

УДК 351

Мазай Антон Георгійович

аспірант кафедри публічного управління,
адміністрування та соціальної роботи
Національного університету охорони здоров'я
України імені П.Л. Шупика
ORCID: 0009-0001-2883-9989

DOI: <https://doi.org/10.25313/2617-572X-2026-4-69-31>

ІНСТИТУЦІЙНО-ПРАВОВІ МЕХАНІЗМИ ДЕРЖАВНОЇ ПІДТРИМКИ КІБЕРСПОРТУ УКРАЇНИ В УМОВАХ ВОЄННИХ ЗАГРОЗ

Анотація. Вступ. Офіційне визнання кіберспорту в Україні у 2020 році створило правову передумову для його включення до системи неолімпійського спорту, однак саме визнання не формує цілісної моделі державної підтримки. Воєнні загрози одночасно підвищують значення цифрової стійкості, людського капіталу та міжнародної комунікації й загострюють ризики інформаційного впливу, втрати кадрового потенціалу, нестабільності інфраструктури та змішування цивільного кіберспорту з військово-прикладними практиками. Тому предметом публічного управління має бути не окрема команда чи турнір, а інституційні умови, за яких кіберспортивна екосистема створює вимірювану суспільну цінність.

Мета. Обґрунтувати інституційно-правову модель державної підтримки кіберспорту України, розмежувати державну політику, регулювання і підтримку та визначити напрями трансформації механізмів підтримки в умовах воєнних загроз.

Матеріали і методи. Джерельну базу становлять чинні нормативно-правові акти України у сфері фізичної культури і спорту, офіційні документи Міністерства молоді та спорту України, Стратегія кібербезпеки України, резолюція Європейського Парламенту щодо кіберспорту та відеоігор, а також рецензовані дослідження з управління, права, економіки та доброчесності кіберспорту. Застосовано системний, інституційний, формально-юридичний, порівняльний, структурно-функціональний та ризик-орієнтований методи; метод моделювання використано для побудови авторського контуру державної підтримки.

Результати. Запропоновано розглядати державну підтримку кіберспорту як цілеспрямоване створення правових, організаційних, фінансово-економічних, інфраструктурних, освітньо-кадрових, міжнародно-комунікаційних, доброчеснісних і безпеково-стійкісних умов розвитку за наявності публічної підзвітності та вимірюваного результату. Сформовано вісім груп механізмів підтримки й семиланковий управлінський контур «правовий статус – публічна потреба – інструмент – конкурентний доступ – реалізація – оцінювання – перегляд». Показано, що модель традиційного спорту не може механічно переноситися на кіберспорт через визначальну роль прав інтелектуальної власності видавців ігор. Обґрунтовано необхідність інституційно розмежувати кіберспорт і військово-технологічний спорт, а потенційні dual-use програми реалізовувати лише як добровільні, доказові та цільові пілоти. Для воєнного періоду запропоновано змінити акцент підтримки з кількості заходів і формального представництва на стійкість інфраструктури, збереження людського капіталу, захист мольдіжного цифрового середовища, прозорість партнерств та міжнародну суб'єктність України.



Copyright © The Author(s).

This is an open access article distributed under the terms
of the Creative Commons Attribution License 4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Перспективи. Подальша емпірична перевірка моделі має охопити аудит чинних програм і бюджетних інструментів, опитування учасників кіберспортивної екосистеми, порівняння регіональних умов, оцінювання витрат життєвого циклу інфраструктури та тестування системи показників суспільної віддачі. Практичним кроком може бути пілотування типового паспорта програми державної підтримки з відкритими критеріями відбору, показниками результативності та механізмом регулярного перегляду.

Ключові слова: державна підтримка, кіберспорт, публічне управління, державне регулювання, воєнні загрози, цифрова стійкість, людський капітал, національна безпека.

Постановка проблеми. Кіберспорт уже інтегрований до українського спортивного правопорядку, Пале ступінь його інституціоналізації не слід ототожнювати зі сформованістю державної політики підтримки. Закон України «Про фізичну культуру і спорт» встановлює загальні засади функціонування спортивної сфери [1]. У 2020 році Міністерство молоді та спорту України наказом № 1557 визнало «Кіберспорт (електронний спорт)» видом спорту [2], а чинний Реєстр визнаних видів спорту містить його серед неолімпійських видів [3]. Надалі з'явилися навчальна програма для дитячо-юнацьких спортивних шкіл [4], правила спортивних змагань [5], а в системі національних збірних команд на 2026 рік окремо представлено кіберспорт [6]. Сукупність цих рішень означає, що держава вже виконує частину класичних спортивно-управлінських функцій: визнає вид спорту, задає нормативні рамки змагань, формує підготовчу вертикаль та забезпечує інструменти національного представництва.

Загальний контекст державної спортивної політики у 2025–2026 роках також змінюється. Державна цільова соціальна програма розвитку фізичної культури і спорту на період до 2030 року формує рамку довгострокових завдань галузі [7], а створення Електронного реєстру спортивних організацій посилює можливості обліку та цифрової взаємодії у спортивному секторі [8]. Однак ці горизонтальні інструменти не усувають специфіки кіберспорту, де організація змагання залежить не лише від спортивних правил, федеративних структур чи публічного фінансування, а й від приватних прав інтелектуальної власності на відеогру, ліцензійної політики видавця, цифрової платформи та технічної інфраструктури.

Повномасштабна війна посилює цю інституційну складність. Для традиційної спортивної політики війна означає ризики безпеки заходів, пошкодження інфраструктури, міграцію спортсменів і тренерів, бюджетні обмеження та зміну суспільних пріоритетів. Для кіберспорту до цього додаються залежність від електропостачання й мережевої інфраструктури, транснаціональність платформ, санкційні та репутаційні ризики, інформаційний вплив на молодіжні аудиторії, питання цифрової безпеки та дискусія про можливе використання окремих навичок і технологій у сферах подвійного призначення. Отже, воєнні загрози не скасовують спортивної природи кіберспорту, але змінюють критерії суспільної доцільності державної підтримки.

Проблема полягає в переході від факту офіційного визнання до керованої моделі підтримки, у якій правові, інституційні, фінансові, освітні, інфраструктурні та безпекові інструменти не конкурують між собою, а підпорядковані визначеній публічній цінності. Для цього необхідно розмежувати державне регулювання і державну підтримку, визначити межі втручання держави в приватну цифрову екосистему та сформувати механізм, здатний змінювати інтенсивність і зміст підтримки відповідно до воєнних ризиків.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасна наукова дискусія про врядування у кіберспорті поступово відходить від питання, чи можна вважати його спортом, до аналізу того, хто фактично встановлює правила, розподіляє ресурси, контролює права на змагання та відповідає за доброчесність і захист учасників. Огляд A. L. da Silva Candeo та співавторів систематизував широкий спектр управлінських і доброчеснісних викликів кіберспорту, включаючи фрагментованість регулювання, конфлікти інтересів, захист спортсменів, маніпулювання результатами, технологічні ризики та потребу у прозоріших механізмах координації [9]. Значення цього висновку для державної політики полягає в тому, що підтримка галузі без паралельного управління ризиками може посилювати не лише позитивні, а й проблемні характеристики екосистеми.

S. J. Kelly, S. Derrington і S. Star запропонували рамку належного врядування, орієнтовану на доброчесність і добробут учасників [10]. Їхній підхід важливий для розмежування двох завдань держави: стимулювати розвиток і водночас встановлювати умови, за яких публічна підтримка не винагороджує непрозорі або небезпечні практики. Q. Peng та співавтори, досліджуючи динаміку зацікавлених сторін, показали, що кіберспортивна екосистема формується взаємодією видавців, команд, гравців, організаторів, медіа, спонсорів і регуляторів [11]. Тому вертикальна модель, у якій міністерство або федерація одноосібно визначає розвиток усієї сфери, не відповідає реальній структурі галузі.

E. Windholz розглядає кіберспорт одночасно як спорт, технологічну інновацію та комерційний бізнес і доводить, що його регулювання потребує комбінації публічно-правових і приватноправових механізмів [12]. Ця теза набуває додаткової ваги у світлі дослідження P. Novák, B. Hohmann, D. Sipos і G. Szöke, які акцентують на структурній ролі видавців відеоігор. На відміну від традиційних видів спорту, право орга-

нізовувати або дозволяти організацію змагань тут пов'язане з інтелектуальною власністю на програмний продукт; видавець може контролювати ліцензійні умови, правила використання гри та окремі комерційні параметри екосистеми [13]. Для публічного управління це означає, що держава не може виходити з презумпції повного інституційного контролю над видом спорту.

В українській науковій літературі організаційно-правові проблеми кіберспорту систематизував С. Ф. Константінов, звернувши увагу на правову невизначеність окремих контрактних, трудових, інтелектуально-правових і захисних механізмів, а також на вплив війни на функціонування галузі [14]. Водночас частина запропонованих у науковій дискусії економічних оцінок та бажаних обсягів інвестицій має характер експертних пропозицій, а не нормативно встановлених орієнтирів. Тому в цій статті акцент зроблено не на прогнозуванні ринкових сум, а на дизайні публічних механізмів і критеріях їх результативності.

Загальну проблематику публічного управління фізичною культурою і спортом в Україні розкривають Л. В. Калита та М. М. Приймак. Автори наголошують на нормативно-правовому та організаційному забезпеченні, цифровізації, стратегічному плануванні та ролі органів державної влади й місцевого самоврядування [15]. А. І. Мирошниченко та Є. В. Нікуліна в контексті післявоєнного відновлення звертають увагу на руйнування інфраструктури, кадрові втрати, проблеми координації, фінансування й нерівномірність доступу до спортивних послуг [16]. Для кіберспорту ці загальні проблеми поєднуються з цифровими залежностями та транснаціональним характером ринку.

Таким чином, наукова література достатньо переконливо описує багатосуб'єктність кіберспортивного врядування, структурну залежність від видавців, добросовісності ризики та необхідність спеціального правового підходу. Менш розробленим залишається питання саме державної підтримки як окремої категорії публічного управління: її меж, складу механізмів, критеріїв доступу до публічних ресурсів і трансформації під дією воєнних загроз.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Першою невирішеною частиною є понятійна. У дослідженнях і практичній комунікації «державне регулювання», «державна підтримка» і «державна політика» часто використовуються як взаємозамінні категорії. Через це за однаковим словом «підтримка» можуть приховуватися правове визнання, бюджетне фінансування, організація змагання, створення інфраструктури, інформаційна кампанія або регуляторний контроль. Без розмежування функцій неможливо визначити межі відповідальності й оцінити результат.

Другою є інституційна фрагментація. Кіберспорт перебуває на перетині спортивної політики, молодіжної роботи, цифрової економіки, освіти, інтелектуальної власності, інформаційної безпеки та міжнародної комунікації. Створення окремого нового органу саме по собі не усуває цю міжсекторальність. Потрібний механізм координації, який зберігає функціональну компетенцію різних установ і водночас дозволяє формувати спільні програми з єдиними показниками результативності.

Третьою є невизначеність об'єкта публічного фінансування. Держава може підтримувати спортсмена, збірну, дитячо-юнацьку підготовку, освітню програму, дослідження, турнір, громадську організацію, інфраструктуру або цифрову платформу. Пряме субсидування комерційних активів за відсутності відкритих критеріїв створює ризик приватизації суспільної вигоди. Натомість підтримка інфраструктури спільного користування, підготовки кадрів, наукової верифікації, міжнародного представництва та інклюзивного доступу може мати ширший суспільний ефект.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є теоретичне обґрунтування інституційно-правової моделі державної підтримки кіберспорту України та визначення напрямів трансформації її механізмів в умовах воєнних загроз. Для досягнення мети поставлено такі завдання: розмежувати державну політику, державне регулювання і державну підтримку у сфері кіберспорту; визначити поточний рівень його інституціоналізації в Україні; систематизувати механізми підтримки за функціональним призначенням; встановити обмеження, зумовлені правами видавців ігор та багатосуб'єктною структурою екосистеми; окреслити воєнні ризики; запропонувати контур надання публічної підтримки, систему запобіжників і показників результативності.

Методологія дослідження. Дослідження має теоретико-концептуальний характер. Системний підхід використано для представлення кіберспорту як екосистеми, що поєднує спортивні організації, спортсменів, тренерів, організаторів змагань, видавців ігор, цифрові платформи, освітні установи, бізнес і публічні інституції. Інституційний підхід застосовано для розподілу ролей і відповідальності між державою та недержавними суб'єктами. Формально-юридичний метод використано для аналізу чинних нормативних актів та офіційних рішень; порівняльний — для зіставлення логіки традиційного спортивного врядування з особливостями кіберспорту та європейськими орієнтирами; структурно-функціональний — для класифікації механізмів підтримки.

Матеріали дослідження охоплюють законодавство та офіційні документи України, актуальні станом на серпень 2026 року, документи Європейського Парламенту та рецензовані наукові праці. Власне емпіричне опитування, інтерв'ю або аналіз бюджетних транзакцій у межах статті не проводилися. Тому

запропонована модель описує нормативно-інституційний дизайн і потребує подальшої перевірки на даних конкретних державних та місцевих програм.

Виклад основного матеріалу. Початковою умовою побудови моделі є понятійне розмежування. Державна політика у сфері кіберспорту є найширшою категорією: вона визначає суспільні цілі, принципи, пріоритети, інституції та способи дії держави. Державне регулювання становить владно-нормативну частину цієї політики — правила визнання виду спорту, вимоги до організації змагань, правові режими, контроль, облік, заборони та обов'язкові стандарти. Державна підтримка є стимулювальною частиною: надання ресурсів, створення можливостей, розвиток інфраструктури, кадрів, міжнародного представництва, дослідницької бази та інших умов, які суб'єкти ринку й громадянського суспільства не можуть або не мають стимулу створити в суспільно необхідному обсязі.

У цій статті пропонується авторське визначення: державна підтримка кіберспорту — це цілеспрямована діяльність органів публічної влади зі створення правових, організаційних, фінансово-економічних, інфраструктурних, освітньо-кадрових, міжнародно-комунікаційних, доброчеснісних і безпеково-стійкісних умов для розвитку кіберспортивної екосистеми, що здійснюється на засадах законності, конкурентної нейтральності, пропорційності, публічної підзвітності та вимірюваної суспільної цінності. Визначення навмисно не зводить підтримку до бюджетного фінансування: у цифрових галузях регуляторна передбачуваність, відкриті дані, освітня інфраструктура або міжнародна координація можуть бути важливішими за пряме субсидування.

Чинна українська модель уже має кілька опорних елементів. Офіційне визнання і включення до Реєстру забезпечують базову легітимацію [2; 3]. Правила змагань формують спортивну процедуру [5]. Навчальна програма для дитячо-юнацьких спортивних шкіл переводить кіберспорт із суто клубного середовища у формалізовану систему спортивної підготовки [4]. Наявність національної збірної у 2026 році демонструє інституційний канал представництва України [6]. Загальнодержавна програма розвитку фізичної культури і спорту до 2030 року та цифровий реєстр спортивних організацій створюють горизонтальне середовище, до якого може бути інтегрований і кіберспорт [7; 8].

Специфіка кіберспорту робить небажаним просте копіювання моделі традиційних видів спорту. У футболі або легкій атлетиці спортивна федерація може встановлювати правила змагань, не одержуючи ліцензію на використання самої гри. У кіберспорті відеогра є об'єктом інтелектуальної власності, а видавець зберігає істотний контроль над способом її конкурентного використання [13]. Звідси впливає принцип видавничої сумісності державної політики: держава може визначати умови використання публічних коштів, захисту учасників, організації національної спортивної системи і доброчесності, але не повинна конструювати механізм так, ніби права на конкретну дисципліну належать публічному регулятору.

Для систематизації інструментів запропоновано вісім груп механізмів державної підтримки. Вони не є окремими програмами; кожна реальна програма може поєднувати декілька механізмів. Важливо, щоб у документації було зрозуміло, яка саме публічна проблема вирішується і який результат очікується.

Інституційно-координаційний механізм має виходити з принципу багатосуб'єктності. Центральний орган у сфері фізичної культури і спорту відповідає за спортивну політику, але не може самостійно вирішувати питання освіти, інтелектуальної власності, цифрової економіки, інформаційної безпеки або ветеранської політики. Так само федерація або асоціація не може представляти інтереси видавців, усіх клубів, платформ, університетів і користувачів. Оптимальною є координаційна модель: постійна міжсекторальна робоча платформа при реалізації конкретних програм, а не створення нового органу з надмірно широким мандатом.

Фінансово-економічний механізм доцільно будувати за принципом додатковості: публічний ресурс має використовуватися там, де він створює додаткову суспільну вигоду, а не замінює фінансування, яке ринок і так здатний забезпечити. Для комерційно привабливого турніру пряме бюджетне субсидування може бути менш виправданим, ніж співфінансування безбар'єрної інфраструктури, відкритої освітньої програми, підготовки збірної, дослідження доброчесності або міжнародного заходу з чітко визначеним репутаційним ефектом. Підхід узгоджується з ширшою логікою публічного управління спортом, де обмежені ресурси потребують стратегічного пріоритезування [15; 16].

Інфраструктурно-цифровий механізм в умовах війни має відрізнитися від моделі великої централізованої арени як символу розвитку. Кіберспорт залежить від електроенергії, інтернету, серверної доступності та безпечного фізичного простору. Тому для публічної інвестиції важливішими стають розподіленість, резервне живлення, два канали зв'язку, базова кібербезпека, фізична доступність і можливість використовувати обладнання для кількох освітніх, спортивних і дослідницьких функцій. Така інфраструктура має залишатися корисною навіть після зміни популярної гри або турнірної екосистеми.

Освітньо-кадровий механізм уже має формальну точку опори у навчальній програмі для ДЮСШ [4]. Наступний крок — не лише збільшувати кількість секцій, а створити безперервні професійні траєкторії: спортсмен, тренер, аналітик, менеджер змагань, продюсер трансляцій, фахівець з даних, психолог, спеціаліст із доброчесності, технічний адміністратор. Коротка спортивна кар'єра не повинна означати втрату

накопиченого людського капіталу. Публічна підтримка освіти має допомагати переносити компетентності у ширший цифровий сектор, але без недоказових тверджень, що будь-який досвід гри автоматично є професійною кваліфікацією.

Саме тут потрібне розмежування з безпековим dual-use дискурсом. У 2024 році Міністерство молоді та спорту України відмовило у визнанні окремого виду «Службово-прикладний кіберспорт» [18]. У 2025 році натомість було офіційно визнано військово-технологічний спорт як окремий неолімпійський вид спорту, що поєднує спорт, інженерію та сучасні оборонні технології [19]. Ця нормативна розвідка є важливою: держава вже створила окремий інституційний канал для військово-технологічної змагальної діяльності, тому немає потреби перетворювати цивільний кіберспорт на його сурогат.

Міжнародно-комунікаційний механізм під час війни також набуває нового змісту. Наявність збірної та участь у міжнародній кіберспортивній екосистемі створюють канал представництва України [6]. Проте державна підтримка має враховувати не лише спортивний результат, а й репутаційну безпеку партнерств, санкційний контекст, походження фінансування, комунікацію спортсменів як представників держави та можливість українськомовного контенту виходити на міжнародні аудиторії.

Проблема інформаційної безпеки перестала бути суто теоретичною. У квітні 2026 року Міністерство молоді та спорту України публічно заявило про використання Росією кіберспортивних і цифрових платформ у пропагандистських та рекрутингових практиках і наголосило на неприпустимості використання

Таблиця 1

Система механізмів державної підтримки кіберспорту України

Механізм	Основні інструменти	Очікувана публічна цінність	Ключовий запобіжник
Нормативно-правовий	Визнання і правила виду спорту; типові вимоги до програм підтримки; правова визначеність договорів, безпеки та захисту учасників; узгодження з режимами інтелектуальної власності.	Передбачуваність правил і зниження трансакційних бар'єрів.	Не створювати спеціальні норми там, де достатньо загального права; не підміняти ліцензійні права видавця.
Інституційно-координаційний	Міжвідомча координація; участь органів місцевого самоврядування, спортивних організацій, закладів освіти, бізнесу та громадськості; цифровий облік.	Узгодження спортивних, молодіжних, освітніх, цифрових і безпекових політик.	Чіткий розподіл компетенцій; відсутність дублювання та монополізації представництва.
Фінансово-економічний	Конкурентні гранти; співфінансування; закупівля спільної інфраструктури й досліджень; державно-приватні проекти; підтримка міжнародного представництва за прозорими правилами.	Залучення приватного ресурсу та створення суспільно корисних активів.	Відкритий відбір, недискримінація, оцінка повної вартості життєвого циклу, недопущення приватизації вигоди.
Інфраструктурно-цифровий	Регіональні цифрові спортивні хаби; резервне живлення і зв'язок; кіберзахист; адаптивне обладнання; спільні лабораторії та симуляційні середовища.	Безперервність тренувань, доступність і технологічна спроможність.	Технологічна нейтральність, резервування, доступність для кількох дисциплін і користувачів.
Освітньо-кадровий	ДЮСШ; підготовка тренерів і менеджерів; університетські програми і ліги; мікрокваліфікації; дослідницькі проекти; цифрова грамотність.	Збереження та розвиток людського капіталу, професійні траєкторії поза короткою спортивною кар'єрою.	Відокремлення освіти від маркетингу конкретного видавця; доказовість заяв про перенесення навичок.
Міжнародно-комунікаційний	Підтримка збірної; міжнародні змагання; партнерства; українськомовний контент; культурна дипломатія; взаємодія з міжнародними організаціями та платформами.	Міжнародна суб'єктність, репутаційний ефект, доступ до мереж і практик.	Санкційна та репутаційна перевірка партнерств; прозорість публічного фінансування.
Доброчесність і захист учасників	Античитингові процедури; протидія маніпулюванню змаганнями; захист неповнолітніх; стандарти здоров'я і безпеки; прозорість конфліктів інтересів.	Довіра до змагань і зменшення соціальних та правових ризиків.	Незалежність контролю, пропорційність збору даних, право на оскарження.
Безпеково-стійкісний	Оцінка інформаційних і санкційних ризиків; стійкість інфраструктури; протоколи кризового проведення заходів; добровільні доказові dual-use пілоти поза спортивним відбором.	Збереження функціонування та захист цифрового середовища в умовах війни.	Не мілітаризувати цивільний кіберспорт; спеціалізовані військові завдання залишати в окремому інституційному контурі.

Джерело: розроблено автором на основі узагальнення [1–22]

кіберспорту як прикриття для мілітаризації молоді [21]. Це офіційна позиція українського органу влади щодо конкретного ризику; вона не означає, що кожна кіберспортивна платформа є загрозою. Управлінський висновок полягає у необхідності процедурної оцінки партнерств і контенту замість загальної сек'юритизації всієї сфери.

Доброчесність має бути умовою, а не факультативним наслідком фінансування. Дослідження міжнародного врядування фіксують ризики маніпулювання результатами, конфліктів інтересів, допінгових і технологічних практик, порушень доброчесності гравців та непрозорості [9; 10; 22]. Тому отримувач публічної підтримки повинен мати мінімальний набір політик: декларування конфлікту інтересів, процедуру реагування на підозру в маніпулюванні, правила захисту неповнолітніх, прозору систему відбору, механізм скарги та правила обробки персональних даних. Інтенсивність вимог має бути пропорційною масштабу й ризику програми.

Для системного поєднання цих механізмів пропонується семиланковий контур державної підтримки: 1) правовий статус і межі компетенції; 2) формулювання публічної потреби; 3) вибір інструменту підтримки; 4) конкурентний і недискримінаційний доступ; 5) реалізація з договірними запобіжниками; 6) оцінювання суспільного результату; 7) перегляд, масштабування або припинення. Центральна відмінність від традиційного «плану заходів» полягає в тому, що кожна підтримувана дія повинна мати логіку завершення: якщо інструмент не створює підтверджуваної публічної цінності, його не слід автоматично продовжувати через інерцію.

Таблиця 2 показує, що воєнна трансформація не обов'язково означає збільшення державних видатків. У багатьох випадках змінюється структура вимог до вже існуючого інструменту. Турнірна підтримка доповнюється планом безперервності; міжнародна поїздка — комплаєнс-перевіркою; інфраструктурний грант — резервним живленням і відкритим режимом використання; освітня програма — маршрутом продовження кар'єри; молодіжний проєкт — механізмом захисту та інформаційної стійкості.

Показники результативності повинні відповідати механізму. Універсального KPI «розвитку кіберспорту» не існує. Кількість турнірів може зростати одночасно зі зниженням якості підготовки; кількість учасників не показує безпеку чи професійну траєкторію; медійне охоплення не доводить економічної віддачі. Тому

Таблиця 2

Трансформація цілей державної підтримки кіберспорту під впливом воєнних загроз

Базова ціль	Воєнний ризик	Трансформований пріоритет підтримки	Показник результату
Спортивна підготовка і результат	Переривання тренувань, міграція, небезпека офлайн-заходів.	Розподілена підготовка, дистанційна координація, резервні локації та безпечні формати змагань.	Безперервність підготовки; частка критичних процесів із резервним сценарієм.
Молодіжна участь	Відтік молоді, травматичне навантаження, інформаційні маніпуляції.	Безпечні спільноти, освітні траєкторії, цифрова грамотність, захист неповнолітніх.	Утримання учасників; завершення освітніх модулів; робота механізму скарг.
Інфраструктурний розвиток	Енергетичні та мережеві збої, пошкодження великих об'єктів.	Малі модульні хаби спільного користування, резервне живлення, кілька каналів зв'язку.	Час автономної роботи; фактичне використання різними програмами.
Економічне зростання	Скорочення приватного ризикового капіталу, нестабільність попиту.	Співфінансування суспільно корисних активів, досліджень і експортної спроможності замість безумовних субсидій.	Частка приватного співфінансування; життєздатність активу після завершення гранту.
Міжнародне представництво	Санкційні, репутаційні та пропагандистські ризики.	Комплаєнс партнерств, підтримка збірної, української комунікації та міжнародних мереж.	Виконання комплаєнс-процедур; сталі міжнародні партнерства.
Розвиток цифрових компетентностей	Спрощене ототожнення геймінгу з військовою професійною придатністю.	Добровільні дослідницькі й освітні пілоти; окремий контур військово-технологічного спорту.	Валідовані результати навчання; відсутність автоматичного кадрового профілювання.
Соціальна й інклюзивна функція	Зростання потреб ветеранів і людей з інвалідністю, ризик медикалізації дозвілля.	Адаптивне обладнання, доступ до командної участі та окремі професійно супроводжувані реабілітаційні пілоти.	Доступність участі; функціональні й соціальні результати спеціальних програм.
Доброчесність і довіра	Кризове середовище послаблює контроль і підвищує вразливість до непрозорого фінансування.	Прозорі критерії підтримки, конфлікти інтересів, античитинг, протидія маніпулюванню.	Час реагування; частка програм з оприлюдненими правилами й звітністю.

Джерело: авторська розробка з урахуванням [7; 16; 18–21]

доцільно використовувати портфель показників: спортивний результат; охоплення і завершення програм; рівень співфінансування; використання інфраструктури; доступність для різних груп; міжнародні партнерства; кадрові траєкторії; повторюваність порушень; швидкість реагування на інциденти; стійкість до перебоїв; частка активів, що залишаються корисними після завершення проєкту.

Поетапне впровадження запропонованої моделі доцільно здійснювати у чотири кроки. На першому етапі слід інвентаризувати чинні форми державної й місцевої підтримки та для кожної зафіксувати правову підставу, отримувача, ресурс, строк і показник результату. На другому — апробувати паспорт програми та критерії підтримки на різних типах проєктів: спортивній підготовці, освітній ініціативі, інфраструктурному рішенні та міжнародному заході. На третьому — інтегрувати перевірені інструменти у спортивну, молодіжну й цифрову політику без створення дублюючої інституційної вертикалі. На четвертому — запровадити регулярний публічний перегляд програм, оскільки зміна дисциплін, платформ, правовласників і безпекового середовища може швидко зробити попередній інструмент неефективним або непропорційним.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Україна вже пройшла початковий етап інституціоналізації кіберспорту: його офіційно визнано видом спорту, включено до Реєстру, для нього діють правила змагань і навчальна програма для ДЮСШ, а система національних збірних охоплює кіберспорт [2–6]. Це створює необхідну, але недостатню основу державної підтримки. Наступним завданням публічного управління є не повторне доведення легітимності кіберспорту, а визначення того, які суспільні результати держава очікує від підтримки та якими інструментами вони мають досягатися.

Наукова новизна статті полягає у розмежуванні державної політики, регулювання і підтримки кіберспорту та у запропонованій системі восьми функціональних механізмів: нормативно-правового, інституційно-координаційного, фінансово-економічного, інфраструктурно-цифрового, освітньо-кадрового, міжнародно-комунікаційного, механізму доброчесності й захисту учасників та безпеково-стійкісного. Їх реалізацію запропоновано підпорядкувати семиланковому контуру «правовий статус — публічна потреба — інструмент — конкурентний доступ — реалізація — оцінювання — перегляд».

Встановлено, що державна підтримка кіберспорту не може бути точною копією підтримки традиційного спорту. Визначальна роль інтелектуальної власності видавців ігор і багатосуб'єктна структура екосистеми вимагають договірної сумісності, технологічної нейтральності та обережності щодо довгострокових публічних інвестицій, прив'язаних до одного комерційного продукту [11–13]. Пріоритет мають спільні спроможності: людський капітал, стійка інфраструктура, дослідження, доброчесність, доступність і міжнародне представництво.

Воєнні загрози трансформують не правову природу кіберспорту, а критерії публічної цінності підтримки. До класичних спортивних і розиткових цілей додаються стійкість електроенергетичної та мережевої інфраструктури, захист молодіжного цифрового середовища, санкційний і репутаційний комплаєнс, збереження людського капіталу та здатність підтримувати міжнародну присутність України. При цьому нормативне розмежування кіберспорту і військово-технологічного спорту [18; 19] доцільно зберігати. Потенційний dual-use ефект може перевірятися в окремих добровільних і доказових програмах, але не повинен перетворювати цивільну спортивну участь на непрямий військовий відбір.

Практичними заходами першої черги запропоновано: інвентаризувати існуючі форми державної і місцевої підтримки; запровадити типовий паспорт програми; уніфікувати критерії конкурентного доступу до публічних ресурсів; сформувати мінімальні вимоги доброчесності, захисту неповнолітніх і безпекового комплаєнсу; пріоритезувати інфраструктуру спільного користування; поєднати ДЮСШ та університетські траєкторії з підготовкою ширшого кола цифрових професій; використовувати цифровий облік для прозорості, а не для надмірного дозволяння; закласти регулярний перегляд програм через швидку зміну технологій і ліцензійних моделей.

Перспективи подальших досліджень полягають в емпіричній перевірці запропонованої моделі. Необхідні: картування фактичних бюджетних і нефінансових інструментів підтримки; експертні інтерв'ю з органами публічної влади, спортивними організаціями, командами, видавцями та закладами освіти; порівняння регіональних моделей; оцінка вартості життєвого циклу цифрової інфраструктури; дослідження впливу умов державної підтримки на доброчесність і конкуренцію; розроблення індикаторів людського капіталу й міжнародної суб'єктності. Окремим напрямом має стати порівняльний аналіз моделей державної підтримки кіберспорту в інших країнах із визначенням елементів, придатних до інституційної адаптації в Україні.

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

ФІНАНСУВАННЯ: Автори не отримували фінансування для цього дослідження.

ЗАЯВА ПРО ДОСТУПНІСТЬ ДАНИХ: Не застосовується.

КОНФЛІКТ ІНТЕРЕСІВ: Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

Література

1. Про фізичну культуру і спорт : Закон України від 24.12.1993 № 3808-XII (чинна редакція). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12> (дата звернення: 16.04.2026).
2. Про визнання, відмову у визнанні видів спорту та внесення змін до Реєстру визнаних видів спорту в Україні : Наказ Міністерства молоді та спорту України від 16.09.2020 № 1557. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/v1557924-20> (дата звернення: 16.04.2026).
3. Про затвердження Реєстру визнаних видів спорту в Україні : Наказ Міністерства молоді та спорту України від 11.03.2015 № 639 (зі змінами). URL: <https://mms.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennya-reyestru-viznanih-vidiv-sportu-v-ukrayini> (дата звернення: 16.04.2026).
4. Кіберспорт (електронний спорт): навчальна програма для дитячо-юнацьких спортивних шкіл. Київ, 2022. 43 с. URL: https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Programy_navchalni/2022/%D0%9A%D1%96%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82.pdf (дата звернення: 16.04.2026).
5. Правила спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту). Міністерство молоді та спорту України. URL: <https://mms.gov.ua/sport/pravila-zmagan/pravya-sportyvnykh-zmahan-z-olimpiyskykh-ta-neolimpiyskykh-vydiv-sportu> (дата звернення: 16.04.2026).
6. Про затвердження складу національних збірних команд України з неолімпійських видів спорту на 2026 рік : Наказ Міністерства молоді та спорту України від 19.12.2025 № 7964. URL: <https://mms.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennia-skladu-natsionalnykh-zbirnykh-komand-ukrainy-z-neolimpiyskykh-vydiv-sportu-na-2026-rik> (дата звернення: 16.04.2026).
7. Про затвердження Державної цільової соціальної програми розвитку фізичної культури і спорту на період до 2030 року : Розпорядження Кабінету Міністрів України від 24.12.2025 № 1493-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/1493-2025-%D1%80> (дата звернення: 16.04.2026).
8. Деякі питання створення та функціонування Електронного реєстру спортивних організацій : Постанова Кабінету Міністрів України від 04.03.2025 № 235 (чинна редакція). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/235-2025-%D0%BF> (дата звернення: 16.04.2026).
9. Candeo A.L. da S., Reyes S.J., Haller N., Richardson A., Preuss H., Souvignet T., Könecke T., Schubert M. Governance and integrity challenges in esports: A scoping review. *Performance Enhancement & Health*. 2025. Vol. 13. Article 100352. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.peh.2025.100352>
10. Kelly S.J., Derrington S., Star S. Governance challenges in esports: A best practice framework for addressing integrity and wellbeing issues. *International Journal of Sport Policy and Politics*. 2022. Vol. 14, No. 1. P. 151–168. DOI: <https://doi.org/10.1080/19406940.2021.1976812>
11. Peng Q., Dickson G., Scelles N., Grix J., Brannagan P.M. Esports Governance: Exploring Stakeholder Dynamics. *Sustainability*. 2020. Vol. 12, No. 19. Article 8270. DOI: <https://doi.org/10.3390/su12198270>
12. Windholz E. Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law. *Sports Law and Governance Journal*. 2020. Vol. 1, No. 1. P. 1–37. DOI: <https://doi.org/10.53300/001c.13241>
13. Novák P., Hohmann B., Sipos D., Szöke G. The legal and economic aspects of the «Esports Illusion» — why competitive gaming fails to become an independent industry. *Frontiers in Sports and Active Living*. 2025. Vol. 7. Article 1636823. DOI: <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1636823>
14. Константінов С.Ф. Організаційно-правове забезпечення розвитку кіберспорту в Україні. *Lex Sportiva*. 2025. Вип. 2. DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2025.2.3>
15. Калита Л.В., Приймак М.М. Публічне управління у сфері фізичної культури і спорту: стратегічні завдання та шляхи їх реалізації. *Академічні візії*. 2025. Вип. 39. С. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14635450>
16. Мирошниченко А.І., Нікуліна Є.В. Оптимізація державної політики у сфері розвитку фізичної культури та спорту в післявоєнний період. *Проблеми сучасних трансформацій. Серія: право, публічне управління та адміністрування*. 2025. № 16. DOI: <https://doi.org/10.54929/2786-5746-2025-16-02-31>
17. European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games (2022/2027(INI)), P9_TA(2022)0388. URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_EN.html (дата звернення: 16.04.2026).
18. Про визнання, скасування рішення про визнання видів спорту та внесення змін до Реєстру визнаних видів спорту в Україні : Наказ Міністерства молоді та спорту України від 03.01.2024 № 49. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/v0049924-24> (дата звернення: 16.04.2026).
19. Відбувся перший Всеукраїнський турнір з військово-технологічного спорту. Міністерство молоді та спорту України. 31.03.2025. URL: <https://mms.gov.ua/news/vidbuvsia-pershyi-vseukrainskyi-turnir-z-viiskovo-tekhnohichnoho-sportu> (дата звернення: 16.04.2026).
20. Про рішення Ради національної безпеки і оборони України від 14 травня 2021 року «Про Стратегію кібербезпеки України» : Указ Президента України від 26.08.2021 № 447/2021. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/447/2021> (дата звернення: 16.04.2026).
21. Кіберспорт і цифрові платформи не мають бути прикриттям для милітаризації і вербування молоді. Міністерство молоді та спорту України. 29.04.2026. URL: <https://mms.gov.ua/news/kibersport-i-tsyfrovi-platformy-ne-maiut-buty-prykryttiam-dlia-militaryzatsii-i-verbuvannia-molodi> (дата звернення: 16.04.2026).

22. Schubert M., Güre A., Haller N. Performance-enhancement in esports — Players' perspectives on prevalence, legitimacy, governance and regulations. *Performance Enhancement & Health*. 2024. Vol. 12, No. 3. Article 100290. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.peh.2024.100290>

References

1. Verkhovna Rada of Ukraine. (1993). *Pro fizychnu kulturu i sport: Zakon Ukrainy vid 24.12.1993 No. 3808-XII* [On physical culture and sports: Law of Ukraine of December 24, 1993, No. 3808-XII]. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12> [in Ukrainian].
2. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2020). *Pro vyznannia, vidmovu u vyznanni vydiv sportu ta vnesennia zmin do Reiestru vyznanykh vydiv sportu v Ukraini: Nakaz vid 16.09.2020 No. 1557* [On recognition, refusal to recognise sports and amendments to the Register of Recognised Sports in Ukraine]. <https://zakon.rada.gov.ua/go/v1557924-20> [in Ukrainian].
3. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2015). *Pro zatverdzhennia Reiestru vyznanykh vydiv sportu v Ukraini: Nakaz vid 11.03.2015 No. 639* [On approval of the Register of Recognised Sports in Ukraine]. <https://mms.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennia-reiestru-viznanih-vydiv-sportu-v-ukrayini> [in Ukrainian].
4. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2022). *Kibersport (elektronnyi sport): Navchalna prohrama dlia dytiachyunoatskykh sportyvnykh shkil* [Esports (electronic sport): Curriculum for youth sports schools]. https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Programy_navchalni/2022/%D0%9A%D1%96%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82.pdf [in Ukrainian].
5. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (n.d.). *Pravyla sportyvnykh zmahan z kibersportu (elektronnoho sportu)* [Rules of sports competitions in esports]. <https://mms.gov.ua/sport/pravila-zmagan/pravyla-sportyvnykh-zmahan-z-olimpiyskykh-ta-neolimpiyskykh-vydiv-sportu> [in Ukrainian].
6. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2025). *Pro zatverdzhennia skladu natsionalnykh zbirnykh komand Ukrainy z neolimpiyskykh vydiv sportu na 2026 rik: Nakaz vid 19.12.2025 No. 7964* [On approval of the national teams of Ukraine in non-Olympic sports for 2026]. <https://mms.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennia-skladu-natsionalnykh-zbirnykh-komand-ukrainy-z-neolimpiyskykh-vydiv-sportu-na-2026-rik> [in Ukrainian].
7. Cabinet of Ministers of Ukraine. (2025). *Pro zatverdzhennia Derzhavnoi tsilovoi sotsialnoi prohramy rozvytku fizychnoi kultury i sportu na period do 2030 roku: Rozporiadzhennia vid 24.12.2025 No. 1493-r* [On approval of the State Targeted Social Programme for the Development of Physical Culture and Sports until 2030]. <https://zakon.rada.gov.ua/go/1493-2025-%D1%80> [in Ukrainian].
8. Cabinet of Ministers of Ukraine. (2025). *Deiaki pytannia stvorennia ta funktsionuvannia Elektronnoho reiestru sportyvnykh orhanizatsii: Postanova vid 04.03.2025 No. 235* [Certain issues of creating and operating the Electronic Register of Sports Organisations]. <https://zakon.rada.gov.ua/go/235-2025-%D0%BF> [in Ukrainian].
9. Candeo, A. L. da S., Reyes, S. J., Haller, N., Richardson, A., Preuss, H., Souvignet, T., Könecke, T., & Schubert, M. (2025). Governance and integrity challenges in esports: A scoping review. *Performance Enhancement & Health*, 13, Article 100352. <https://doi.org/10.1016/j.peh.2025.100352>
10. Kelly, S. J., Derrington, S., & Star, S. (2022). Governance challenges in esports: A best practice framework for addressing integrity and wellbeing issues. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 14(1), 151–168. <https://doi.org/10.1080/19406940.2021.1976812>
11. Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J., & Brannagan, P. M. (2020). Esports governance: Exploring stakeholder dynamics. *Sustainability*, 12(19), Article 8270. <https://doi.org/10.3390/su12198270>
12. Windholz, E. (2020). Governing esports: Public policy, regulation and the law. *Sports Law and Governance Journal*, 1(1), 1–37. <https://doi.org/10.53300/001c.13241>
13. Novák, P., Hohmann, B., Sipos, D., & Szöke, G. (2025). The legal and economic aspects of the «Esports Illusion»—Why competitive gaming fails to become an independent industry. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7, Article 1636823. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1636823>
14. Konstantinov, S. F. (2025). Orhanizatsiino-pravove zabezpechennia rozvytku kibersportu v Ukraini [Organisational and legal support for the development of esports in Ukraine]. *Lex Sportiva*, (2). <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2025.2.3> [in Ukrainian].
15. Kalyta, L. V., & Pryimak, M. M. (2025). Publichne upravlinnia u sferi fizychnoi kultury i sportu: Stratehichni zavdannia ta shliakhy yikh realizatsii [Public administration in physical culture and sports: Strategic tasks and ways of implementation]. *Akademichni Vizii*, (39), 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14635450> [in Ukrainian].
16. Myroshnychenko, A. I., & Nikulina, Ye. V. (2025). Optymizatsiia derzhavnoi polityky u sferi rozvytku fizychnoi kultury ta sportu v pisliavoiennyi period [Optimisation of state policy in the development of physical culture and sports in the post-war period]. *Problemy Suchasnykh Transformatsii. Seriya: Pravo, Publichne Upravlinnia ta Administruvannia*, (16). <https://doi.org/10.54929/2786-5746-2025-16-02-31> [in Ukrainian].
17. European Parliament. (2022). *European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games (2022/2027(INI)) (P9_TA(2022)0388)*. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_EN.html

18. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2024). *Pro vyznannia, skasuvannia rishennia pro vyznannia vydiv sportu ta vnesennia zmin do Reiestru vyznanykh vydiv sportu v Ukraini: Nakaz vid 03.01.2024 No. 49* [On recognition, cancellation of recognition decisions and amendments to the Register of Recognised Sports in Ukraine]. <https://zakon.rada.gov.ua/go/v0049924-24> [in Ukrainian].

19. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2025, March 31). *Vidbuvsia pershyi Vseukrainskyi turnir z viiskovo-tekhnologichnoho sportu* [The first All-Ukrainian military-technological sports tournament was held]. <https://mms.gov.ua/news/vidbuvsia-pershyi-vseukrainskyi-turnir-z-viiskovo-tekhnologichnoho-sportu> [in Ukrainian].

20. President of Ukraine. (2021). *Pro rishennia Rady natsionalnoi bezpeky i oborony Ukrainy vid 14 travnia 2021 roku «Pro Stratehiiu kiberbezpeky Ukrainy»: Ukaz vid 26.08.2021 No. 447/2021* [On the decision of the National Security and Defence Council of Ukraine of May 14, 2021, “On the Cybersecurity Strategy of Ukraine”]. <https://zakon.rada.gov.ua/go/447/2021> [in Ukrainian].

21. Ministry of Youth and Sports of Ukraine. (2026, April 29). *Kibersport i tsyfrovi platformy ne maiut buty prykryttiam dlia militaryzatsii i verbuvannia molodi* [Esports and digital platforms must not be a cover for militarisation and recruitment of youth]. <https://mms.gov.ua/news/kibersport-i-tyfrovi-platformy-ne-maiut-but-rykryttiam-dlia-militaryzatsii-i-verbuvannia-molodi> [in Ukrainian].

22. Schubert, M., Güre, A., & Haller, N. (2024). Performance-enhancement in esports — Players’ perspectives on prevalence, legitimacy, governance and regulations. *Performance Enhancement & Health*, 12(3), Article 100290. <https://doi.org/10.1016/j.peh.2024.100290>

Дата першого надходження статті до видання: 28.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 24.05.2026

Дата публікації: 31.05.2026

Mazai Anton

PhD Student in Public Management and Administration

Department of Public Administration, Governance and Social Work

Shupyk National Healthcare University of Ukraine

INSTITUTIONAL–LEGAL MECHANISMS OF STATE SUPPORT FOR ESPORTS UNDER WARTIME THREATS

Summary. *Introduction.* The official recognition of esports in Ukraine in 2020 created a legal prerequisite for its inclusion in the non-Olympic sports system, but recognition alone does not establish a coherent state-support model. Wartime threats simultaneously increase the relevance of digital resilience, human capital and international communication while intensifying risks related to information influence, loss of talent, infrastructure instability and the conflation of civilian esports with military-applied practices. Public administration should therefore focus not on individual teams or tournaments but on the institutional conditions under which the esports ecosystem produces measurable public value.

Purpose. The article aims to substantiate an institutional and legal model of state support for Ukrainian esports, distinguish public policy, regulation and support, and identify how support mechanisms should transform under wartime threats.

Materials and Methods. The study draws on current Ukrainian legislation in physical culture and sport, official documents of the Ministry of Youth and Sports of Ukraine, the Cybersecurity Strategy of Ukraine, the European Parliament resolution on esports and video games, and peer-reviewed research on esports governance, law, economics and integrity. Systemic, institutional, formal-legal, comparative, structural-functional and risk-based approaches are applied; modelling is used to construct an authorial state-support framework.

Results. State support for esports is conceptualised as the purposeful creation of legal, organisational, financial-economic, infrastructural, educational and human-capital, international-communication, integrity and security-resilience conditions for development, subject to public accountability and measurable outcomes. Eight groups of support mechanisms and a seven-stage management chain are proposed: legal status, public need, instrument choice, competitive access, implementation, evaluation and review. The analysis shows that the traditional-sport model cannot be transferred mechanically to esports because game publishers retain decisive intellectual-property control over competitive ecosystems. The study also substantiates an institutional separation between esports and military-technological sport; potential dual-use programmes should be voluntary, evidence-based and limited to targeted pilots. In wartime, the support model should shift from counting events and formal representation towards infrastructure resilience, human-capital retention, protection of the youth digital environment, transparency of partnerships and Ukraine's international agency.

Prospects. Further empirical testing should include an audit of current support programmes and budget instruments, stakeholder surveys, comparison of regional conditions, life-cycle costing of infrastructure and validation of public-value indicators. A practical next step is to pilot a standard state-support programme passport with transparent eligibility criteria, performance indicators and a mandatory review mechanism.

Key words: state support, esports, public administration, state regulation, wartime threats, digital resilience, human capital, national security.