

№ 782 від 8 жовтня 2013 року, Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Технічного регламенту безпеки інфраструктури залізничного транспорту» № 494 від 11 липня 2013 року, Наказ Міністерства інфраструктури України та Міністерства доходів і зборів України «Про затвердження Порядку оформлення розрахункових і звітних документів при здійсненні продажу проїзних і перевізних документів на залізничному транспорті» № 331/137 від 30 травня 2013 року, Наказ Міністерства транспорту та зв'язку України «Про затвердження Правил пожежної безпеки на залізничному транспорті» № 1322 від 21 грудня 2009 року, Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державної цільової програми реформування залізничного транспорту на 2010-2019 роки» № 1390 від 16 грудня 2009 року, Постанова Кабінету Міністрів України «Про забезпечення прозорості державної тарифної політики щодо перевезення вантажів залізничним транспортом у межах України» № 1392 від 16 грудня 2009 року, Розпорядження Кабінету Міністрів України «Про схвалення Стратегії розвитку залізничного транспорту на період до 2020 року» № 1555-р від 16 грудня 2009 року, Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Порядку розрахунку обсягів компенсаційних виплат за пільгові перевезення залізничним транспортом окремих категорій громадян» № 1359 від 16 грудня 2009 року, Наказ Міністерства транспорту та зв'язку України «Про затвердження Збірника тарифів на перевезення вантажів залізничним транспортом у межах України та пов'язані з ними послуги та Коефіцієнтів, що застосовуються до Збірника тарифів на перевезення вантажів залізничним транспортом у межах України та пов'язані з ними послуги» № 317 від 26 березня 2009 року.

Література:

1. Законодавство України (станом на 19 лютого 2017 року). Офіційний веб-портал Верховної Ради України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/main>. – Заголовок з екрану.

## **ПОНЯТТЯ КІБЕРСПОРТУ ЯК НОВОГО ПЕРСПЕКТИВНОГО ВИДУ БІЗНЕСУ**

*Кіпоренко О.В.*

*Науковий керівник: Горова К.О., к.е.н., доцент  
Харківський національний автомобільно-дорожній університет*

Кіберспорт – це явище, яке стало основним елементом сучасної цифрової культури молоді. До сих пір дуже мало зусиль було зроблено для вивчення кіберспорту, зокрема, щодо його потенціалу надавати позитивний вплив на науково-дослідницькі розробки в інших областях. У той час як вивчення комп'ютерних ігор в цілому поступово стає прийнятним в світі, наукове дослідження цих аспектів все ще знаходиться в зародковому стані.

Академічне дослідження конкурентних ігор вимагає наукове визначення того, що ми маємо на увазі, коли ми говоримо про "кіберспорт".

Цікаво відзначити, що в даний час немає загальноприйнятого визначення цього терміну взагалі. При детальному розгляді витоків кіберспорту можна дізнатися, що початковою точкою було поглиблення дітей у сферу ІКТ, це дало сильний поштовх для подальшого розвитку та популяризації комп'ютерних ігор у всьому світі.

Для того щоб визначити найбільш вдало термін «кіберспорт» у досить широкому розумінні треба було адаптувати термін «спорт».

Клаус Тидеманн визначає: "спорт" є культурною сферою діяльності, в яку люди добровільно йдуть, мають свідомий намір розвивати свої здібності.

Крім того, відзначимо, що спорт передбачає поряд із собою таке явище, як конкуренція та співпраця. Конкуренція у спорті визначає успіх людей. Саме завдяки бажанню бути кращим із кращих люди постійно прогресують, поліпшують свої навички, намагаються бути майже ідеальними. Співпраця притаманна командним видам спорту, де учасники повинні бути впевненими не тільки у своїх здібностях, а й у здібностях свого партнера чи команди.

Клаус Тидеманн вважав, що вид спортивної діяльності притаманний певному часовому проміжку. Наприклад в індустріальну епоху фізична підготовка стала одним з найбільших цінностей в суспільстві.

Таким чином, найбільш традиційні спортивні дисципліни спрямовані на вимір фізичної підготовленості конкурсантів. Вони відносяться до здатності в області фізичної культури.

В останні роки ми спостерігаємо бурхливий розвиток і культурну інтеграцію інформаційних і комунікаційних технологій.

Майстерність мультимедійних спілкування за допомогою синхронного і асинхронного голосового зв'язку і обміну текстовими повідомленнями стали одним із самих основних можливостей для набуття високого статусу в групі, особливо у молоді.

Тому очікується, що хто бере активну участь в цій культурі – зокрема, осіб з високою мотивацією – буде відчувати необхідність демонстрації цих навичок серед конкурентів. Один з найбільш очевидних способів зробити так, конкуруючи в комп'ютері ігрові події.

Поява кіберспорту, таким чином, можна інтерпретувати логічним і незворотнім наслідком переходу від індустріального до інформаційно-комунікаційного суспільства.

Отже, слід визначити: "кіберспорт" є областю спортивних заходів, в яких люди розвивають і навчаються розумовим або фізичним здібностям в використанні інформаційних та комунікаційних технологій. Незважаючи на те, що це визначення включає в себе, індивіда або діяльність команди, дослідження буде зосереджено на вивченні командних дисциплін.

Питанням кіберспорту присвячено небагато робіт таких вчених як: М. Вагнер, Ж. Фромме, Н. Еліас, П. Грінфілдта інші (табл. 1)

**Визначення поняття «кіберспорт»**

<i>Автор</i>	<i>Погляд до визначення поняття «кіберспорт»</i>
М. Вагнер	Визначає кіберспорт як "область спортивних заходів, в якій люди розвивають розумові або фізичні здібності у використанні інформаційно-комунікаційних технологій
Ж. Фромме	Стверджував, що саме молоді верстви населення популяризували кіберспорт завдяки своїй простоті. Людям не треба багато навичок і практики для того щоб грати в ігри
Н. Еліас	Вважає сучасний розвиток самого людства передумовою зародження кіберспорту. Допускає появу подальших альтернативних видів спорту і характеризує кіберспорт як «науковий світ», де класичні поняття виміру простору та часу перейшли в інші форми виміру ігрових досягнень.
П. Грінфілд	Визначила наслідки активного залучення дітей у світ комп'ютерної інформації, а саме негативну поведінку і прояви агресії та вважала, що кіберспорт буде направлений на викорінення цих якостей в людській поведінці.

Зважаючи на популярність кіберспорту серед широкого загалу та особливо серед молоді, можна зробити висновок про його перспективність як нового високоприбуткового виду бізнесу, що буде стрімко розвиватися разом із комп'ютерними технологіями та Інтернет мережею.

## **ТРЕНДОВИЙ АНАЛІЗ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМСТВ АВТОМОБІЛЕБУДУВАННЯ В УКРАЇНІ**

*Кобзарєва Г.Ю., Марченко І.Ю.*

*Науковий керівник: Шевченко І.Ю., к.е.н.*

*Харківський національний автомобільно-дорожній університет*

Автомобілебудування є провідною підгалуззю машинобудування, роблячи значний внесок у формування обсягу промислової продукції в Україні.

Метою дослідження є проведення трендового аналізу розвитку підприємств автомобілебудування в Україні.

Вітчизняне автомобілебудування нині представлене невеликою кількістю виробників, а саме: ПАТ «ЗАЗ», корпорація «БОГДАН», ПрАТ «ЄВРОКАР», ПАТ «КрАСЗ», ПАТ «АвтоКрАЗ», ПАТ «Часівоярські автобуси», ПрАТ «Чернігівський автозавод», ПАТ «Черкаський автобус».

Результати трендового аналізу розвитку цих підприємств (за критерієм виробничої активності) представлені на рис. 1.

Як бачимо з даних, представлених на рис. 1, нині підприємства автомобілебудування України переживають скрутні часи катастрофічного зменшення обсягів виробництва. До того ж, як свідчать архівні та актуальні статистичні дані Асоціації автовиробників України «УкрАвтопром» [1-7], вітчизняні автомобілебудівники були практично витіснені з ринку продажу легкових і вантажних автомобілів автовиробниками з Південної Кореї, Японії, Китаю, Франції, Німеччини, Італії, США. Лише на ринку продажу автобусів вітчизняним автовиробникам поки ще вдається утримувати лідерську позицію.