название с экрана;
5. Что такое киберспорт и как эта культура развита в Украине: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html> - Название с экрана;
6. Киберспорт в Украине: детская игрушка или серьезный спорт?: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: <https://sport.korupciya.com/kibersport-v-ukrayini-dityacha-zabavka-chi-seryozniy-sport/> - Название с экрана;
7. The Kiev Major 2017. Википедия: [Электрон. ресурс]. - Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Kiev_Major - Название с экрана;

References:

1. Massively multiplayer online role-playing games. Wikipedia: [Electron. resource]. - Access mode: https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game - The name of the screen;
2. The Cyberathlete Professional League (CPL). Wikipedia: [Electron. resource]. - Access mode: https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League - The name of the screen;
3. Kibersport yak vyd sportu: stanovlennya i rozvytok: [Electron. resource]. - Mode of access: <https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html> - The name of the screen;
4. Newzoo: dokhid kibersporta v 2018 rotsi: [Electron. resource]. - Mode of access: <https://www.cybersport.ru/news/newzoo-dokhody-kibersporta-v-2018-godu-vyrastut-na-40> - The name of the screen;
5. Shcho take kibersport ta yak tsya kul'tura rozvynena v Ukrayini: [Electron. resource]. - Mode of access: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html> - The name of the screen;
6. Kibersport v Ukrayini: dytyacha zabavka chy seryoznyy sport?: [Electron. resource]. - Mode of access: <https://sport.korupciya.com/kibersport-v-ukrayini-dityacha-zabavka-chi-seryozniy-sport/> - The name of the screen;
7. The Kiev Major 2017. Wikipedia: [Electron. resource]. - Mode of access: https://en.wikipedia.org/wiki/Kiev_Major - The name of the screen;