

РОЗДІЛ 3. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНА ІНОЗЕМНА МОВА
ЯК ЗАСІБ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ
КОМАНДНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В КІБЕРСПОРТІPROFESSIONALLY ORIENTED FOREIGN LANGUAGE
AS A MEANS OF INCREASING THE EFFECTIVENESS
OF TEAM COMMUNICATION IN ESPORTS

У сучасному кіберспорті ефективна командна комунікація відіграє критичну роль, а знання іноземної мови, зазвичай англійської, стає необхідною умовою для досягнення високих результатів. Особливо актуально це для міжнародних команд, де команда складається з гравців з різних мовних і культурних середовищ. У цій статті розглянуто, як викладання професійно орієнтованої іноземної мови (ПОМ) може сприяти розвитку командної взаємодії у кіберспорті, з урахуванням специфіки ігрового середовища, темпу комунікації та використання спеціалізованої лексики.

На основі аналізу сучасних досліджень, а також власного експерименту, проведеного у студентському середовищі, пропонується методика викладання ПОМ для кіберспортсменів. Методика базується на принципах комунікативного підходу, гейміфікації, проектної роботи та симуляції автентичних ігрових ситуацій.

У статті показано, що участь студентів у командних іграх з умовою спілкування іноземною мовою сприяє не лише збагаченню лексичного запасу, а й розвитку критично важливих для кіберспорту «м'яких навичок», стратегічного мислення, взаємоповаги, вміння слухати, давати та сприймати зворотній зв'язок. Висвітлюються ключові труднощі, пов'язані з відсутністю спеціалізованих навчальних матеріалів, та надаються рекомендації щодо створення курсу, який враховує реальні комунікативні виклики в кіберспортивному середовищі.

Результати дослідження підтверджують ефективність обраного підходу та відкривають перспективи для подальшої інтеграції професійно орієнтованого мовного навчання в практику підготовки кіберспортсменів.

Ключові слова: кіберспорт, командна комунікація, професійно орієнтована іноземна мова, комунікативна компетентність, міжкультурна взаємодія, гейміфікація, викла-

дання англійської мови, мовна стратегія, цифрова освіта, симуляція ігрових ситуацій.

In modern eSports, effective team communication plays a critical role. Proficiency in a foreign language, usually English, has become a necessary condition for achieving high performance results. This is especially relevant for international teams, where players come from diverse linguistic and cultural backgrounds. This article explores how the teaching of professionally oriented foreign language (POFL) can enhance team interaction in eSports, taking into account the specifics of the gaming environment, the speed of communication, and the use of specialized vocabulary.

Based on an analysis of recent studies, as well as an experiment conducted among students, the author offers a methodology for teaching POFL to eSports players. The methodology is grounded on the principles of the communicative approach, gamification, project-based learning, and simulation of authentic gaming situations.

The article demonstrates that engaging students in team-based games with a requirement to communicate in a foreign language not only enriches their vocabulary but also fosters the development of essential soft skills in eSports like strategic thinking, mutual respect, active listening, and the ability to give and receive feedback. Key challenges, such as the lack of specialized teaching materials, have been discussed, along with recommendations for creating a course that addresses real communicative challenges in eSports settings.

The research findings confirm the effectiveness of the proposed approach and highlight the potential for further integration of professionally oriented language training into the preparation of future eSports professionals.

Key words: eSports, team communication, professionally oriented foreign language, communicative competence, intercultural interaction, gamification, English language teaching, language strategy, digital education, simulation of game situations.

УДК 37.013.3 : 81'243 : 004.738.5
DOI <https://doi.org/10.32782/ip/85.1.17>

Алексєєнко О.П.,
канд. філол. наук,
ст. викладач кафедри
української та іноземних мов
Національного університету фізичного
виховання і спорту України

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями. Командна комунікація є ключовим фактором успіху у сучасному кіберспорті. Володіння професійно орієнтованою іноземною мовою значно підвищує ефективність взаємодії гравців, які можуть мати різні рідні мови. Знання спільної мови, як правило англійської, дозволяє оперативно обмінюватися інформацією, уникати непорозумінь і швидше реагувати на зміни в грі. У висококонкурентному

середовищі кіберспорту, де рішення приймаються за секунди, швидка і точна передача інформації визначає ефективність гри та результат. Такі речі, як короткі команди, попередження про пересування супротивника, або, наприклад, уточнення стратегії повинні відбуватись без затримок. Коли мовний бар'єр відсутній, команда працює як злагоджений механізм і комунікація стає не обтяжливою потребою, а природною частиною гри, що, у свою чергу, значно підвищує шанси на успіх.

Крім того, командна робота дає змогу реалізувати складні стратегії, координувати дії та адаптуватися до ситуацій у режимі реального часу. У таких умовах перемогу частіше здобуває не команда з найсильнішими індивідуальними гравцями, а та, яка краще взаємодіє. Саме взаєморозуміння, побудоване на спільній мові та довірі, перетворює набір окремих гравців на справжню команду. Таким чином, знання мови не лише усуває бар'єри в комунікації, а й створює умови для повноцінної командної взаємодії. А ефективна командна робота, у свою чергу, стає ключем до стабільного і сильного результату в кіберспорті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Так, наприклад, американська дослідниця Т. Л. Тейлор [7], авторка кількох фундаментальних досліджень, у своїй праці *"Raising the Stakes"* аналізує організаційну культуру команд, взаємодію й мовну практику в глобальних командах геймерів; дослідниця Сем Фон Гіллен [6], авторка розділу *"Communication, Cooperation, and Competition: Examining the Literacy Practices of Esports Teams"* у колективній монографії *"Esports Research and Its Integration in Education"* розглядає як комунікаційні практики, а саме усна й письмова, використовуються командами для стратегії, підтримки, аналітики.

Автори дослідження *"Factors Influencing Foreign Language Learning in eSports. A Case Study"* Ана Яра Постіго Фуентес та Мануель Фернандес Навас [1] розглядали, як спілкування у міжнародному геймерському середовищі стимулює практичне опанування мови, а саме функціональна потреба «тут і зараз» як фактор мотивації й розвитку мовної компетенції. У роботі *"Coordination, Communication, and Competition in eSports: A Comparative Analysis of Teams in Two Action Games"* [2] група дослідників провела порівняльний аналіз двох action-ігор, спираючись на інтерв'ю з гравцями. Вони виявили важливість як вербальних (мова), так і невербальних сигналів для злагодженої роботи в команді.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри існування справді значної кількості досліджень щодо комунікації, мовної компетенції та командної взаємодії, у вітчизняній науковій парадигмі питання викладання професійно орієнтованої мови для кіберспортсменів, а кіберспорту як сфери практичного застосування мовних навичок залишається майже недослідженим, тож така ситуація відкриває можливість для актуального дослідження. Методика викладання такої мови має враховувати специфіку кіберспортивного середовища, його термінологію та швидкий темп спілкування. Особливо це стосується міжнародних колективів, де гравці походять з різних країн, але мають діяти як єдине ціле.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Зокрема, виникає потреба з'ясувати, яким чином мовна компетентність впливає на

якість командної взаємодії у кіберспорті, а також як ці особливості можуть бути враховані у процесі викладання іноземної мови для конкретних професійних контекстів. Ця проблема напряму пов'язана з завданнями розвитку професійно орієнтованого мовлення, формування комунікативної компетентності та підготовки здобувачів освіти до реальних міжкультурних комунікативних ситуацій у цифровому просторі. Саме тому у цій статті ми розглянемо зв'язок викладання професійно орієнтованої іноземної мови з підвищенням ефективності командної комунікації в кіберспорті та запропонуємо авторську методику викладання.

Методологія та методи дослідження. У статті ми мали на дослідити вплив мови на взаємодію між гравцями у команді та запропонувати ефективну методику викладання професійно орієнтованої іноземної мови для кіберспортсменів, яка б допомогла покращити командну комунікацію в кіберспорті. Для досягнення мети було обрано комунікативно-орієнтований підхід, що враховує специфіку швидкого обміну інформацією і взаємодії між гравцями у реальному часі.

Для того, щоб глибше зрозуміти особливості мовленнєвої взаємодії в кіберспортивних командах, було проведено аналіз існуючих наукових праць з кіберспорту, професійної комунікації та навчання іноземних мов [4]. Це дало змогу виявити ключові виклики, з якими стикаються гравці під час командної роботи.

Після цього, протягом занять студентам було запропоновано пограти в гру, при цьому спілкуючись виключно англійською мовою. Під час експерименту ми спостерігали за процесом командної взаємодії під час ігрових сесій у студентів, які розділилися на аматорські команди. Це дало змогу скласти уявлення та виявити типовий набір мовних засобів та комунікативних стратегій, які використовують гравці для координації дій, розподілу ролей і прийняття швидких рішень [5].

Щоб доповнити якісні дані, ми провели серію інтерв'ю з гравцями, тренерами та викладачами іноземних мов, які працюють зі студентами-кіберспортсменами щодо їхнього досвіду. Було виявлено певні труднощі в навчанні мови кіберспортсменів. Основною проблемою, на наш погляд, є відсутність навчальних матеріалів, адаптованих під потреби кіберспорту, які би враховували специфіку мовлення у грі, а саме: стислість, реактивність та кооперацію.

На основі зібраної інформації була зроблена висновки щодо необхідності створення методики викладання професійно орієнтованої іноземної мови, що передбачає використання автентичних ігрових ситуацій, інтерактивних вправ, рольових ігор і групових проєктів. Важливим є те, що така методика не лише б навчала спеціалізований лексики, а й розвивала б навички швидкої, чіткої

і скоординованої комунікації, що у свою чергу є надзвичайно важливим для успішної роботи команди.

Для оцінки ефективності розробленої методики ми провели експеримент у межах навчального курсу, де студенти виконували практичні завдання, що імітували командні кіберспортивні ситуації. Спостереження за їхньою взаємодією та аналіз усного мовлення показали помітне покращення як мовних компетенцій, так і здатності ефективно працювати в команді.

Підсумовуючи, у цьому дослідженні було використано комплекс методів: теоретичний аналіз літератури, спостереження за комунікацією, інтерв'ю з практиками та експериментальне впровадження методики. Такий підхід дозволив всебічно поглянути на проблему та запропонувати ефективні прикладні рішення для підвищення якості навчання професійно орієнтованої мови для студентів спеціалізації «Кіберспорт».

Виклад основного матеріалу дослідження.

Кіберспорт – це глобальна спільнота, в якій взаємодіють гравці з різних країн і культур. Викладання професійно орієнтованої мови у такому контексті дає можливість розвивати міжкультурну комунікативну компетенцію, що є важливою «м'якою навичкою» (soft skill) для сучасного фахівця. Розуміння культурних особливостей, усвідомлення різноманітності мовних норм і стильових відмінностей кіберспорту від інших сфер допомагає студентам ефективніше взаємодіяти в міжнародних командах.

Основним принципом такої методики є контекстуальне навчання при якому використання реальних ігрових ситуацій для вивчення мовних конструкцій дозволяє студентам засвоювати лексику в природному контексті [3]. Наприклад, під час розбору матчів гравці можуть аналізувати репліки професійних кіберспортсменів та вчитися використовувати відповідну лексику у власних ігрових сесіях. Також, при розробці методики був використаний проектний підхід, який сприяє практичному застосуванню мовних навичок. Наприклад, студенти можуть виконувати командні завдання, як наприклад, розбір стратегій або аналіз матчів, обговорювати тактики гри, створювати плани ведення матчів або записувати відео з власними коментарями. Запропонована методика також враховує адаптацію до швидкості комунікації. Швидкість може розвиватися за допомогою вправи на швидке реагування, використання скорочень і кодових фраз, які часто зустрічаються в кіберспорті. Тренування англійською мовою в режимі реального часу допоможе гравцям швидко сприймати інформацію та реагувати на неї.

Як відомо, ігрове середовище мотивує учнів до освоєння професійної лексики, спеціалізованих термінів та мовних форм, які безпосередньо пов'язані з їхньою діяльністю [5]. Це означає, що викладання професійно орієнтованої іноземної

мов може базуватися на автентичних комунікативних завданнях, схожих на кіберспортивні – наприклад, тренування у швидкому обміні інформацією, використанні термінології, постановці чітких інструкцій і координації дій. Такі підходи формують не тільки лінгвістичні, а й комунікативні компетенції, що потрібні для професійної діяльності.

Як наголошує Сем фон Гіллерн [6], ефективна командна робота в кіберспорті базується на синхронній, скоординованій комунікації, що поєднує усні, письмові і невербальні елементи. Для викладання професійно орієнтованої іноземної мови це означає, що важливо не лише вивчати окремі мовні структури, а й розвивати навички міжособистісної взаємодії, активного слухання, швидкого реагування і прийняття рішень у групі. Інтеграція вправ на симуляцію командних ситуацій із кіберспортивним контекстом, наприклад, моделювання ігрових сценаріїв, обговорення стратегій, рольові ігри, допоможуть студентам навчитися мовленнєвих форм, які застосовуються у реальних професійних командах. Це сприяє формуванню «м'яких навичок» (soft skills), необхідних для ефективної співпраці.

В реальній практиці вивчення мови в традиційному форматі часто стикається з проблемою низької мотивації. У кіберспорті ж спілкування є ключовою складовою успіху, що створює природний мотив для розвитку мовних навичок [1]. Це показує, що методики викладання професійно орієнтованої іноземної мови можуть виграти від включення елементів ігрової мотивації, змагальності та практичного застосування мови. Занурення в професійне мовне середовище, наближене до реальних умов роботи в команді (через ігрові симуляції, проекти, дискусії), підвищує ефективність навчання і допомагає розвивати як комунікативні, так і професійні компетенції.

Основними інструментами та методами можуть бути гейміфіковані платформи (Quizlet, наприклад), які можна використовувати для вивчення специфічної лексики. Можна також проводити відеоаналіз матчів для вивчення комунікаційних стратегій професійних гравців, рольові ігри для відпрацювання командної взаємодії. Онлайн-чати та голосові комунікаційні сервіси (Discord, TeamSpeak) найкраще підходять для реальних мовних практик.

Цільовою аудиторією для використання запропонованої методики викладання професійно орієнтованої іноземної мови в галузі кіберспорту можуть бути студенти спеціальності «Кіберспорт», професійні гравці та аматори у віці від 15 до 25 років з середнім рівнем володіння мовою (B1–B2). Метою є розвиток мовної компетенції для ефективної командної гри, стратегічного обговорення, міжкультурної взаємодії з використанням реальних ігрових сценаріїв та мови; залучення через симуляції, ролі, проекти, навчання в умовах, максимально наближених до практики; одночасної

інтергації навичок говоріння, слухання, читання та письмо та тренування уваги до стилів спілкування, культурних особливостей. Сам курс може складатися з чотирьох юнітів і групового проекту.

В першому юніті «**Team Communication Basics**» студенти можуть вивчати поширені ролі у кіберспортивній команді (зокрема в дисциплінах типу CS:GO, Dota 2, League of Legends та інших), які можна використовувати для навчання термінології. Так наприклад, це можуть бути:

Основні ролі:

– **IGL (In-Game Leader)** – ігровий лідер: відповідає за стратегію та прийняття рішень у реальному часі.

– **Entry Fragger** – перший, хто заходить у бій або «ломає» позиції противника.

– **Support** – підтримка: кидає смоки, флешки, прикриває, допомагає контролювати карту.

– **Lurker** – гравець, що діє відокремлено від основної команди для флангових атак або інформаційного збору.

– **AWPer / Sniper** – снайпер: спеціалізується на грі з AWP чи іншими снайперськими гвинтівками.

– **Rifler** – універсальний стрілець з автоматичною зброєю.

– **Coach** – тренер: готує команду, проводить аналітику, допомагає стратегічно.

– **Analyst** – аналітик: аналізує суперників, статистику, допомагає з тактикою.

– **Captain** – капітан: може бути ігровим лідером або організаційним головою команди.

– **In-Game Communicator** – координатор комунікації (особливо актуально для міжнародних команд).

У специфічних іграх:

– **Tank** – гравець, що приймає на себе основну частину урону (Overwatch, LoL).

– **Healer / Medic** – лікує союзників (Overwatch, Apex Legends).

– **Jungler** – переміщується по «лісу», допомагає лейнам (LoL).

– **ADC (Attack Damage Carry)** – головний ділер шкоди на відстані (LoL).

– **Mid Laner / Top Laner / Bot Laner** – позиції гравців на мапі (LoL, Dota 2).

– **IGR (In-Game Reporter)** – веде запис подій у грі (в аматорських турнірах або тренуваннях).

Вивчення такої лексики варто поєднати з граматичними імперативними конструкціями та модальними дієсловами. У цьому юніті можна використовувати рольові ігри, симуляції турніру, голосовий чат та проводити відеоаналіз змагань за допомогою субтитр.

У другому юніті рекомендуємо розглянути тему «**In-Game Strategy Discussion**». В рамках цієї теми можна розглянути тактику ведення гри, обговорення рішень, оцінка ризиків тощо. Можна взяти в роботу наприклад таку лексику:

Стратегія гри

– offensive strategy	наступальна стратегія
– defensive setup	оборонне розташування
– push / to push	натиск / тиснути
– to hold a position	утримувати позицію
– to rotate	змінювати напрям атаки / ротація
– map control	контроль карти
– flanking	обхід з флангу
– to bait the enemy	виманити супротивника
– crossfire	перехресний вогонь
– area denial	блокування зони
– timing play	гра на таймінгу
– utility usage	використання утиліт (гранат, навичок)

Обговорення рішень

– let's regroup	давайте перегрупуємось
– we need info	нам потрібна інформація
– check corners	перевір кути
– hold / fall back	тримай / відступай
– wait for backup	чекай підкріплення
– commit to the plan	дотримуймося плану
– we're splitting	ми розділяємось
– rotate fast	швидка ротація
– delay the push	відклади натиск
– fake a push	зроби фейкову атаку
– we lost control	ми втратили контроль

Оцінка ризиків

– high risk, high reward	високий ризик – висока винагорода
– that's a risky play	це ризикований хід
– safe play / safer option	безпечний варіант
– it's not worth it	не варто ризикувати
– they're eco / force-buy	у них економія / примусова закупка
– we're outnumbered	нас менше
– we don't have info	у нас немає інформації
– play for time	грай на час
– let them make the mistake	дай їм помилитися

Тут можна створити власну стратегію для певної карти/гри, розбирати відео ігор, зробити розбір англомовних коментарів або написати ігрові звіти англійською.

Третій юніт доцільно присвятити вивченню теми «**Conflict & Feedback in Teams**», оскільки взаєморозуміння, вміння конструктивно висловлювати зауваження та вирішувати суперечки є критично важливими для збереження командної ефективності в умовах високого емоційного напруження. У кіберспорті конфлікти часто виникають через помилки під час гри, нерівномірний розподіл ролей або різницю у стилі спілкування між гравцями з різних країн. Без відповідної мовної підготовки гравці або уникають зворотного зв'язку, або формулюють його надто різко, що призводить до втрати довіри і погіршення атмосфери в команді. Вивчення цієї

теми дозволить студентам опанувати лексику для коректного висловлення критики, навчитися формулювати прохання, пояснювати власну позицію, вибачатися, приймати зворотний зв'язок і залагоджувати непорозуміння, тобто розвивати навички, які напряду впливають не лише на мовну, а й на соціальну компетентність у професійному ігровому середовищі.

У цьому юніті можна опрацювати такі лексичні одиниці та комунікативні структури:

- **team synergy** – командна злагодженість
- **tilt** – емоційна нестабільність після помилки
- **flame / flaming** – агресивна критика, токсичні коментарі
- **to rage / rage quit** – роздратовано кинути гру
- **to call someone out** – публічно вказати на помилку
- **to throw the game** – зіпсувати гру через емоції або помилку
- **toxicity** – токсична поведінка в команді
- **shot caller** – гравець, який дає команди
- **team morale** – моральний стан команди
- **positive reinforcement** – позитивне підкріплення
- **to mute a teammate** – вимкнути звук іншого гравця
- **let's reset mentally** – давайте психологічно перезавантажимося
- **don't take it personally** – не сприймай це особисто
- **next round, focus up** – наступний раунд, зосередься
- **we need better comms** – нам потрібно покращити комунікацію

Для опанування та відпрацювання лексики можна розглянути рольові ситуації: «невдала гра – розбір польотів», створити кодекс внутрішніх правил команди, проаналізувати міжкультурні відмінності у стилі зворотного зв'язку.

І, врешті, у четвертому юніті ми пропонуємо розглянути тему «Tournament and Media Communication», оскільки сучасний кіберспорт виходить далеко за межі гри як такої і включає активну взаємодію гравців з аудиторією, медіа та партнерами. Вміння презентувати себе, давати короткі, чіткі й доречні коментарі, брати участь у публічних заходах і інтерв'ю стає невід'ємною складовою професійних навичок кіберспортсмена. За відсутності відповідної мовної підготовки, публічні виступи часто супроводжуються стресом, мовними бар'єрами або комунікативними помилками, що може негативно вплинути як на імідж гравця, так і на репутацію команди загалом. В рамках цієї теми можна розклати наступні лексичні одиниці:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| – player profile | профіль гравця |
| – to introduce oneself | представити себе |
| – bio / short biography | коротка біографія |

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| – match highlights | ключові моменти матчу |
| – MVP (Most Valuable Player) | найцінніший гравець |
| – pre-match interview | інтерв'ю перед матчем |
| – post-game interview | інтерв'ю після гри |
| – to give a statement | дати коментар |
| – to answer media questions | відповідати на запитання медіа |
| – press conference | пресконференція |
| – to represent the team | представляти команду |
| – to thank the fans | подякувати вболівальникам |
| – to share impressions | поділитися враженнями |
| – public speaking | публічний виступ |
| – to stay professional | зберігати професіоналізм |

Корисні фрази для інтерв'ю:

- "It was a tough match, but we gave it our all."
- "We had a solid strategy and stuck to the plan."
- "I'm proud of how my team performed today."
- "I'd like to thank our fans for the support!"
- "We're ready for the next round."
- "This win means a lot to us."
- "We made some mistakes, but we'll learn from them."

Дієвими вправами можуть бути перегляд та розбір інтерв'ю гравців з метою вивчити вивчити реальну лексику та структуру відповідей гравців, у форматі перегляд відео з інтерв'ю → виписування фраз → обговорення стилю мовлення використовуючи YouTube-канали ESL, DreamHack, Blast Premier. Крім цього можна було б зробити презентацію себе, провести імітація медіа-зустрічі (у вигляді рольової гри: гравець, журналіст, тренер) та створити профіль гравця англійською мовою (bio + video script).

Як фінальний проект, який буде складати 20 відсотків річної оцінки ми пропонуємо зробити Group Project, де завданням буде підготувати та провести власний турнір з комунікацією англійською. Студентам потрібно буде розподілити ролі менеджерів, аналітиків, капітанів, стримерів. Також вони повинні спланувати захід, продумати стратегію гри та зробити презентацію. Студенти отримають бали за участь, мовну точність, командну координацію, насиченість лексики та граматичну коректність.

Після проходження курсу студенти оволодіють основною лексикою та структурами для гри, будуть розуміти міжкультурні особливості спілкування в міжнародних командах, зможуть ефективно комунікувати англійською в реальних ігрових ситуаціях, а також будуть здатними до стратегічного мислення, ведення дискусії та надання зворотного зв'язку.

Висновки. Сучасний кіберспорт – це не лише змагання в індивідуальних навичках, а, насамперед, скоординована командна діяльність, що базується на ефективній комунікації. Як показало наше

дослідження, знання професійно орієнтованої іноземної мови, зокрема англійської, відіграє вирішальну роль у забезпеченні оперативного обміну інформацією, ухваленні спільних рішень та злагодженій взаємодії між гравцями.

Розроблена методика викладання професійно орієнтованої іноземної мови, адаптована під потреби кіберспортивного середовища, довела свою ефективність у навчальній практиці. Її основою стали автентичні ігрові ситуації, гейміфікація, симуляції та проектна діяльність, які дозволили створити максимально наближені до реальних умов комунікаційні завдання. Залучення студентів до командної гри з обов'язковим використанням іноземної мови продемонструвало зростання не лише мовних, а й міжособистісних навичок, а саме: стратегічного мислення, активного слухання, здатності до швидкого реагування та конструктивного зворотного зв'язку.

Усі ці результати свідчать про те, що кіберспорт є перспективною платформою для розвитку професійної мовної компетентності. Інтеграція мовної підготовки в тренувальний процес не лише підвищує рівень комунікації в команді, а й формує загальну культуру міжкультурної взаємодії, що є невіддільною складовою сучасного цифрового світу. Отже, поєднання професійно орієнтованого навчання іноземної мови з кіберспортивним контекстом відкриває нові можливості для формування ефективних команд, здатних до успішної співпраці в умовах міжнародної конкуренції.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Ana Yara Postigo Fuentes та Manuel Fernández Navas. Factors Influencing Foreign Language Learning in eSports. A Case Study. *Qualitative Research in Education*. 2020. Vol. 9. №. 2. С. 168–191. URL: <https://doi.org/10.17583/qre.2020.4997> (дата звернення: 15.07.2025).
2. Barbosa C. E., De Souza J. M., Duarte F. J. de C. M., Grillo P., Lima Y. O., Lipovaya V. Coordination, Communication, and Competition in eSports: A Comparative Analysis of Teams in Two Action Games. *16th European Conference on Computer-Supported Cooperative Work – Exploratory Papers*. 2018. URL: <https://dl.eusset.eu/items/47613976-26f1-4b04-8f20-3bf9224b8488> (дата звернення: 15.07.2025).
3. Jenny S. E., Gawrysiak J., Besombes N. Esports. edu: An Inventory and Analysis of Global Higher Education Esports Academic Programming and Curricula. *International Journal of Esports*. 2021. Vol. 1. № 1. URL: https://www.researchgate.net/publication/359706494_Esportsedu_An_Inventory_and_Analysis_of_Global_Higher_Education_Esports_Academic_Programming_and_Curricula (дата звернення: 15.07.2025).
4. Koshy A., Miah A. Esports and Education: How Esports Are Reshaping the Future of Learning. *International Journal of Esports*. 2021. Article 25. URL: <https://www.ijesports.org/article/25/html> (дата звернення: 15.07.2025).
5. Leis O., Sharpe B. T., Moriconi M., Ascenso I., Barkoukis V. Educational needs of the esports industry: a Delphi study. *Journal of Electronic Gaming and Esports*. 2025. Vol. 3. № 1. Pp. 1–17. URL: <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jege/3/1/article-jege.2024-0030.xml> (дата звернення: 15.07.2025).
6. Sem Von Gillern. Communication, Cooperation, and Competition: Examining the Literacy Practices of Esports Teams. *Esports Research and Its Integration in Education: collective monography*. IGI Global, 2021. URL: <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7069-2.ch009> (дата звернення: 15.07.2025).
7. Taylor T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: The MIT Press, 2012. URL: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001> (дата звернення: 15.07.2025).