

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І
СПОРТУ УКРАЇНИ

КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня магістра

за спеціальністю: 017 – Фізична культура і спорт освітньою
програмою: «Кіберспорт (esports)»

на тему:

**«ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ
КІБЕРСПОРТИВНИМИ ДИСЦИПЛІНАМИ»**

Здобувач вищої освіти
другого (магістерського) рівня
Акішев Олександр Володимирович

Науковий керівник: Ярмоленко М.А.
к.фіз.вих., доцент
Рецензент: к.фіз.вих.,
доцент кафедри
спортивних ігор
Серебряков О. Ю.

Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри
(протокол №7 від 4.12.2023 р.)

Завідувач кафедри: Шинкарук О.А.
д.фіз.вих., професор

Київ – 2023

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ	04
ВСТУП	05
РОЗДІЛ 1 ПРОБЛЕМА МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ	09
1.1 Загальні уявлення про формування мотивації у дітей та підлітків	09
1.2 Актуальні проблеми мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом	16
1.3 Характеристика спортивної підготовки дітей та підлітків у кіберспортивних дисциплінах	18
1.4 Вікові особливості дітей та підлітків у формуванні мотивації під час кіберспортивних занять	25
Висновки до розділу 1	29
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	31
2.1 Методи дослідження	31
2.1.1 Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет	31
2.1.2 Опитування	32
2.1.3 Педагогічне спостереження	32
2.1.4 Метод експертних оцінок	33
2.1.5 Методи математичної статистики	34
2.2. Організація дослідження	34

РОЗДІЛ 3 ДОСЛІДЖЕННЯ ФАКТОРІВ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ	37
3.1 Аналіз мотиваційних характеристик геймерів	37
3.2 Закономірності формування мотивації дітей та підлітків у різних кіберспортивних дисциплінах	53
Висновки до розділу 3	61
РОЗДІЛ 4 АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ	63
ВИСНОВКИ	67
ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	72
ДОДАТКИ	81

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ

НУФВСУ	– Національний університет фізичного виховання і спорту України;
UESF	– громадська організація «Всеукраїнська організація «Федерація електронного спорту України»;
CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive	– відеогра (шутер), розроблена компаніями Valve і Hidden Path Entertainment; остання основна гра в серії ігор Counter-Strike;
Dota 2	– багатокористувацька відеогра (піджанр МОВА), продовження ідей карти DotA для гри Warcraft III: Reign of Chaos і її модифікації Warcraft III: The Frozen Throne.
LoL / League of Legends	– відеогра (МОВА), створена командою розробників Riot Games для Microsoft Windows та Macintosh;
МОВА	– Multiplayer Online Battle Arena (багатокористувацька онлайн-бойова арена), піджанр відеоігор-стратегій в реальному часі, де гравець контролює тільки одного персонажа в складі однієї з двох протиборчих команд;

ВСТУП

Сьогодні досить стрімко розвивається галузь кіберспорту і за більшістю критеріїв він зараз вже може конкурувати з класичними видами спорту, такими як баскетбол, волейбол тощо. Саме сучасний розвиток інформаційних технологій і глобальна пандемія Covid-19 призвели до стрімкого розвитку та широкої популяризації кіберспорту в світі [7].

Щорічно збільшується кількість дітей та підлітків, які захоплюються геймінгом, а згодом долучаються до професійних занять кіберспортом. У зв'язку з цим, дослідження мотивації дітей та підлітків до занять кіберспортом є одним з найбільш важливих соціально-педагогічних питань. Питання мотивації дітей та підлітків вимагають застосування інноваційних підходів до потреб людини та формування позитивної соціальної поведінки, а також ведення здорового способу життя на фоні зниження рівня фізичного та психічного здоров'я [1, 5, 16].

Група авторів [46, 53, 57-60, 62-65], що вивчали актуальні проблеми теорії та методики підготовки у кіберспорті, стверджують, що з підвищенням популярності кіберспорту серед дітей та підлітків, стає все гострішою проблема ставлення старшого покоління до геймінгу. Вони вважають комп'ютерні ігри досить небезпечним явищем і хвилюючою соціальною тенденцією. Більшість людей вбачають у кіберспорті марнотратство часу, не сприймаючи його серйозно, а регулярні заняття відносять до головних критеріїв погіршення стану здоров'я. На жаль, між кіберспортом та суспільством сьогодні існують суперечності, розбіжності та непорозуміння, проте ця галузь продовжує стрімко розвиватися як соціальне явище та вид спорту. Існує нагальна потреба у роз'ясненні та застосуванні вірних підходів у формуванні мотивації до занять кіберспортивними дисциплінами. Це сприятиме зміні настроїв у суспільстві та можливості побудувати інноваційну систему підготовки геймерів. Окрім цього, проведення досліджень у сфері мотивації підлітків до занять кіберспортом і відокремлення «залежності» від регулярного навчально-тренувального процесу з участю у змаганнях, дозволить вибудувати систему кіберспорту [57].

Аналіз літературних джерел та даних мережі Інтернет вказує на різноманіття публікацій у фахових спортивних виданнях, які присвячені кіберспорту, проте досить невелика кількість робіт має науково обґрунтований характер [38, 51, 55, 72]. Наявні дослідження з психологічної підготовки геймерів переважно у закордонних виданнях [11, 72, 77]. Автори [57, 59, 61, 64, 72, 77] вивчали змагальну діяльність геймерів, їхню результативність та сам процес підготовки. Існує невелика частка робіт щодо соціально-економічних та юридичних аспектів розвитку кіберспорту [7, 13, 30, 33, 45, 49, 50, 54, 56, 63, 64, 66]. Більшістю дослідників актуалізується увага на необхідності вивчення чинників, що дозволяють підвищувати змагальну результативність кіберспортсменів, а також сформуванню та утриманню їхньої мотивації і інтересу до занять кіберспортом [1, 16, 26, 28, 29, 51, 53, 60, 62].

Чітке усвідомлення мотивів підлітків щодо занять кіберспортом дозволить глибше зрозуміти його соціокультурну роль, а також вплив на молоде покоління, що досить серйозно допоможе в роботі тренера у визначенні спеціалізації кіберспортсмена (ролі, персонажі тощо).

Істотна актуальність означеного питання та його недостатнє теоретичне і практичне опрацювання вплинули на вибір теми наукового дослідження.

Мета дослідження – виявити і теоретично обґрунтувати особливості формування мотивації у дітей і підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами, що дозволить підвищити якість та ефективність їх спортивної підготовки.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати актуальні проблеми залучення дітей та підлітків до занять комп'ютерними іграми та особливості формування їх мотивації за даними літературних джерел і мережі Інтернет.
2. Дослідити чинники, що впливають на мотивацію дітей та підлітків до занять кіберспортом.
3. Визначити значущість мотивів, що формують інтерес геймерів до комп'ютерних ігор.

4. Розробити практичні рекомендації з формування мотивації дітей та підлітків в кіберспорті для тренерів і батьків.

Об’єкт дослідження – формування мотивації у дітей та підлітків в процесі навчально-тренувальної (ігрової) діяльності.

Предмет досліджень – соціальні, психологічні та педагогічні умови формування мотивації у дітей та підлітків в процесі навчально-тренувальної (ігрової) діяльності.

Для досягнення мети, виконання завдань дослідження використано комплекс **методів**: *теоретичних* (аналіз даних науково-методичної літератури для визначення стану проблематики з цього питання, синтез та узагальнення отриманих результатів); *емпіричних* (спостереження, анкетне та експертне опитування); методи математичної статистики.

Наукова новизна результатів дослідження полягає в тому, що вперше:

— було проаналізовано проблемні питання з формування мотивації серед геймерів в кіберспорті, що сформувало уявлення про позитивні та негативні моменти окресленого процесу за даними науково-методичної літератури;

— з’ясовано та окреслено основні мотиви юних кіберспортсменів до занять кіберспортивними дисциплінами, що дозволить батькам та тренерам краще розуміти потреби та корегувати їх умови навчально-тренувального процесу;

— визначено мотиваційні характеристики дітей та підлітків в кіберспорті, що дозволить покращити рівень сформованості мотивації та комунікативної поведінки молодих гравців-кіберспортсменів;

— обґрунтовано та розроблено практичні рекомендації з формування мотивації серед дітей та підлітків в кіберспорті, що сприятиме підвищенню якості навчально-тренувального процесу кіберспортсменів.

Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що вони можуть бути використані для подальшого поглиблення і розробки наукового питання з формування мотивації у геймінгу та кіберспорті, викладачами закладів

вищої освіти у професійній підготовці студентів, зокрема майбутніх тренерів з кіберспорту, а також для розробки навчальних і методичних посібників, методичних комплексів, дидактичних матеріалів тощо. Тренери та батьки зможуть використовувати отримані результати досліджень з метою формування позитивної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами.

Обсяг і структура роботи. Кваліфікаційну роботу викладено на 92 сторінках тексту, вона складається з переліку умовних скорочень та позначень, вступу, 4 розділів, практичних рекомендацій, висновків, списку використаних джерел (78 джерел, з яких 18 - іноземні), додатків. Робота ілюстрована 5 таблицями і 16 рисунками.

РОЗДІЛ 1

ПРОБЛЕМА МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ

Даний розділ містить інформацію про особливості спортивної підготовки в кіберспорті, уявлення про формування мотивації у дітей та підлітків, актуальні проблеми цього явища та показники психологічної і соціальної адаптації юних геймерів під час кіберспортивних занять.

1.1. Загальні уявлення про формування мотивації у дітей та підлітків

В науковій літературі термін «мотивація» розглядається як комплексний психологічний концепт, що встановлює різноманітні фактори та процеси, які мають вплив на те, як людина вчиняє чи спрямовує свою поведінку (Додаток А). Розрізняють мотивацію як внутрішню (особисті цілі та бажання), так і зовнішню (застосування нагород чи покарань) [42, 47].

Автори наукових публікацій у сфері педагогіки, психології, соціології тощо [3-6, 8-10, 19-21, 23-25, 32, 34-37, 39, 41, 42], досліджують мотивацію для кращого розуміння, як даний процес впливає на наше рішення, дії та досягнення. Їх дослідження накопичили достатню кількість теоретичних знань та підходів. До них можна віднести теорію потреб, самоактуалізації та очікування. Зазначені теорії дозволяють краще розкрити та розуміти природу мотивації (Додаток Б).

В Україні, відповідно до Закону України «Про захист дітей від насильства» та інших нормативних актів, дітьми вважаються особи віком до 14 років, а підлітками – особи віком від 14 до 18 років. В педагогічній та науковій літературі і дослідженнях авторитетних вчених дітей та підлітків також вважають особами віком до 18 років. Після досягнення означеного віку їх розглядають як молодь або групу молодших дорослих, залежно від контексту та питання, яке досліджується. Але важливо враховувати, що ця категорія може варіюватися в різних дослідженнях і в залежності від специфічних досліджуваних питань [22].

Аналіз педагогічної літератури [25, 27, 42] вказує на те, що діти та підлітки

можуть мати різні поведінкові особливості залежно від їхнього віку, розвитку, особистісних характеристик і ситуаційних факторів. До найбільш притаманних загальних поведінкових особливостей, які можуть бути типовими для дітей та підлітків можна віднести:

1. *Експериментальність*. Вони здебільшого проводять дослідження світу навколо себе, застосовуючи для цього різні методи та засоби. Це може бути вираженим в їх бажанні проводити нові досліди та отримувати знання.

2. *Зміна настрою*. Означена вікова категорія людей може досить швидко варіювати свій настрій. Це пов'язано з фізіологічними, емоційними чи соціальними чинниками.

3. *Соціальна взаємодія*. Діти та підлітки досить часто люблять взаємодіяти з однолітками, формувати соціальні навички та стосунки.

4. *Поступовий розвиток*. В процесі вікового розвитку підлітки поступово набувають все більшої незалежності та самостійності. Проте цей процес може супроводжуватися досить мінливими рівнями відповідальності та рішучості.

5. *Пошук ідентичності*. Також у цьому віці часто спостерігається активний пошук особистої ідентичності та формування власних цінностей.

Варто зазначити, що ці риси є загальними, і кожен підліток та дитина є унікальними. Їхня поведінка та розвиток можуть значно варіюватися від одного індивіда до іншого. Також великий вплив на них здійснюють життєві обставини і особливості виховання [10].

Останнім часом ми можемо спостерігати, що розвиток кіберспорту набирає нових обертів серед дітей та підлітків [12]. В цьому віці більшість з них захоплюються геймінгом на аматорському рівні, проте деякі з них стають професійними гравцями. В основному для молодого покоління комп'ютерні ігри використовуються з метою отримання задоволення та розваги. Для більшості кіберспортивних дисциплін характерні ознаки класичних видів спорту. Для таких дисциплін як CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, LoL / League of Legends, MOBA / Multiplayer Online Battle Arena притаманні уболівальники, фаворити, командна форма, розклади змагань (турнірів) тощо [26, 67, 68, 73-76,

78]. Однак для кіберспорту характерними є і онлайн турніри, в які залучені діти та підлітки, де вони мають змогу покращувати свої навички, змагатися тощо шляхом застосування спеціальних комунікаційно-інформаційних технологій.

У будь-якому виді спорту змагальна діяльність є найважливішою складовою. Вона передбачає характерну конкуренцію, яка призводить до перемоги або програшу. Перевага кіберспорту в порівнянні з класичними видами спорту полягає саме в можливості змагатися на відстані, перебуваючи будь-де.

Вітчизняні автори [15,16, 19-22, 40, 43, 44], що вивчали питання формування мотивації встановили, що на неї впливають наступні фактори: соціалізація; ескапізм; самореалізація; можливість отримати знання та навички, досвід; суперництво; підвищення самооцінки; покращення настрою, дозвілля; фінансове забезпечення (рис. 1.1).

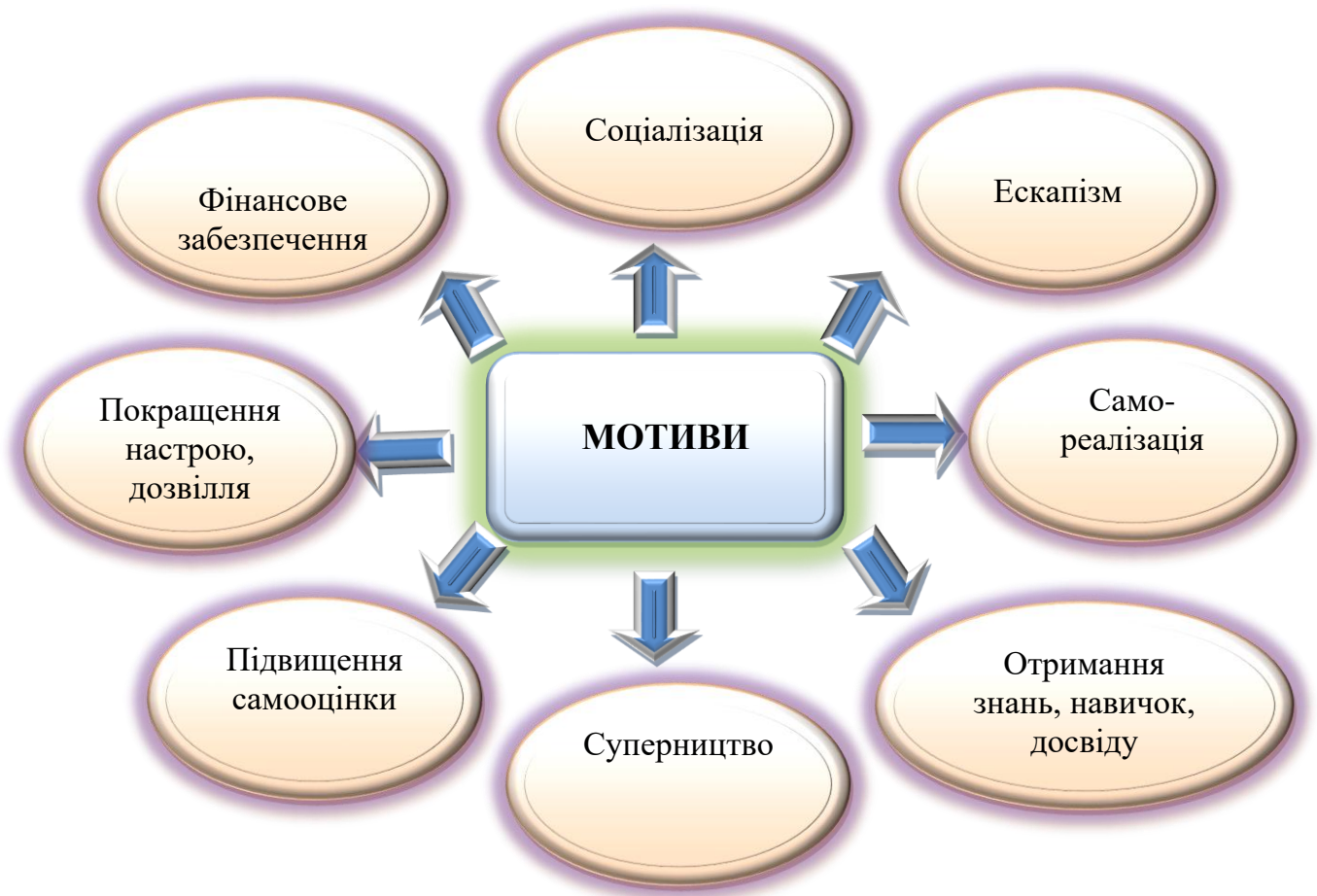


Рис. 1.1. Основні мотиви підлітків до занять кіберспортом [60].

На сучасному етапі формування та розвитку системи кіберспорту відмічається стрімкий приріст кількості дітей і підлітків, що займаються цим видом діяльності. При цьому, науковці пов'язують цей феномен з появою нових інформаційних продуктів і швидким науково-технічним прогресом. Це призвело до можливості трансформувати змагання зі спортивних арен у віртуальний простір. Деякі науковці [69, 71] пов'язують зростання популярності кіберспорту з глобальною пандемією Covid-19, на початку якої були достатньо жорсткі обмеження щодо відвідування спортивних залів, розважальних центрів тощо. В цей період підлітки мали змогу соціалізуватися через простір Інтернет, в тому числі через комп'ютерні ігри.

У сфері психології цим питанням займався відомий американський науковець Абрахам Маслоу, який класифікував рівні потреб. Аналіз робіт вчених показав, що кожен індивід має свій власний рівень потреб. Вони спонукають людину діяти та впливають на формування мотивації (рис. 1.2) [2].



Рис. 1.2. Основні потреби людини за ієрархією А. Маслоу [2].

У науковій та науково-методичній літературі більшість авторів одностайні в думці, що існує 5 рівнів потреб. У дітей та підлітків вони виступають одним з основних чинників формування мотивації. Соціальний рівень знаходиться на

третьому місці в ієрархії А. Маслоу. Автор ставить на вершину п'єдесталу фізіологічні та безпекові потреби. В багатьох публікаціях, присвячених вивченню природи соціалізації, вона розглядається як багатогранний та складний процес встановлення взаємовідносин дітей і підлітків між собою [17]. Ця концепція відіграє важливу роль в спорті, а також має місце у різних кіберспортивних дисциплінах [14].

У публікаціях авторитетних закордонних авторів [62, 65] містяться згадки про геймерів-ескапістів. Науковці відмічають, що сьогодні багато дітей і підлітків намагаються уникати або втекти від життєвих проблем, а також прагнуть позбутися думок про них. На деякий час це дозволяє їм зняти напругу, полегшити страждання, знизити рівень переживань. Саме означена категорія людей найчастіше за інших не намагаються уникнути неприємностей і позбутися проблем, а застосовують ігрове середовище з метою отримати душевний спокій. Таким чином це дозволяє їм тимчасово відволіктися від реального життя.

Окремі науковці [18, 63] в наукових роботах відмічають позитивний вплив кіберспортивних дисциплін у формуванні навичок, а також опануванні інноваційних знань на заняттях. Вони вказують на те, що в навчально-тренувальному процесі відбувається удосконалення регуляції нервових процесів, а саме покращуються навички запам'ятовувати та вирішувати проблеми. Ці факти підтверджені у роботах авторів [11, 53] та вказують на те, що кіберспортсмени високої кваліфікації є більш мобільними, багатозадачними та швидкими у прийнятті рішень. Це стимулює дітей та підлітків долучатися до індустрії кіберспорту.

Відомі соціологи та авторитетні психологи зазначають, що у дітей та підлітків спостерігається занижена самооцінка [27, 32]. На це впливає дуже багато різноманітних чинників: страх зробити невірну спробу, замкнутість, відсутність похвали з боку сім'ї. Проте за допомогою ігрового середовища вони можуть подолати страхи, створювати нове, не дивлячись на страх невдачі, так як вони грають під «ніками» і є інкогніто для всіх інших. Через це у геймерів поступово підвищується мотивація долати виклики, робити нові спроби, ставити цілі. У них формується бажання бути успішними і вдосконалювати свої вміння,

що формує, в свою чергу, передумови до більшої відкритості та можливості навчитися спочатку долати перепони у ігровому середовищі, правильно оцінюючи свої сили і підвищуючи власну самооцінку.

Для багатьох кіберспортивних дисциплін характерними є великі фінансові винагороди. Це стимулює юних геймерів у 16-20 років отримувати великий фінансовий дохід. Діти та підлітки наслідують такому прикладу та вмотивовані досягти такого ж успіху. А. Маслоу поставив фінансові потреби на другу сходинку в ієрархії мотивів [2]. Як показує практика, кіберспорт стрімко розвивається навіть під час глобальної пандемії Covid-19, проте поки живе на гроші інвесторів. На відміну від класичних видів спорту (футбол, баскетбол, хокей тощо) 90 % винагород на турнірах отримують саме спортсмени, а власники команд заробляють на спонсорах і медіаправах, але їх витрати, як правило, перевищують доходи. Зазвичай сума від виграшу на турнірі пропорційно ділиться між всіма членами команди. Проте бувають винятки, коли трохи більше отримує капітан. Тренери та аналітики отримують невеликий відсоток від призових коштів (кожен - до 5%).

У кожній кіберспортивній дисципліні існує власна бізнес-модель мотивації геймерів. Наприклад, у Dota 2 турнірна сітка сформована таким чином, що увесь сезон команди грають та отримують за це очки і найкращі потрапляють на головний турнір The International, на якому призовий фонд складає більше 34 мільйонів доларів. Команда-чемпіон отримує 45,5 % цієї суми, а кожен гравець цієї команди може заробити понад 3 мільйони доларів. У CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive ставка робиться на регулярні турніри одного рівня (до \$1 млн. призових, дуже рідко — до \$2 млн.), проте в цій дисципліні «базові» зарплати гравців вищі.

Максимальна зарплата гравця в кіберспорті становить приблизно 35 тис. доларів на місяць. Такі заробітні плати отримують тільки суперзірки, яких в світі небагато. Гравці високої кваліфікації можуть розраховувати на 10 – 15 тис. доларів. При цьому в головних кіберспортивних дисциплінах поки що немає ніяких зарплатних і трансферних лімітів. Автори відмічають [2, 16, 60], що заробітна плата поки не така висока як у футболі, проте щорічно спостерігається

стрімке її зростання. До основних факторів, що впливають на заробітну плату спортсмена в кіберспорті можна віднести: його навички, позиція, рейтинг, популярність кібердисципліни, рівень команди гравця, спонсорські угоди та рівень конкуренції в конкретній грі. Деякі кращі професійні гравці можуть заробляти значні суми грошей через виграші на турнірах, рекламні угоди та стрімінгову діяльність. В публікаціях авторів зазначається, що дані щодо заробітків кіберспортсменів можуть бути застарілими через досить динамічний розвиток цієї індустрії. До найбільш відомих та прибуткових ігор серед геймерів, якими цікавляться підлітки, відносять: CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, LoL / League of Legends, MOBA / Multiplayer Online Battle Arena, Fortnite, Overwatch тощо.

Для дітей і підлітків притаманним є стрімкий фізіологічний розвиток організму, зміни в гормональному статусі, досить значне навчальне навантаження. Це породжує серед них постійно зростаюче невдоволення, що формує прагнення до самореалізації. Різні кіберспортивні дисципліни можуть запропонувати цікаве ігрове середовище і є для дітей і підлітків серйозним чинником мотивації. Галузь кіберспорту може запропонувати достатню кількість продуктів, кількість та якість яких постійно збільшується для різної аудиторії підлітків. Найбільш популярними жанрами є шутери, симулятори, стратегії, MOBA тощо.

Науковці [11, 60] відмічають самореалізацію як один із суттєвих чинників мотивації підлітків до тренувань у кіберспорті. Особисте бажання проявите себе серед однолітків, цим самим покращити власну самооцінку, бажання досягати високих результатів, прагнення бути лідером – притаманні поведінкові риси більшості дітей та підлітків у віці 14-18 років. У багатьох роботах вчених з області психології [35, 39, 42, 62] зазначено, що як тільки вони не зможуть задовольнити свої потреби у самореалізації, то вони втратять прагнення покращувати свої навички, бажання досягати результатів, а потім і зовсім полишають кіберспорт [33].

Наукові дослідження авторів [53, 60] показують, що змагальна діяльність є позитивним чинником у формуванні мотивації серед підлітків та дітей у

кіберспорті. Геймери у означеному віці полюбляють долати виклики та демонструвати здобуті навички іншим [45]. Це досить кропітлива праця, яка вимагає від кіберспортсменів тривалих і систематичних тренувань протягом тривалого терміну для перемоги в змаганнях. Кожна комп'ютерна гра містить спеціально визначену систему нагород, що сприяє тому, що гравці приділяють більше часу безпосередньо тренувальному процесу. Це може бути матеріальна винагорода або репутаційне визнання, яке геймери отримують через виконання визначених завдань. Автори в своїх публікаціях роблять акцент на конкурентному задоволенні потреб через участь у змаганнях, квестах, випробуваннях, досягненні цілей, отриманні винагород. Також у кіберспорті реалізується гедоністична функція – соціальні відносини, самореалізація, покращення настрою, ескапізм тощо.

Всі означені чинники створюють передумови щодо формування мотивації серед дітей і підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами.

1.2. Актуальні проблеми мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом

Аналіз науково-методичної літератури та джерел мережі Інтернет дозволили встановити і систематизувати найбільш актуальні проблеми щодо мотивації дітей і підлітків до занять різними видами кіберспортивних дисциплін. До них можна віднести: відсутність підтримки з боку батьків; інфраструктурні питання; проблеми з організацією здорового способу життя; висока конкуренція та надмірні стреси; зниження або повна відсутність мотивації до навчання [46, 59, 66, 77].

В деяких публікаціях [51, 62] автори вказують, що обмежене або відсутнє розуміння важливості кіберспорту серед батьків може бути викликано тим, що вони не мають достатньої інформації про кіберспорт, його потенційні переваги та можливості. Зазвичай це призводить до формування у них негативних стереотипів і непорозумінь. Також більшість батьків виростили в іншому історичному та культурному середовищі, де комп'ютерні ігри не були настільки популярним та визнаним видом занять. Вони мають застарілі уявлення про

геймінг і вважають його просто відволікаючим, а часто і марним видом розваги, при цьому зовсім не розглядаючи кіберспорт як можливість і спосіб розвивати навички. Деякі батьки забороняють або сильно обмежують дітей і підлітків у часі через звістки про можливі проблеми з зором, психічним здоров'ям та фізичним розвитком через надмірний та інтенсивний ігровий процес [53, 60].

З метою вдосконалення розуміння важливості кіберспорту серед батьків рекомендується надавати для них інформацію про переваги та ризики впливу ігрового середовища на молоде покоління, а також спрямувати їх увагу на те, що геймінг може виступати як засіб розвитку навичок, соціалізації та досягнення нових можливостей для гравців.

Певні роботи авторів [33, 56] містять інформацію про відсутність доступу до спеціалізованих тренувальних центрів та змагань в багатьох регіонах по всьому світу, в тому числі і в Україні, що обмежує можливості юних геймерів. Для підвищення мотивації юних геймерів необхідно забезпечити їм доступ до сучасної техніки, належного програмного забезпечення та ігрових аккаунтів.

Наступною проблемою науковці [7, 11] вважають перенасиченість тренувального та змагального процесу в багатьох кіберспортивних дисциплінах, що негативно відображається на здоров'ї кіберспортсменів, включаючи малорухливий спосіб життя, проблеми з зором, поставою, серцево-судинною системою, низькою якістю харчування тощо.

В найпопулярніших кіберспортивних дисциплінах відмічається досить високий рівень конкуренції, що негативно впливає на організм юних геймерів, викликаючи втому та стреси. А деякі діти і підлітки занадто глибоко занурюються в ігрове середовище, забуваючи про шкільне навчання та важливість самоосвіти.

Для вирішення означених проблем необхідно намагатися підвищити обізнаність батьків з цього питання, розробити доступні тренувальні площадки, сприяти фізичному розвитку та здоровому способу життя юних геймерів і наголошувати на важливості навчання паралельно з грою. Також для мотивації підлітків займатися кіберспортом, необхідно враховувати їхні особистісні інтереси та цінності. Одночасно з цим, потрібно розвивати відповідальність у

юних геймерів, а саме навчити дітей і підлітків керувати своїм часом, належно та вчасно виконувати свої обов'язки, відчувати тонкі кордони між тим, коли необхідно навчатися чи виконувати інші завдання, а коли долучатися до навчально-тренувального чи змагального процесу. Також молодих гравців треба навчити самостійно встановлювати конкретні цілі та завдання в геймінгу. Наприклад, це може бути удосконалення ігрових навичок або досягнення певного рівня майстерності в конкретній кіберспортивній дисципліні.

З метою формування більш глибокої та усвідомленої мотивації, науковці [30, 43] рекомендують батькам спільно з дітьми долучатися до вивчення та аналізу стратегій кіберспортивних дисциплін і особливостей командної гри, що дозволить зробити гру для сина чи дочки більш цікавою. Автори окремих наукових робіт [53, 60] відмічають позитивні тенденції формування мотивації до різних кіберспортивних дисциплін у разі заохочення участі юних геймерів у командних змаганнях або їхніх спільнотах для спілкування та знайомства з однолітками-однодумцями. Роботи деяких авторів [58, 66] вказують, що саме спільні розваги з батьками в ігровому середовищі стали поштовхом до здобуття кар'єри кіберспортсмена, але, при цьому, важливо забезпечити баланс між геймінгом та іншими видами діяльності, включаючи фізичну активність і навчання.

1.3. Характеристика спортивної підготовки дітей та підлітків в кіберспортивних дисциплінах

Теорія та практика спортивної підготовки включає систематичне та оптимізоване застосування інноваційних засобів, форм та методів тренувального процесу, що дозволять реалізувати необхідну готовність спортсменів до змагань [7, 11, 40]. Особливістю спортивного тренування в кіберспорті є те, що він відноситься до інтелектуальних видів спорту, де головне навантаження припадає на розумову працю, розвиток швидкості та координації рухів, реакцію спортсмена тощо. Головним напрямом спортивної підготовки в кіберспорті є спеціальна ігрова підготовка, що включає теоретичну та спеціальну практичну ігрову підготовку [53]. Специфіка цієї діяльності визначає за собою особливості

підготовки, які спрямовані на розвиток спеціальних якостей і вдосконалення здібностей, що дозволить досягати найкращих результатів на змаганнях у кіберспорті [54].

Враховуючи особливості вікової періодизації дітей і підлітків, основними завданнями системи спортивної підготовки в кіберспорті для них є:

- 1) всебічний гармонійний розвиток особистості;
- 2) виховання моральних і вольових якостей;
- 3) розвиток стійкої мотивації та інтересу до занять різними кіберспортивними дисциплінами;
- 4) підвищення рівня емоційної та психологічної стійкості;
- 5) навчання і удосконалення техніки й тактики в обраній кіберспортивній дисципліні;
- 6) формування спеціальних знань, умінь і навичок, що необхідні у геймінгу для досягнення кіберспортивних цілей;
- 7) покращення рівня фізичної підготовленості та психофізіологічних властивостей організму;
- 8) опанування теоретичних знань і постійне їх поповнення для успішної тренувальної та змагальної діяльності.

У дітей та підлітків занурення в ігрове середовище різних кіберспортивних дисциплін досить часто співпадає з їх життєвими інтересами. Автори наукових праць [60] зазначають, що вибір ігор, наприклад у жанрі танкових симуляторів, найчастіше обумовлений саме цікавістю юних геймерів до військової історії та техніки. Шутери обирають гравці, що захоплюються військово-тактичними іграми, такими як страйкбол, пейнтбол, лазертаг тощо. Автомобільні перегони люблять шанувальники різних моделей автомобілів, а також підлітки, які бажають навчитися керувати певним засобом пересування. Досить часто спортсмени, особливо футболісти, поєднують гру у футбол із кіберспортивною дисципліною FIFA [66].

Автори багатьох наукових публікацій [11, 40, 56] особливу увагу приділяють тому, що тренувальний процес професійних кіберспортсменів, в

тому числі дітей і підлітків, обумовлений тривалим перебуванням спортсмена в умовах гіподинамії, що поєднується з високоінтенсивною і координованою роботою пальців руки. Для підтримання належного рівня ведення здорового способу життя, протидії проблемам зі здоров'ям, які можуть з'являтися на фоні багатогодинних тренувань на день, а також з метою досягнення необхідного рівня фізичної, ментальної та психологічної підготовленості, діти і підлітки гостро потребують індивідуалізації та оптимізації фізичної та когнітивної підготовки. Через це, існує гостра потреба у пошуку інноваційних засобів, методів та форм спортивної підготовки юних геймерів.

Система спортивної підготовки в кіберспорті включає ігрову (інтегральну), технічну, тактичну, фізичну та психологічну підготовку (рис. 1.3).

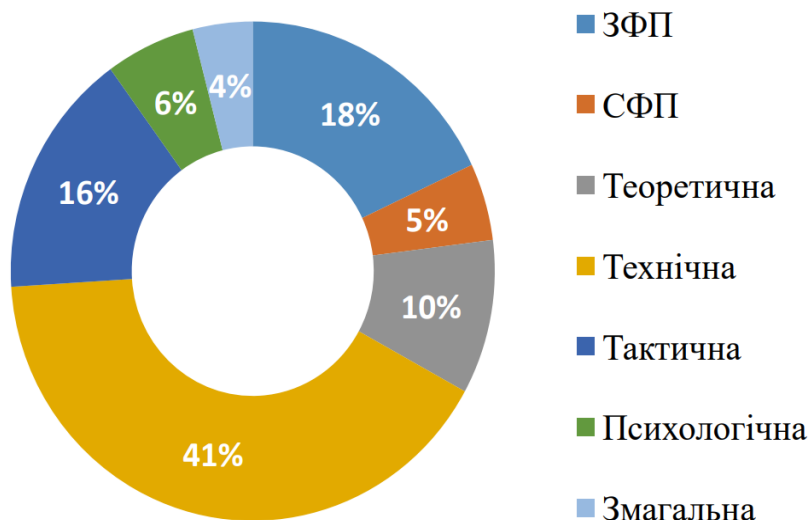


Рис. 1.3. Співвідношення видів спортивної підготовки (%) юних геймерів на етапі початкової підготовки [55]

Її головною метою є досягнення максимально можливого рівня в означених видах підготовки задля досягнення найкращих результатів на головних змаганнях у кіберспортивній дисципліні. Для дітей і підлітків одним з найважливіших завдань є навчитися приймати оптимальну стратегію ігрової поведінки. Це дозволяє досягати високого результату, ефективно взаємодіяти з членами своєї команди та гравцями на змаганнях, а також максимально швидко приймати складні рішення, прогнозуючи тактику суперника [58] (рис. 1.4).

Ігрова (інтегральна) підготовка є пріоритетною та висуває наступні вимоги до юних кіберспортсменів: підвищення рівня координаційних здібностей та навичок; розвиток фізичних якостей; оволодіння базовими пізнавально-тактичними вміннями; набір притаманних психологічних характеристик, які висуває обрана кіберспортивна дисципліна; достатній рівень комунікативних навичок, особистісні компетентності, високий рівень розвитку вольових якостей, управління емоціями, медіаграмотність (вміння користуватись інформаційно-комунікативною технікою для гри, налаштовувати акаунти тощо) [11].

А технічна підготовка розглядається більш вузько спрямовано порівняно з інтегральною. Вона стосується лише ігрового персонажа, тому що його рухи та дії в ігровому середовищі дозволяють визначити результат гри. Завдання тактичної підготовки мають подвійну мету. Вони спрямовані на дії спортсмена та ігрового персонажу.

Теоретична підготовка є важливою, особливо на етапі початкової підготовки юних геймерів, так як спрямована на: вивчення історії обраної кіберспортивної дисципліни і комп'ютерного спорту загалом; складових комп'ютера та їх характеристику; правил гри та змагань; термінології; геймплея тощо.

Фізична підготовка юних геймерів спрямована на забезпечення оптимального рівня їхньої рухової активності. Зміст змагальної діяльності такий, що спортсмен вимушений довготривало знаходитися у позі сидячи, а рухові дії здійснюються завдяки пальцям рук. Автори наукових публікацій [61, 65] відмічають, що для тривалого знаходження в сидячому положенні необхідно розвивати загальну витривалість і статичну силову витривалість м'язів спини та шиї.

Управління в ігровому середовищі здійснюється завдяки засобам вводу (клавіатура та комп'ютерна мишка). Воно вимагає високої швидкості у прийнятті рішень, скоординованості та точності рухів.

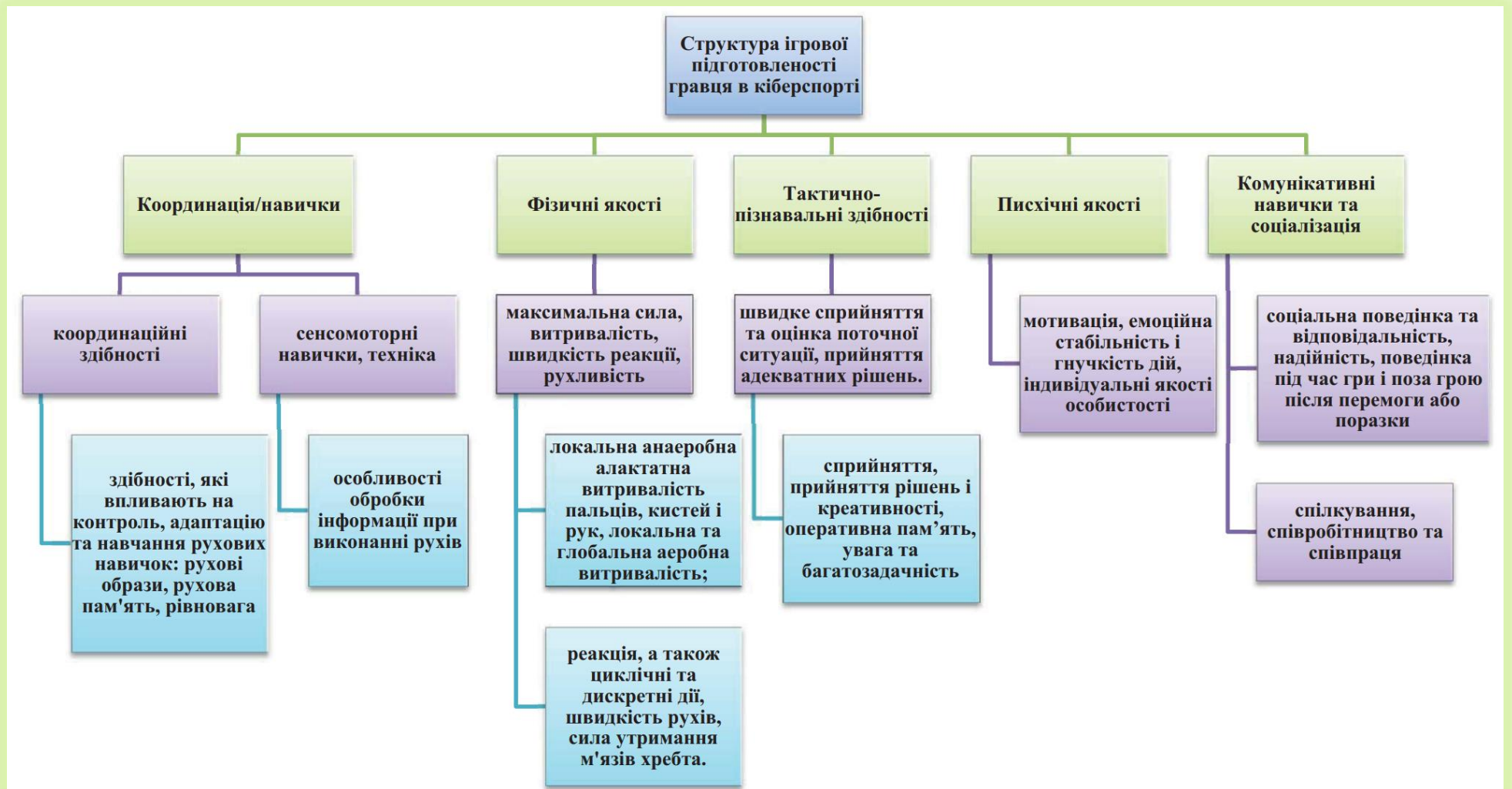


Рис. 1.4. Структурна модель ігрової підготовки гравця в кіберспорті (О. Шинкарук, 2022 [58]).

При цьому, висока ефективність у тренувальному та змагальному процесах досягається завдяки сформованій руховій пам'яті, пропріорецептивній та м'язовій чутливості, а також точності рухів.

Довготривале перебування у статичні позі характерне для всіх дисциплін кіберспорту без виключень, а високий рівень розвитку швидкісних якостей та реакцій, рухової пам'яті, пропріорецептивної та м'язової чутливості не є пріоритетним, наприклад, у багатьох стратегіях, де рухи в ігровому середовищі здійснюються переважно за допомогою комп'ютерної мишки при оптимальній швидкості ігрового процесу [7, 30, 59]. Отже, загальну та статичну силову витривалість необхідно розвивати юним геймерам і вона служить основою загальної фізичної підготовки (ЗФП), а удосконалення швидкості та точності рухів, рухової пам'яті, пропріорецептивної та м'язової чутливості є базою спеціальної фізичної підготовки (СФП) у кіберспорті. В науково-методичній літературі достатньо велика увага присвячена саме розвитку сенсомоторної координації. Вона пов'язана з особливостями обробки інформації в момент виконання рухових дій. Також при плануванні навчально-тренувального процесу з юними геймерами необхідно приділяти час на розвиток рухових образів, пам'яті, рівноваги, реакції, орієнтації в просторі, швидкості рухів, а також координації очей і рук, що застосовуються для ефективних взаємодій в ігровому середовищі [53].

Удосконалення рівня розвитку психологічної підготовки відіграє важливу роль для досягнення успіху в кіберспорті. Геймери повинні розвивати здатність зберігати спокій і вміти протидіяти стресовим ситуаціям під час гри. Також вони мають тримати оптимальний рівень уваги, не відволікатися та мати високий рівень концентрації уваги. Дітям і підліткам в кіберспорті досить важливо навчитися керувати своїми емоціями, уникати негативних реакцій на невдалі спроби і якомога довше тримати позитивний настрій. Важливо навчити їх реагувати на стресові ситуації та пошуку способів ліквідації напруги. У командних кібердисциплінах необхідно ефективно комунікувати з партнерами і тренерами. У навчально-тренувальному процесі тренери приділяють особливу

увагу розвитку вмінь щодо контролю власних дій і реакцій, зокрема під час тренувального та змагального процесів [62]. Юні гравці мають бути здатними до неупередженого аналізу власної гри, визначати слабкі сторони і працювати над вдосконаленням навичок. Необхідно вміти розробляти ігрові стратегії та тактику, а також вміти миттєво приймати рішення в ігровому середовищі. Геймери повинні психологічно готуватися до турнірів і великих змагань, управляючи своїм передстартовим станом. Психологічна підготовка спрямована допомогти кіберспортсменам покращити свої результати, навчитися керувати емоціями, а також працювати під час тренувань та змагань як особисто, так і в команді [58].

Технічна підготовка в кіберспорті включає певні особливості. До них відносять [54]:

1. Технічне обладнання, його налаштування та якість інтернет-з'єднання. Юним гравцям потрібно мати сучасний комп'ютер чи ігрову консоль, професійну мишку, зручну клавіатуру і навушники. Важливо, щоб технічні характеристики відповідали вимогам кіберспортивної дисципліни. Гравець має вміти налагодити своє обладнання для максимальної продуктивності в ігровому середовищі (налаштування графіки, чутливості мишки тощо). Для забезпечення ефективного навчально-тренувального та змагального процесу необхідно мати швидке та стабільне інтернет-з'єднання, що є життєво важливим для ігор онлайн. Кіберспортсмени повинні мати доступ до високошвидкісного інтернету.

2. Тренувальний процес. Технічна підготовка включає тренувальний процес та ігрову практику. Більшість кіберспортсменів грають в команді, а тому важливими є вміння комунікувати з партнерами, а також розвивати командну взаємодію і тактику гри. Відмічається, що тренерам і спортсменам варто приділяти увагу аналізу власної гри, її запису та вивчення помилок задля удосконалення навичок. Також сучасні кіберспортивні дисципліни дуже динамічно розвиваються, а тому юні гравці разом з тренерами мають бути ознайомлені з новими стратегіями та оновленнями гри. Загалом, технічна підготовка є важливим компонентом в структурі підготовки кіберспортсменів,

що значним чином впливає на успіх і вимагає чимало часу та зусиль [65].

Тактична підготовка в кіберспорті грає важливу роль і тісно пов'язана з технічною. Для успішного оволодіння тактикою гри в обраній кіберспортивній дисципліні гравцям необхідно ретельно вивчати правила, механіку гри та стратегії (розуміння карт, характеристик персонажів, зброї, та інших геймплейних аспектів). Всі члени команди мають мати дуже чіткі тактичні настанови і план дій для кожного матчу чи змагання (визначення ролей кожного гравця, чіткий алгоритм дій та комунікація). У більшості кіберспортивних дисциплін командна гра є ключем до успіху [56]. Гравці мають навчитися командної гри та швидко комунікувати, вивчати своїх супротивників, аналізувати їх тактичні дії, стратегії та слабкі сторони. В кіберспорті стратегії часто змінюються під час гри, а тому юні геймери мають бути багатозадачними та швидко адаптуватися до змін. Важливо щоб тренери та аналітики були присутніми в юнацьких кіберспортивних командах. Вони допомагають юним гравцям вчитися аналізувати гру, розробляти стратегії та вдосконалювати свої тактичні рішення. Тактична підготовка в кіберспорті часто є складною і вимагає від спортсменів багатогодинних особистих та командних тренувань [53].

1.4. Роль вікових особливостей дітей та підлітків у формуванні мотивації під час кіберспортивних занять

Мотивація дітей та підлітків до геймінгу формується та проявляється різноманітно [16, 22, 44]. Для більш глибокого розуміння мотивів в кожному життєвому періоді, необхідно співставити їх з віковою періодизацією загалом.

Вікові особливості дітей та підлітків включають в себе фізичний, психологічний і соціальний розвиток, що постійно варіюються під впливом часу (табл. 1.1).

Кожен період розвитку в такому віці є складним. Здійснюється не просто стрімкий розвиток організму, але і повністю змінюється його середовище. Це спонукає до зміни виду діяльності: з ігрової в навчальну або навпаки. У дітей у віці 14-15 років рухливість нервових процесів значно підвищується, а більшість

кіберспортивних дисциплін вимагають розвитку уваги та пам'яті [9, 10].

Таблиця 1.1.

Характеристика вікових особливостей дітей та підлітків

Види розвитку	Діти	Підлітки
<i>Фізичний</i>	Спостерігається досить швидкий ріст і зміна фізичної конституції.	Розвивається статурний ріст, розвиваються статеві ознаки та змінюється тілобудова.
<i>Психологічний</i>	Вони проходять стадії когнітивного розвитку (сенсомоторна, преоператорна, конкретних і формальних операцій) за теорією Жана Піаже.	Розвивають абстрактне мислення і самосвідомість, а також створюють власну ідентичність.
<i>Соціальний</i>	Діти розвивають навички спілкування та соціальних стосунків у школі та з однолітками.	Підлітки намагаються відокремитися від батьків, формують свою приналежність до суспільства, розвивають інтереси і цінності.
<i>Емоційний</i>	Для них характерні інтенсивні емоції, проте спостерігаються складнощі виражати їх словами.	Підлітки досліджують свої емоції і вчать ними керувати.

Вчені [23, 28, 32, 60] відмічають, що вікові особливості грають важливу роль у формуванні мотивації дітей та підлітків у кіберспорті. По-перше, сюди відноситься ідентифікація себе з відомими гравцями. Діти часто сильно вмотивовані спостерігати за успіхами кумирів у світі геймінгу, що стимулює їх намагатися досягти подібних результатів. А підлітки, які зацікавлені розвиватися

в сфері кіберспорту, мотивовані конкурувати з іншими гравцями свого віку та рівня навичок, що допомагає розвивати їхні навички. По-друге, діти та підлітки не є самостійними і часто потребують підтримки батьків у виборі кар'єри кіберспортсмена, а також в управлінні часом для гри та навчання. Для них характерна допитливість та широта інтересів. В цьому віці більшість з них є відкритими та довірливими [35, 37]. Для них важливим є авторитет дорослих.

Зазначені особливості вікової періодизації дітей і підлітків створюють сприятливі умови щодо розвитку та становлення мотивації займатися різними кіберспортивними дисциплінами. До проблемних моментів становлення мотивації вказаної категорії осіб є нестабільність та ситуативність інтересів, а також необізнаність. Широта інтересів у дітей і підлітків досить величезна, проте в цьому віці більшість швидко згасають без підтримки батьків або авторитетних друзів [23, 27].

Для дітей і підлітків характерними є швидка втомлюваність, що часто негативно позначається на мотивації до занять різними кіберспортивними дисциплінами [60]. Ці аспекти мають бути відображені при плануванні навчально-тренувального процесу юних геймерів. Умови навчання мають бути цікавими, заняття нетривалими, інакше можуть виникати проблеми при формуванні мотивації. Як правило, діти та підлітки виробляють мотивацію до кіберспортивних дисциплін ще під час навчання в школі. Причини такого інтересу полягають у наступному: спочатку переважає зацікавленість з їхнього боку до сучасних інформаційно-комунікативних технологій (діти та підлітки хочуть мати сучасну приставку, комп'ютер, телефон тощо); потім народжується інтерес до перших успіхів (оволодіння комп'ютером (приставкою), зміг розібратися в правилах гри); потім проявляється зацікавленість до результатів в ігровому середовищі (перші ігри та перемоги, схвалення з боку однолітків, авторитетних друзів, батьків). В такому випадку формується стійкий інтерес до різних кіберспортивних дисциплін у дітей та підлітків. Пізнавальні мотиви у них розвиваються від цікавості (отримання цікавого досвіду, пізнання яскравих емоцій) до стійкого інтересу [46, 58].

Мотиви самостійного опанування кіберспортивних дисциплін представлені в цьому віці у виді простих форм-інтересів до отримання додаткових знань шляхом читання додаткової літератури, аналізу інформації в мережі Інтернет, прагнення до додаткових джерел знань, в тому числі шляхом перегляду відеоконтенту через популярні онлайн платформи Twitch, Yahoo eSports, YouTube Gaming, VyRT тощо [11]. Автори відмічають [62, 68], що наразі також популярним варіантом самонавчання став перегляд стріму (потокове відео, що передається в режимі реального часу або послідовно).

Існує багато чинників, що впливають на розвиток позитивної мотивації у дітей та підлітків до різних кіберспортивних дисциплін (рис. 1.5).



Рис. 1.5. Чинники формування позитивної мотивації у дітей та підлітків до кіберспорту.

Більшість авторів наукових праць [23, 32, 44, 60] одностайні в думці, що соціальні мотиви відіграють одну з найважливіших ролей у становленні інтересу дітей та підлітків до занять геймінгом. Чітко відмічається позиційний мотив –

досягти відмінного результату в грі, прокачати персонажа, перейти на новий рівень, заробити додаткові очки, при цьому отримати схвалення друзів, товаришів по команді, інших геймерів. У дітей та підлітків існує сильне прагнення бути авторитетним серед однолітків. Мотиви для спільної праці в цьому віці є очевидними. Таким чином, з початком розвитку кіберспортивних вмінь, у означеного контингенту покращуються увага, пам'ять, поведінка, інтелект та комунікативні навички.

Описані вікові особливості розвитку стимулюють формування мотивів займатися геймінгом. Ця група мотивів є ключовою у питанні формування мотивації дітей та підлітків. Для закріплення у дітей та підлітків ігрової мотивації потрібно керуватися поєднанням пізнавальних і соціальних мотивів. У вирішенні цієї проблеми необхідно вірно та оптимізовано забезпечити навчально-тренувальний процес, застосовувати різноманітні засоби та методи. При формуванні інтересу до гри тренер має застосовувати різноманітні ігри, пропрацьовувати з ними різні ігрові ситуації та моделювати ситуації, де діти і підлітки можуть досягти успіху. Взагалі, створення успіху – психічний стан досягнення задоволення внаслідок фізичного чи морального напруження.

Автори зазначають [20, 23, 48], що мотивація успіху притаманна для дітей і підлітків з високим рівнем самооцінки та лідерськими якостями. Комплексний набір таких якостей підштовхує їх бути кращими за однолітків, виділятися та бути першими у змаганнях. Ці якості відносяться до внутрішніх мотивів, а зовнішніми мотиваторами виступають люди (тренери, батьки, однолітки тощо).

Отже, розуміння та врахування вікових особливостей дітей і підлітків є важливим аспектом у становленні їхньої мотивації у кіберспорті.

Висновки до розділу 1

Таким чином, ґрунтовний аналіз робіт вчених-теоретиків, практичних психологів та спеціалістів в кіберспорті дозволили встановити значущість мотивації у юних гравців до занять кіберспортом. Доведено, що вона формується

відповідно до потреб дітей і підлітків, а на її формування впливають чинники, що прямо не залежать від бажання геймерів – швидкий розвиток інноваційних технологій, пандемія COVID-19 тощо. Серед основних мотивів дітей і підлітків до занять кіберспортом віднесено соціалізацію, ескапізм, самореалізацію, можливість отримати знання та навички, суперництво, підвищення самооцінки, покращення настрою, фінансове забезпечення тощо. Особливості мотивації необхідно враховувати при відборі юних гравців у професійні команди з різних кіберспортивних дисциплін, а також при дефініції вузької спеціалізації.

До актуальних проблем мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом можна віднести: відсутність розуміння та підтримки з боку батьків; недостатньо розвинена інфраструктура; проблеми в організації здорового способу життя та збалансованого життя; надмірна конкуренція, стреси тощо.

Спортивна підготовка в кіберспорті складається з інтегральної (ігрової), технічної, тактичної, фізичної та психологічної підготовки. Встановлено, що навчально-тренувальний процес дітей і підлітків в кіберспорті обумовлений тривалим їх перебуванням в умовах гіподинамії. З метою забезпечення оптимального рівня здорового способу життя, протидії проблемам зі здоров'ям, які можуть з'являтися на фоні багатогодинних тренувань на день, а також з метою досягнення необхідного рівня фізичної, ментальної та психологічної підготовленості, організація навчально-тренувального процесу юних гравців потребує застосування принципів індивідуалізації та оптимізації фізичної і когнітивної підготовки. Через це, існує потреба у пошуку інноваційних засобів, методів та форм спортивної підготовки означеної категорії осіб.

Виявлено, що формування мотивації у дітей та підлітків до кіберспорту відбувається під впливом різних чинників. Для кращого розуміння мотивів в кожному життєвому періоді, необхідно співставити їх з віковою періодизацією. Необхідно обов'язково враховувати вікові особливості дітей і підлітків при плануванні навчально-тренувального процесу. Це є важливим аспектом у становленні стійкої мотивації до занять різними кіберспортивними дисциплінами.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

В цьому розділі містяться відомості про методи та організацію дослідження у питанні формування мотивації дітей і підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами.

2.1. Методи дослідження

З метою забезпечення наукової вірогідності результатів дослідження та вирішення означених завдань у науковій роботі було застосовано наступні методи дослідження:

1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.
2. Опитування.
3. Педагогічне спостереження.
4. Метод експертних оцінок.
5. Методи математичної статистики.

2.1.1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.

Даний метод досліджень дозволив провести теоретичний аналіз науково-методичної літератури з проблемних питань щодо формування мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортом. Було проаналізовано дисертаційні дослідження, науково-методичні праці, статті, матеріали доповідей наукових конференцій. Також використовувався аналіз інформації, яку було отримано з мережі Інтернет задля з'ясування ступеня вивчення поставленої проблеми та її новизни. Вивчені загальні аспекти формування мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортом, визначені актуальні проблеми відносно цього питання, надана характеристика кіберспортивної підготовки та з'ясована роль і величина впливу вікових особливостей юних гравців на становлення мотивації під час занять кіберспортом. Це дозволило окреслити мету і завдання роботи, а після отримання практичних результатів дослідження узагальнити та систематизувати наукову роботу.

Було опрацьовано 78 джерел, з яких 18 - іноземні.

2.1.2. Опитування. Проведено опитування групи, яка складалася з 35 респондентів, вік яких коливався від 8 до 18 років. Респондентами виступили учасники геймерських спільнот з кібердисциплін CS:GO і League of Legends, в тому числі учні з загальноосвітніх шкіл. Нами був розроблений опитувальник у форматі Google форми. Посилання популяризувалося серед представників студентської молоді, викладачів, родичів та друзів респондентів з метою заповнення. Зазначений опитувальник включає 24 питання, завданнями якого є визначити мотиваційні характеристики, умови та закономірності формування мотивації у дітей і підлітків до обраних кіберспортивних дисциплін (додаток В). Він містить 3 частини. Завданням першої частини опитувальника було з'ясувати вік, стать, рівень освіти респондентів тощо. У другій частині респонденти відповіли на запитання, що стосувалися особливостей формування мотивації юних геймерів до обраних кіберспортивних дисциплін, також досліджувалися особливості поведінки респондентів. Третя частина опитування присвячена вивченню особливостей комунікації як всередині команди так і по відношенню до суперників. Всі опитувані знали про алгоритм проведення опитування.

Також в процесі опитування був використаний тест (розроблений Н. Г. Лускановою та модифікований нами) на визначення рівня мотивації до занять кіберспортом, який дозволив більш глибоко дослідити мотивацію юних гравців в кіберспорті (додаток Г). Було зазначено, що опитування проводилося анонімно, а результати дослідження будуть представлені тільки в узагальненому виді. Даний метод наукового дослідження допоможе краще зрозуміти закономірності формування мотивацій дітей і підлітків.

2.1.3. Педагогічне спостереження. Педагогічне спостереження – процес, під час якого ми мали змогу спостерігати за особливостями здійснення тренувального процесу дітей та підлітків у кіберспорті для його оцінки, покращення, а також виокремлення додаткових факторів та закономірностей формування мотивації [52]. Даний метод дослідження значним чином сприяє підвищенню якості навчально-тренувального процесу кіберспортсменів та

професійної майстерності тренерів. Спостереження включало особливості навчання, взаємодію юних геймерів, їх зацікавленість у грі, дисципліну на занятті тощо. У даному дослідженні взяли участь 12 геймерів, віком від 13 до 18 років. Серед них було 8 хлопців та 4 дівчат. Також ми вивчали реакцію підлітків на різні аспекти гри, такі як успіхи або невдачі, перемоги та поразки, командну роботу, особисті досягнення тощо (додаток Д). Під час спілкуватися з юними гравцями були з'ясовані питання їхньої мотивації, цілі та очікування. Це дозволило більш глибоко розкрити поняття, що саме стимулює їх до участі у цій діяльності. Опрацювання результатів спостереження і бесід дозволило ідентифікувати основні фактори, що впливають на мотивацію дітей та підлітків займатися кіберспортом. До них відноситься: можливість соціально взаємодіяти, конкуренція, бажання досягати успіху тощо.

Використання цього методу дослідження дозволило зрозуміти, з використанням яких засобів, методів та форм ми можемо заохотити молоде покоління до активних занять кіберспортом, а також сприяти їхньому розвитку у цій галузі.

2.1.4. Метод експертних оцінок. Означений метод був використаний для збирання думок фахівців. У процесі дослідження мотивації дітей і підлітків до занять кіберспортом була визначена група експертів, яка має досвід у галузі кіберспорту, психології дітей і підлітків та мотиваційної психології. До цієї групи увійшли 10 експертів (представники кафедри кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ, представники UESF та професійні психологи, що працюють з кіберспортивними командами CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive та LoL / League of Legends). Розроблена анкета для отримання оцінок експертів, які стосуються визначення пріоритетності мотивів дітей і підлітків для занять кіберспортом (додаток Е).

При використанні методу визначався рівень узгодженості думки експертів із означеного питання за коефіцієнтом конкордації Кендалла:

$$W = \frac{12S}{m^2(n^3 - n)}, \quad (2.1)$$

де S – сума квадратів відхилень всіх оцінок рангів кожного об'єкту експертизи від середнього значення;

n – число об'єктів експертизи;

m – число експертів.

При цьому сума квадратів відхилень S від середнього визначалася за формулою:

$$S = \sum_{i=1}^n \left(\sum_{j=1}^m x_{ij} - \bar{s} \right)^2, \quad \text{де } \bar{s} = \sum_{i=1}^n \frac{s_i}{n}, \quad s_i = \sum_{j=1}^m x_{ij} \quad (2.2)$$

Статистичну значущість коефіцієнта конкордації встановлювали за критерієм Пірсона χ^2 :

$$\chi^2 = (n-1) \cdot m \cdot W \quad (2.3)$$

За рівень значущості α приймалась величина рівна 0,05.

При доведеній статистичній значущості коефіцієнта Кендалла (при рівні значущості 0,05), експертиза вважалася проведеною, а її результати визнавалися такими, на які можна покладатися [3, 31, 52].

2.1.5. Методи математичної статистики. Результати наукових досліджень оформлено з використанням методів математичної статистики. Статистично матеріали дослідження оброблювалися з використанням програми «Statistica 12.7» (StatSoft Inc., США, 2015), а також редактора таблиць «Excel 2021» (Microsoft, США, 2021). Усі методи дослідження були застосовані, ґрунтуючись на рекомендаціях, що викладено в спеціальній науково-методичній літературі з питань використання математико-статистичних методів в спорті [3, 52].

2.2. Організація дослідження

Дослідження мотивації юних геймерів до занять кіберспортом було

організовано в три етапи з жовтня 2022 р. по листопад 2023 р.

На *першому етапі* (жовтень 2022 р. - лютий 2023 р.) було реалізовано системний аналіз даних науково-методичної літератури та матеріалів мережі Інтернет з метою дефініції стану означеного питання, узагальнення отриманих даних; підбір адекватних методик досліджуваній проблематиці та створення опитувальника. На цьому етапі було проаналізовано вітчизняні та зарубіжні джерела з вікової періодизації, психології, системи спортивного тренування в кіберспорті. Також було визначено тему кваліфікаційної роботи, обґрунтовано актуальність обраного дослідження, завершена підготовка вступу та першого розділу, розроблено програму наукового дослідження.

На *другому етапі* (березень 2023 р. – червень 2023 р.) для вивчення особливостей формування мотивації у дітей та підлітків до занять обраною кіберспортивною дисципліною було опитано 35 респондентів, вік яких коливався від 8 до 18 років. Учасниками педагогічного спостереження стали окремі учасники університетських кіберспортивних команд з CS:GO та League of Legends, а також деякі представники кіберспортивного клубу «Арена» (всього 12 осіб). Також проведено експертне опитування викладачів НУФВСУ та представників UESF, було визначено їхню думку, створено практичні рекомендації, опрацьовано отримані дані, ідентифіковано загальні тенденції та сформовано висновки стосовно мотивації дітей і підлітків до занять кіберспортом. Здійснено математичну обробку даних, а також підготовлено підрозділи 3.1 «Аналіз мотиваційних характеристик геймерів» і 3.2 «Закономірності формування мотивації у дітей та підлітків у різних кіберспортивних дисциплінах» третього розділу роботи.

На *третьому етапі* (липень 2023 р. – листопад 2023 р.) розроблено практичні рекомендації з формування мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортом. Сформовано висновки, а також підготовлено та оформлено роботу до захисту.

Роботу реалізовано на кафедрі кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ. У проведенні наукових досліджень взяли участь 57 осіб. При

проведенні була дотримана технологія дослідження та етичні норми відносно забезпечення анонімності, конфіденційності отриманої інформації. Опитувальники за стилем і змістом зформульовані коректно з дотриманням прав, морально-етичних норм тощо.

РОЗДІЛ 3

ДОСЛІДЖЕННЯ ФАКТОРІВ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ

Матеріали даного розділу містять відомості про результати опитування геймерів щодо їх інтересу, мотиваційних та комунікаційних характеристик, поведінкових особливостей, а також дослідження пріоритетних мотивів у дітей та підлітків до занять кіберспортом .

3.1. Аналіз мотиваційних характеристик геймерів

В процесі проведення дослідження ми отримали наступні результати. На питання «В якому віці Ви зацікавилися грою в комп'ютерні ігри?» 54,6% респондентів відповіли, що почали грати в ігри на комп'ютері у дитячому віці (6-8 років). Біля третини осіб (17,1%) почали грати в віці 9-10 років, частина опитуваних (14,3%) у віці 11-12 років, 8,4% осіб – у віці 13-14 років і тільки 2,8% осіб – у віці 15-16 років. Найбільш пізній варіант початку геймінгу серед підлітків було зафіксовано у віці 17-18 років, що склало 2,8% серед усіх опитаних (табл. 3.1).

Таблиця 3.1

Розподіл початку гри серед дітей та підлітків в комп'ютерні ігри за віком

«В якому віці Ви зацікавилися грою в комп'ютерні ігри?»	Відповіді, %
6 –8 років	54,6
9 – 10 років	17,1
11-12 років	14,4
13 – 14 років	8,4
15 – 16 років	2,8
17 – 18 років	2,8

Гендерний розподіл початку ігрової практики серед опитаних показав, що

80,5% чоловіків і 19,5% жінок почали грати у дитячому та підлітковому віці. Дані вказують на те, що дівчат, порівняно з хлопцями, у ігровому середовищі знаходиться менше. Аналіз даних дослідження дозволив встановити, що вони починають грати пізніше (середній та старший підлітковий вік).

У відповідь на запитання «Скільки разів на тиждень Ви приділяєте увагу грі на комп'ютері?» ми отримали наступні значення: більше половини опитаних (57,5% осіб) вказали, що грають кожен день. 31,5% респондентів вказали, що грають кілька разів на тиждень. Ще 11% осіб заявили, що останнім часом з різних причин не грають в комп'ютерні ігри.

На питання «Оберіть, будь ласка, розділи кіберспорту, які Вам подобаються найбільше?» було встановлено, що більшість опитаних гравців люблять шутери (31,2%) та МОВА (28,7%) (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Популярність жанрів кіберспорту

Оберіть, будь ласка, розділи кіберспорту, які Вам подобаються найбільше?	Відсоток відповідей, %
а) шутер;	31,2
б) МОВА;	28,7
г) симулятор;	22,9
д) файтинг;	2,9
е) рольова гра;	11,4
є) інше	2,9

У наступній частині нашого опитування було запропоновано самостійно вказати кіберспортивну дисципліну, якою захоплюються респонденти. З жанру шутерів перше місце посіла кібердисципліна CS:GO, змаганнями з якої захоплюються 59,8% опитаних, переважна більшість – хлопці (82%). Підлітки можуть бути мотивовані грати в CS:GO з різних причин. Кіберспортивна дисципліна CS:GO дозволяє підліткам грати разом зі своїми друзями і встановлювати з ними соціальні контакти. Також це досить конкурентна гра, в якій гравці змагаються один проти одного. Саме для підлітків це є стимулюючим та захоплюючим досвідом. Діти та підлітки вмотивовані грати тим, що у багатьох

з них, є бажання побудувати кар'єру в цьому напрямку та прагнуть стати професійними кіберспортсменами. Окрім цього, CS:GO вимагає від гравців вирішувати завдання і розробляти власну тактику гри, що дозволяє вдосконалювати їхні когнітивні навички. Але для багатьох дітей та підлітків це яскрава та розважальна гра, а тому і такий великий попит на неї. Однак, мотивація може бути різною для кожної окремої особистості і зазначені причини можуть бути поєднаними між собою або видозмінюватися в залежності від індивідуальних інтересів та цілей дітей і підлітків.

Проведене опитування дітей і підлітків дозволило встановити, що на другому місці в жанрі «Шутер» є Call of Duty. В нього грає майже п'ята частина респондентів (18%), з яких більшість – хлопці (84% від загальної кількості). Valorant, Overwatch та Fortnite зацікавили 22,2% опитаних, більше 90% з яких становлять хлопці.

На другому місці серед найпопулярніших кіберспортивних дисциплін займає Dota 2, в яку грають 21,3% опитаних, з них 63% складають хлопці. Також у розділі МОБА вона займає перше місце. Підлітки та діти вмотивовані грати в Dota 2 через конкурентність і бажання перемогти, розвиваючи свої навички. Dota 2 має захоплюючу та професійну е-спортивну сцену разом з величезними турнірами і призовими. Це мотивує деяких дітей і підлітків стати професійними гравцями. Ця кібердисципліна вимагає вирішення досить важких стратегічних завдань і розвитку комунікації, що дозволяє удосконалювати інтелектуальні навички.

До популярних ігор, окрім CS:GO та Dota 2, респонденти також виявляють зацікавленість до League of Legends, у яку грають 9,6% всіх опитаних у жанрі МОБА. Було встановлено, що в даному жанрі відмічається найбільша кількість гравчинь (Dota 2 – 53% та LoL – 21%). League of Legends серед хлопців не дуже популярна і тільки 8% серед всіх респондентів складають представники чоловічої статі. Також цікавим є факт, що більше половини респондентів-хлопців не грають в МОБА. LoL є популярною грою серед підлітків з декількох причин:

1. Вона безкоштовна, що, в першу чергу, приваблює величезну кількість дітей і підлітків, які можуть долучитися до ігрового середовища без фінансових витрат.

2. Персонажі в LoL гарно продумані, мають креативний і кольоровий дизайн, який привертає увагу та зацікавленість молодих гравців.

3. Ігрове середовище має глибокий геймплей зі стратегічними та командними аспектами, що стимулює розвиток навичок.

4. Ця кібердисципліна активно використовується серед професійних гравців, що робить гру привабливою для дітей і підлітків. Їх приваблюють геймінгові турніри.

5. У цій грі відбувається активна комунікація між гравцями, що дозволяє дітям і підліткам взаємодіяти та розвивати соціальні навички з однолітками у віртуальному світі.

6. Розробники постійно випускають оновлення та інноваційний контент. Це робить гру цікавою та актуальною.

Означені фактори сприяють зростанню популярності кібердисципліни LOL серед юних гравців і сприяють збереженню їхньої зацікавленості у грі.

Аналіз результатів дослідження показав, що симулятори посідають третю сходинку за популярністю у нашої аудиторії. В симулятори грають переважно хлопці і одним з найпопулярнішим серед респондентів виявився World of Tanks, в який грають 37,6%. Юні геймери вмотивовані цією грою через великий вибір військових техніки. Вона мотивує до гри дітей і підлітків, які цікавляться військовою тематикою. Гра є безкоштовною та дозволяє брати участь у режимі онлайн проти інших гравців, що створює велику соціальну взаємодію, має вражаючу графіку і реалістичну фізику. Це також робить її цікавою для підлітків. World of Tanks має співтовариство активних гравців, а також події, що спонукають підлітків приєднатися до гри. Спираючись на ці чинники, гра стала досить популярною серед дітей і підлітків.

На другому місці за популярністю у жанрі симуляторів знаходиться кібердисципліна спортивного характеру FIFA. Її люблять 8,7% гравців

(переважна більшість – хлопці). Кіберспортивна дисципліна FIFA надає можливість дітям та підліткам почувати себе зірками спорту та соціально взаємодіяти з іншими геймерами, взяти участь у футбольних матчах. Особливо це приваблює дітей та підлітків-спортсменів, які цікавляться футболом. В цій грі геймери можуть створювати власні команди та керувати ними, реалізуючи свої футбольні амбіції. Сучасні версії гри мають чітку та деталізовану графіку, реалістичний геймплей, в якому гравці можуть відчувати себе частиною футбольного світу, а також вдосконалювати свої навички. Невелика частина опитаних (8,7%) полюблює такі ігри як Pro Evolution Soccer, NBA2K, World of Warships тощо.

Менш популярним серед респондентів є жанр рольових ігор (табл. 3.2). Їм захоплюються 11,4% опитаних осіб. Цей жанр у нашої аудиторії менш популярний за симулятори, проте актуальніший за файтинг. Діти та підлітки у цьому жанрі були найбільш прихильними до Fallout (42%), Warframe (31%) та Warcraft (27%). Fallout є серію ігор в жанрі постапокаліптичного рольового бойовика. Ця кіберспортивна дисципліна сильно відрізняється від інших ігор, які активно залучаються до кіберспорту. Fallout не вважається типовою кіберспортивною грою, тому що кіберспорт орієнтований на ігри, в яких гравці виконують елементи змагальної діяльності в режимі реального часу (шутери, стратегії, МОБА, спортивні симулятори тощо). Fallout відзначається своєю глибокою історією, відкритим світом та акцентом на одиночну гру, тому він не є типовим вибором для кіберспортивних змагань. Проте, ця гра пропонує захоплюючий іммерсивний світ, в якому діти та підлітки відчують себе частиною епічних пригод та мають відчуття, що вони приймають важливі рішення.

Кіберспортивний жанр «Файтинг» виявився найменш популярним серед опитаних (табл. 3.2). Проте аналіз опитування та Інтернет джерел дозволяє стверджувати, що серед найбільш захоплюючих кіберспортивних дисциплін жанру «Файтинг» є серія Street Fighter, яка має величезну кількість прихильників у світі кіберспорту. Чималу аудиторію збирає гра Tekken від Namco, яка подовго вже є частиною кіберспорту. Геймінг у серії ігор Mortal Kombat вирізняється

своїми кривавими поєдинками, а тому для допуску до турнірів і залученні дітей до даної кіберспортивної дисципліни має бути встановлений віковий ценз. Під час проведених бесід з учасниками кіберспортивних подій було встановлено, що жанр «Файтинг» може бути менш популярним серед підлітків та дітей з декількох причин:

1. Складний геймплей (деякі ігри цього жанру вимагають від геймерів виконання дуже складних комбінацій рухів і використання багатьох кнопок, що досить часто є важким для дітей і підлітків).

2. Жорстокі сцени (більшість ігор у «Файтингу» мають бойові сцени та реалістичні поєдинки, які є несприйнятними для батьків та дітей через насильство та «кривавість»).

3. Моральні аспекти (деякі кіберспортивні дисципліни означеного жанру містять контент, що не відповідає моральним чи культурним стандартам батьків).

4. Широкий спектр альтернатив (діти та підлітки часто віддають перевагу іншим жанрам ігор, особливо шутерам, стратегіям, спортивним симуляторам).

Результати анкетування та педагогічного спостереження свідчать, що образи та конфлікти між юними геймерами в кіберспорті можуть виникати, але вони не стають загальною чи популярною практикою (рис.3.1).

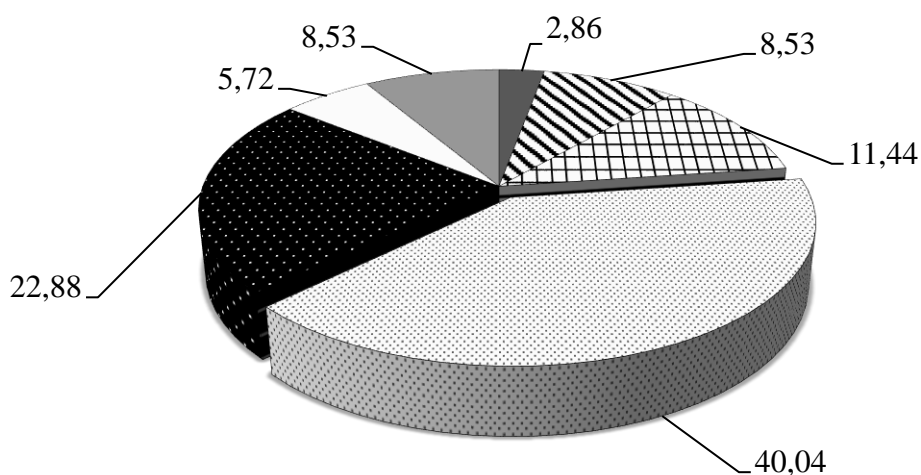


Рис. 3.1 Частота образ дітей та підлітків з боку інших гравців у кіберспорті (n=35, %)

■ дуже часто; ▨ часто; ▩ іноді; ▤ рідко; ■ дуже рідко; □ один раз; ■ ніколи.

У більшості популярних кіберспортивних дисциплін існують чіткі правила та модерація, що застосовує бани (санкції) проти тих гравців, які ведуть себе агресивно чи ображають інших. Також, в процесі становлення і розвитку кіберспорту значна частина геймерської спільноти розвивала якісну культуру етикету геймінгу, де спільнота навчає інших гравців, в тому числі дітей і підлітків, вести себе коректно та ввічливо. На підставі цього величезна кількість дітей і підлітків здобувають навички комунікативної поведінки і розуміння, як взаємодіяти в ігровому середовищі та яким чином можна уникати образ і суперечок. Батьки також можуть налаштовувати обмеження і таким чином слідкувати, як саме юні гравці поведуть себе в ігровому середовищі, що сприяє зменшенню конфліктів. Звісно, образи та конфлікти мають місце в кіберспорті через емоційну складову цього явища, впливають на формування мотивації у гравців до подальших занять кіберспортом, проте відбувається постійне покращення модерації, розвиток культури геймінгу та виховання підлітків, що впливає на покращення поведінки дітей і підлітків під час гри.

Аналіз результатів дослідження дозволив встановити наскільки часто гравці хвалять один одного під час гри, що безумовно впливає на якість формування у них мотивації до занять кіберспортом (рис.3.2).

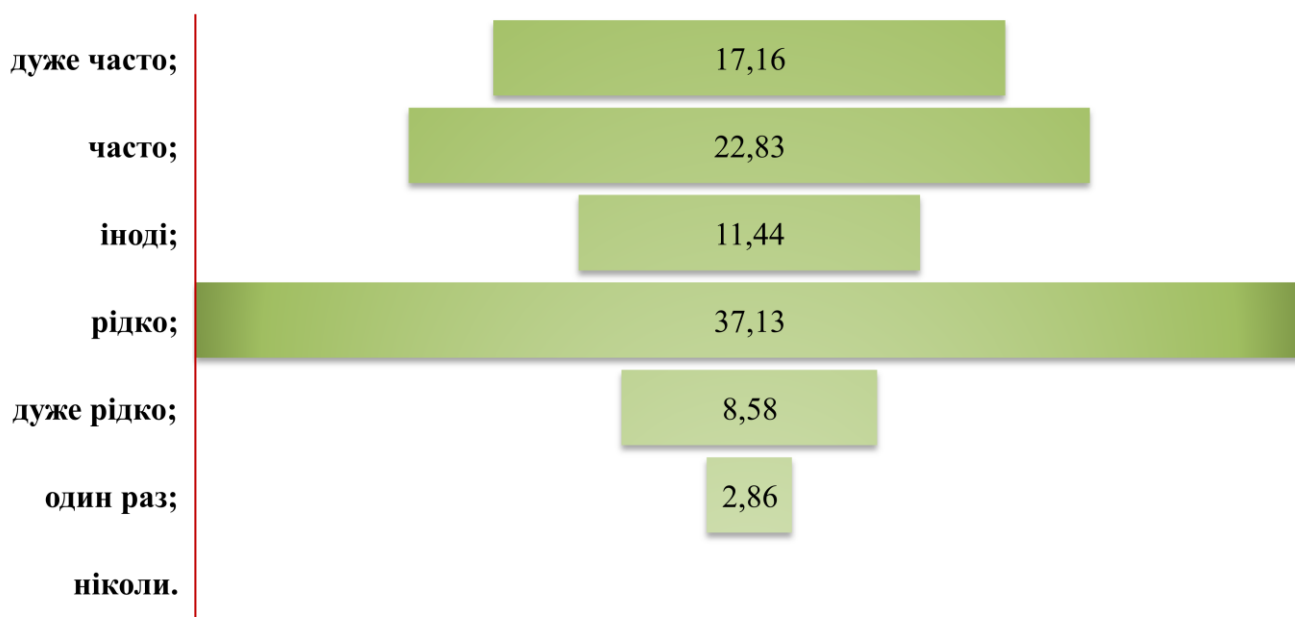


Рис. 3.2 Періодичність похвали дітей та підлітків з боку інших гравців у кіберспорті (n=35, %)

Інтерпретація отриманих даних полягає в тому, що така тенденція може виникати з наступних причин: визнання вмінь і досягнень юних геймерів (інші кіберспортсмени можуть відмічати здобутки і навички дітей і підлітків, особливо тих, які швидко навчаються та досягають значних успіхів в грі); підтримка з боку їхньої команди (у командних дисциплінах кіберспорту геймери частіше використовують похвалу для підтримки один одного, покращення морального духу команди, мотивації тощо); підтримка з боку спільноти уболівальників (фанати кіберспорту також висловлюють вдячність і похвалу фаворитним геймерам і командам через спеціальні онлайн-платформи, соціальні мережі тощо); спортивна ввічливість (велика кількість професійних гравців підтримують спортивну ввічливість, яка передбачає визнання навичок і досягнень супротивника, а також висловлення поваги після гри).

В кіберспорті, як і в будь-якому іншому виді спорту чи середовищі, важливим є збереження балансу між здоровою конкуренцією та підтримкою один одного. Використання похвали відносно гравців, особливо дітей і підлітків, сприяють покращенню емоційного стану від гри та сприяє формуванню мотивації до подальших занять кіберспортом.

У ігровому середовищі існують різні форми вираження похвали, які застосовуються для визнання навичок і досягнень гравців чи команд. Під час проведення опитування встановлено, що основною формою вираження похвали є позитивні висловлення в бік суперника (65,55%). Наприклад, використовуються вирази: «Твоя гра була вражаючою!», «Ти справжній майстр у цій грі», «Ваша (твоя) командна робота нас просто вражає!», «Твої рішення та швидкість реакції – дивовижні!», «Ви дійсно заслужили цю перемогу», «Твої навички гри є прикладом для наслідування», «Ти показав справжню стійкість та волю до перемоги» тощо. Іншою за популярністю форма похвали є досить стриманою, так як вона містить узагальнену подяку за хорошу гру. Її використовують 19,95 % опитаних гравців. 8,55% респондентів нараховували очки честі, спеціальні відзнаки, значки, титули в грі або через символічні жести, а 5,7% опитаних взагалі не змогли визначити форми похвали через те, що ніколи

не хвалили і не дякували в ігровому середовищі. Отже, можна констатувати, що означені форми похвали широко використовуються для формування та підтримки мотивації гравців у світі кіберспорту, особливо дітей та підлітків.

Аналіз результатів опитування показав, що найбільша кількість респондентів відповіла, що рідко (54,34 %) або іноді (20,02 %) використовують похвалу щодо інших учасників в ігровому середовищі. При цьому, діти та підлітки у відповідь на запитання «Як часто Ви ображали інших геймерів під час гри?» відповіли, що це було дуже рідко (42,9 %), рідко (31,46 %) або ніколи (25,74%).

Під час дослідження була з'ясована роль і значення комп'ютерних ігор у житті юних гравців (рис. 3.3).

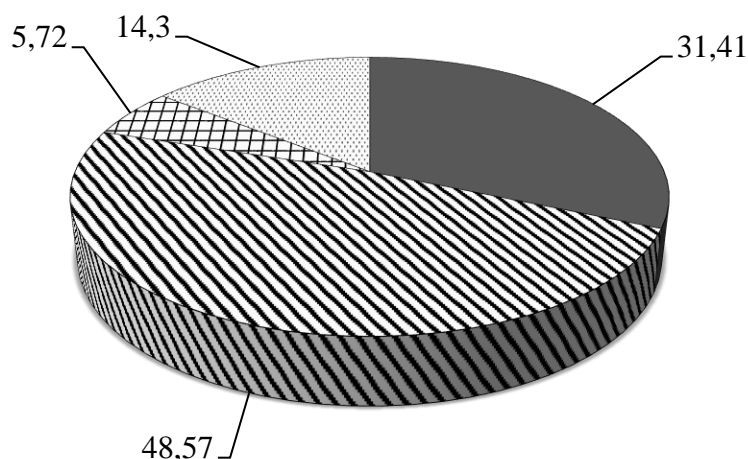


Рис. 3.3 Значення комп'ютерних ігор у житті дітей і підлітків (n=35, %)

- проведення вільного часу;
- хобі;
- заробіток грошей;
- Ваш варіант відповіді.

Як ми бачимо, комп'ютерні ігри можуть мати різне значення для дітей та підлітків. У власному варіанті відповіді (14,3%) респонденти вказали розвиток когнітивних навичок, вдосконалення стратегічного мислення, спілкування з друзями через онлайн-ігри. Деякі ігри сприяють засвоєнню навчальних знань дітьми та підлітками, а також допомагають отримати корисні знання і навички з таких предметів як історія, географія, математика тощо. Ігрове середовище

також слугує як засіб відпочинку та розваги, допомагаючи долати стрес, особливо дітям і підліткам. Проте надмірна кількість годин, проведених за геймінгом може призвести до проблем із здоров'ям, відсутністю фізичної активності і офлайн ізоляцією. В такому випадку важливим є збалансовувати час, що відведений на гру, з іншими сферами власного життя і дотримуватися певних рекомендацій щодо обмеження часу в ігровому середовищі та необхідно приділяти час фізичній активності.

В результаті проведеного опитування були встановлені причини привабливості кіберспорту серед дітей і підлітків (рис. 3.4). Дане дослідження є важливим для виявлення найвпливовіших чинників у формуванні мотивації юних гравців.

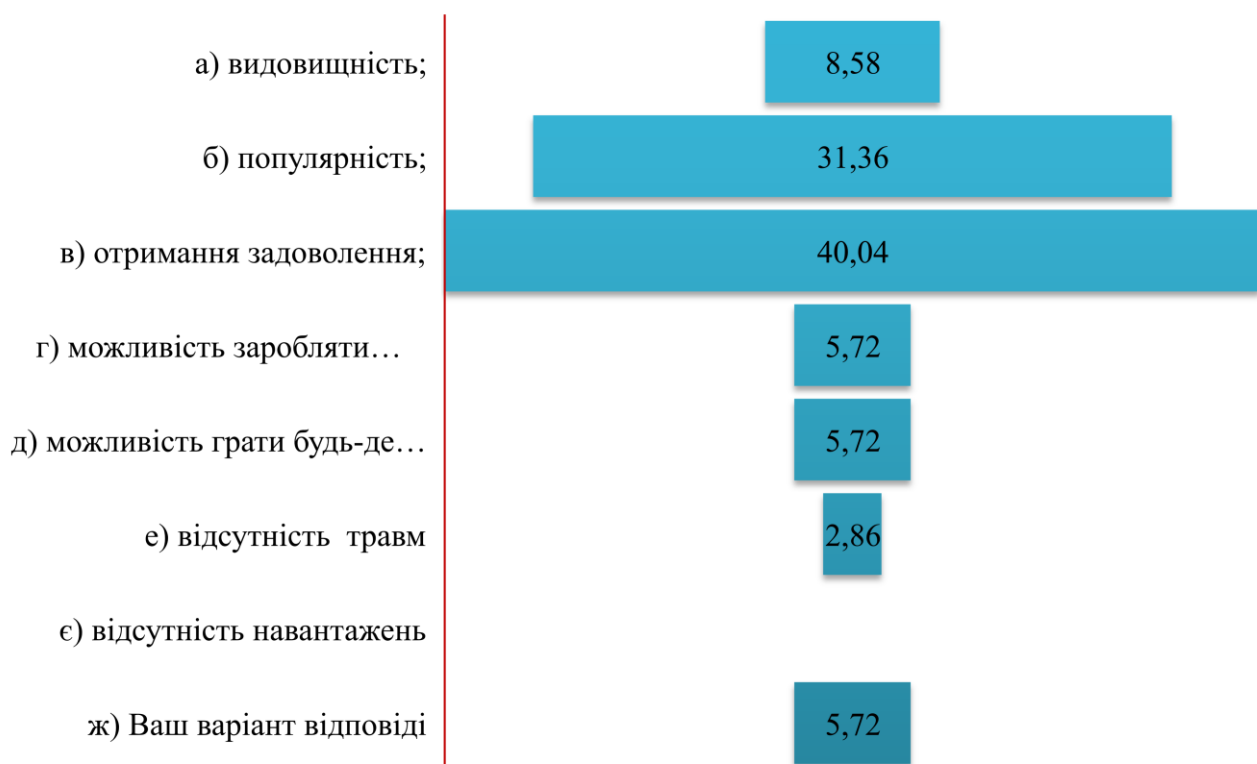


Рис. 3.4 Причини привабливості кіберспорту серед дітей і підлітків (n=35, %)

Виявлено, що для дітей та підлітків найпривабливішими причинами займатися геймінгом є отримання задоволення (40,04%), його популярність

(31,36%) та видовищність (8,58%). Для юних гравців менш важливими причинами є можливість заробляти кошти (5,72%), ігрова мобільність (можливість грати вдома, в офісі, будь-де, 5,72%), а також відсутність травм (2,86%) і у власному варіанті відповіді респонденти зазначили соціальний аспект (можливість грати зі своїми друзями або знайомитися з новими людьми через взаємодію в ігровому середовищі, 5,72%).

На наступному етапі було досліджено джерело доходів дітей і підлітків, які грають у кіберспортивні дисципліни. Більшість опитаних відповіли (60,06%), що не працюють і основним та єдиним їх джерелом фінансових витрат є батьківські кошти, офіційно працюють 11,44% респондентів, а 14,3% опитаних отримують кошти через самозайнятість. До найбільш поширених способів заробітку можна віднести: ведення блогу або створення контенту в соціальних мережах (деякі діти та підлітки створюють власні YouTube-канали, блоги, контент тощо і отримують дохід від реклами або спонсорських угод); продаж ручних виробів (найчастіше діти, іноді й підлітки виготовляють певні вироби, наприклад малюнки, прикраси, рукоділля тощо і продають їх на онлайн-майданчиках для ручної роботи в інтернеті); послуги сусідам (підлітки можуть пропонувати певні послуги своїм сусідам, такі як допомога з інноваційними технологіями, налаштування комп'ютерів, скошування газону, прибирання снігу, догляд за домашніми тваринами тощо). Важливим є те, щоб батьки або опікуни підтримували юних геймерів у своїх починаннях та контролювали їх в самозайнятості щоб переконатися, що вони роблять все по правилам і дотримуються законів, які їх стосуються.

Також під час проведення опитування одним із завдань було дослідити періодичність участі дітей і підлітків у змаганнях з обраних кіберспортивних дисциплін.

Результати дослідження показують, що більшість дітей та підлітків мають змагальний досвід (77,12%) у кіберспорті. Більшість респондентів вказало, що вони рідко (31,36%) або іноді (20,02%) беруть участь у змаганнях з улюблених кіберспортивних дисциплін.

Під час проведення бесіди було встановлено, що є кілька причин, чому велика кількість юних геймерів не беруть активну участь у змагальній діяльності з кіберспорту:

1. Брак інтересу (зацікавленість в кібердисциплінах не є надто високою, а комп'ютерні ігри використовують задля проведення часу чи розваги).

2. Нестача часу (для участі у змаганнях з кіберспорту висуваються достатньо жорсткі вимоги, які відрізняються високою інтенсивністю тренувального процесу та вимагають від юних гравців великої кількості часу для підготовки, проте діти та підлітки не мають великої кількості вільного часу через навчальне навантаження, інші хобі тощо).

3. Надмірний батьківський контроль (існує категорія батьків і опікунів, які бояться, що юні гравці витратять надмірну кількість часу на тренування та змагання в кіберспорті і через це не зможуть оптимізувати навчальну діяльність та соціальне життя).

4. Обмеженість ресурсів (для участі у змаганнях з більшості кіберспортивних дисциплін необхідно мати потужний комп'ютер, консоль або ігрову систему, а також високошвидкісний інтернет, проте не всі батьки можуть забезпечити такими ресурсами своїх дітей).

5. Стереотип соціуму (в суспільстві існують певні стереотипи, що заважають розвитку кіберспорту. Багато людей вважають кіберспорт «маргінальним явищем» і це може впливати на рішення дітей і батьків).

Загалом, змагальна діяльність у кіберспортивних дисциплінах вимагає певних ресурсів та підтримки з боку батьків, а тому не всі юні гравці мають можливість чи бажання брати участь у змаганнях. Проте, результати дослідження щодо відвідування кіберспортивних арен або перегляду трансляцій змагань дозволяють встановити, що більшість дітей і підлітків в кіберспорті дуже часто (40,04%) або часто (25,74%) беруть участь в таких заходах, 20,02% респондентів – іноді, інші (14,2%) – відповіли, що брали участь рідко, дуже рідко, один раз або ніколи (рис.3.5).

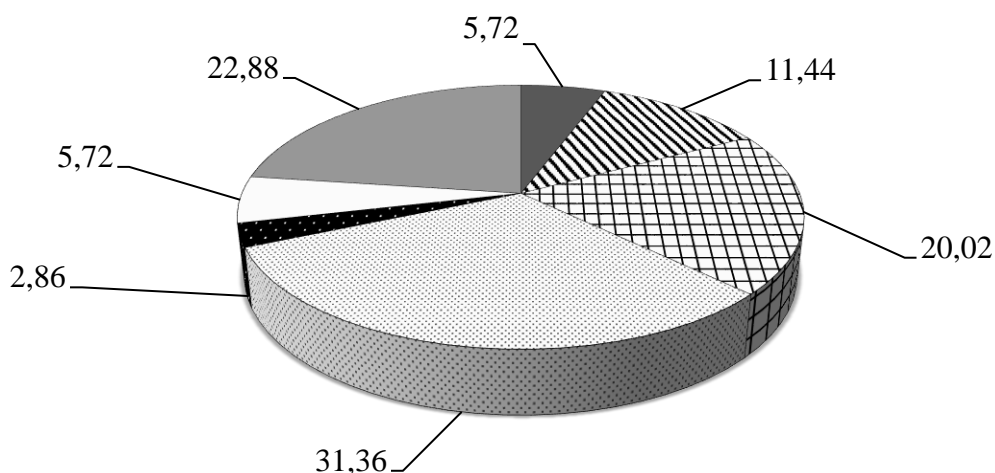


Рис. 3.5 Періодичність відвідування кіберспортивних арен або перегляду трансляцій змагань:

■ дуже часто; ▨ часто; □ іноді; ▩ рідко; ■ дуже рідко; □ один раз; ■ ніколи.

Така тенденція свідчить про їх сильне захоплення кіберспортивними дисциплінами, проте вони не завжди беруть участь у турнірах через брак навичок, необхідність сплати стартових внесків на деяких змаганнях, несприйняття кіберспорту батьками тощо. Також перегляд стрімів чи трансляцій кіберспортивних змагань для юних геймерів може бути просто розвагою та захопленням, що не корелюється з прагненнями стати професійними гравцями.

На питання «Які якості у спортсмена розвиває кіберспорт?» ми отримали такі результати дослідження (рис.3.6).



Рис.3.6 Бачення юних гравців щодо якостей, які кіберспорт розвиває у спортсменів (n=35, %)

Більшість юних геймерів вважають, що кіберспортивні дисципліни найбільше сприяють розвитку швидкості реакції (34,22%) та формують уміння працювати в команді (20,02%). Значна кількість дітей та підлітків (17,16%) у власному варіанті відповіді самостійно визначили якості, які можуть бути корисними не тільки у віртуальних, але й у реальних життєвих ситуаціях. До них респонденти віднесли: координацію рухів, стратегічне мислення та тактичне мислення, соціальні навички (комунікація, співпраця тощо), стресостійкість, зосередженість, аналітичні навички, володіння інноваційними технологіями тощо. Означені якості дозволяють бути ефективними та корисними дорослим і дітям в різних аспектах життя, а розвивати їх можливо через заняття різними кіберспортивними дисциплінами, що є корисним і цікавим для багатьох дітей і підлітків. Менша кількість респондентів (14,3%) відмітили, що кіберспорт розвиває дисциплінованість і лише деякі опитані відзначили – силу волі (5,72%), самоконтроль (5,72%) та завзятість (2,86%).

Також було досліджено оточення юних гравців, яке значною мірою може впливати на рішення дітей та підлітків захопитися тією чи іншою кіберспортивною дисципліною та значним чином сприяє формуванню їх мотивації (рис. 3.7).

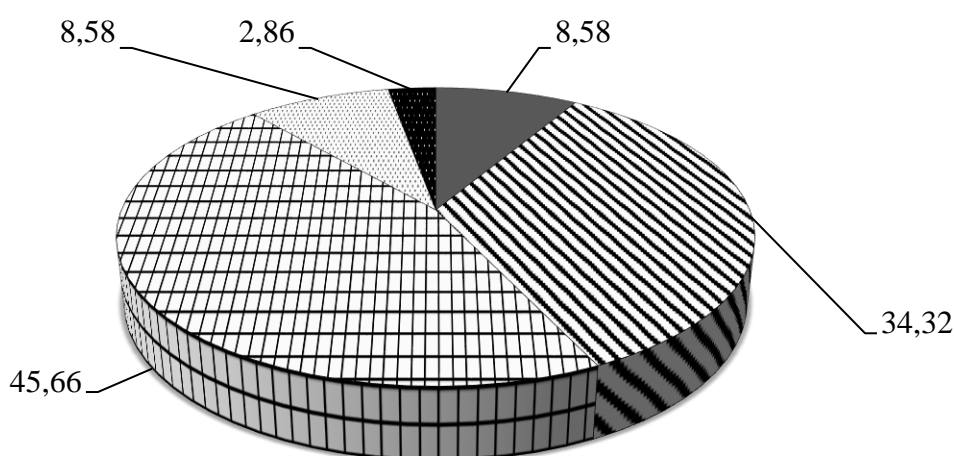


Рис. 3.7 Оточення дітей і підлітків, що захоплюється кіберспортом:

- всі друзі та знайомі;
- ▨ декілька людей з мого оточення;
- ніхто.
- ▨ майже всі;
- ▨ одна людина;

Результати дослідження вказують на те, що лєвова частка дітей і підлітків мають у своєму оточенні мінімум декілька людей (45,66%) або майже всі захоплюються кіберспортом (34,32%). На захоплення кіберспортом юними гравцями можуть впливати наступні чинники:

1. Якщо діти чи підлітки оточені друзями або однолітками, що грають в комп'ютерні ігри, то це спонукає їх долучитися до цієї діяльності.

2. У випадку коли батьки чи опікуни позитивно ставляться до комп'ютерних ігор або ж грають разом з дітьми, то це стимулює їх наслідувати приклад дорослих.

3. Оточення юних гравців нараховує одного або декількох професійних гравців з їх улюбленої кіберспортивної дисципліни. В такому випадку, у них може виникати бажання стати схожими на них.

4. Комп'ютери та ігрові консолі присутні в домашньому середовищі та легкодоступні для використання.

5. Наявність шкільних чи університетських кіберспортивних команд може стимулювати дітей і підлітків приєднатися до них.

Вплив оточення може мати як позитивні наслідки, допомагаючи розвитку необхідних юним геймерам у повсякденному житті навичок і соціальних зв'язків, так і стати негативним явищем у випадку, коли юні кіберспортсмени втрачають ігровий контроль, проводять занадто багато часу в ігровому середовищі, при цьому не приділяють належної уваги навчальному процесу та фізичній активності. Важливим є зберегти баланс в цьому питанні, контролювати час, відведений на комп'ютерні ігри з метою забезпечення здорового способу життя підростаючому поколінню.

Результати дослідження дозволяють стверджувати, що 62,82% опитаних не витрачають гроші на речі, що пов'язані з кіберспортом, а лише деякі діти та підлітки витрачають кошти на це (37,08%). Переважна кількість респондентів відповіли, що вони витрачають гроші на нові комплектуючі до комп'ютера і додаткові аксесуари для нього (ігрове обладнання, оновлення, аксесуари у вигляді гарних і функціональних клавіатур, мишей, моніторів, навушників

тощо). Кіберспорт став не тільки розвагою та хобі дітей і підлітків, а й популярним видом спорту, а саме тому багато юних гравців інвестують у цю галузь, так як вони зацікавлені в геймінгу, конкуренції та перемогах на змаганнях. Всього 14,3% респондентів купують підписки на ігрові ліги в обраних кіберспортивних дисциплінах, 5,72% - витрачають гроші на проїзд до місця проведення турнірів і сплачують внески для участі та 5,72% - купують нові ігри.

Отже, мотиваційні характеристики геймерів у кіберспорті можуть бути дуже різноманітними і включати в себе такі аспекти:

1. Участь у змаганнях (багатьох юних гравців приваблює саме конкуренція та можливість змагатися з іншими геймерами, тим самим реалізуючи свої вміння, інтелект у віртуальних баталіях і формуючи власний авторитет, ім'я тощо).

2. Можливість самовдосконалення (деякі гравці відчують задоволення в процесі удосконалення своїх навичок та стратегічного мислення).

3. Соціальний компонент (геймери досить часто вмотивовані бажанням бути частиною кіберспортивної спільноти гравців, що об'єднані між собою спільним інтересом до гри).

4. Гедоністичний аспект (досить велика частка геймерів грають для отримання задоволення, розваги, відпочинку, перемикаючи увагу від повсякденних проблем).

5. Фінансовий стимул (кіберспорт, як професійний вид спорту, сильно мотивує дітей та підлітків сумістити їхнє хобі, відпочинок та розвагу з заробітком грошей).

6. Авторитет (деякі гравці зацікавлені у можливості здобути славу та визнання в обраній кіберспортивній дисципліні).

Ці мотиваційні чинники можуть варіюються в залежності від особистості дитини чи підлітка. Найбільш популярною грою серед респондентів виявився тактичний шутер CS:GO, у який грають 59,8% опитаних, найменш популярними – файтинг (2,9%). Також хлопці частіше грають у CS:GO та Dota 2, а дівчата у LOL та Dota 2.

3.2. Закономірності формування мотивації дітей та підлітків у різних кіберспортивних дисциплінах

З метою встановлення закономірностей формування мотивації юних геймерів були використані методи наукового дослідження, такі як педагогічне спостереження та експертне опитування. При проведенні педагогічного спостереження оцінювалися наступні показники пізнавальної активності: швидкість залучення до виконання завдань (рис. 3.8); захопленість грою (рис. 3.9); ставлення до труднощів, що виникають під час гри (рис. 3.10); емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі (рис. 3.11); якість виконання ігрових завдань (рис. 3.12). На фінальному етапі дослідження кожен критерій оцінювався балами від 1 до 3 та було визначено наступну кількісну характеристику рівнів мотивації: 11-15 балів – високий рівень; 6-10 балів – середній рівень; 0-5 балів – низький рівень.

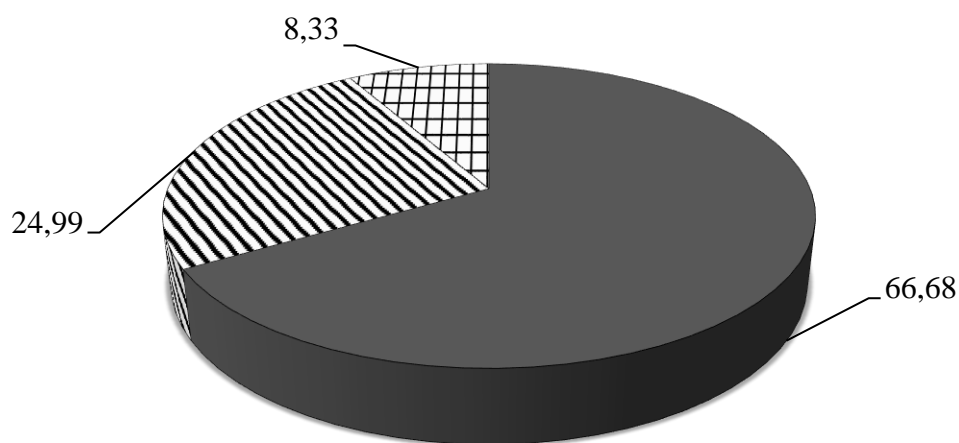


Рис. 3.8 Швидкість залучення юних геймерів до виконання завдань в ігровому середовищі (n=12, %):

- залучається відразу;
- ▨ вагається, зволікає, не одразу починає активну гру;
- ▩ виявляє пасивність, довго не починає виконувати ігрові завдання.

Аналіз отриманих результатів дослідження вказує на те, що більшість дітей і підлітків (66,68%) залучаються відразу до виконання поставлених завдань в кіберспорті, 24,99% - спочатку вагаються, зволікають та не одразу починають активну гру і лише 8,33% - виявили пасивність, довго не починавши виконувати

ігрові завдання.

На наступному етапі спостереження було визначено захопленість грою серед юних геймерів (рис. 3.9).

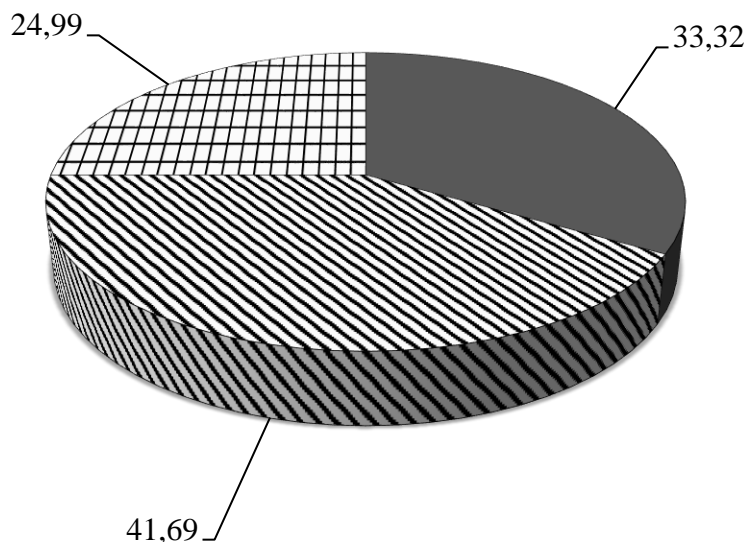


Рис. 3.9 Захопленість грою серед дітей і підлітків (n=12, %):

- демонструють зосередженість під час виконання ігрових завдань;
- ▨ іноді відволікаються;
- ▩ часто відволікаються.

Під час проведення бесіди з дітьми і підлітками було встановлено, що їх швидкість залучення до виконання ігрових завдань в кіберспорті може залежати від кількох факторів:

1. Зацікавленість (у випадку коли дитина чи підліток вже зацікавилися кіберспортивною грою, то їх мотивація швидко виконувати завдання буде набагато вищою);

2. Підтримка близьких, родичів (за підтримки батьків, опікунів, коханих, тренерів, друзів у дітей і підлітків з'являється стимул до активності в кіберспорті).

3. Наявність і розуміння чіткої мети та плану дій (якщо у юних геймерів є чітка мета та послідовність дій, наприклад покращення навичок чи бажання бути частиною кіберспортивної спільноти, то в такому випадку вони значно швидше залучаються до виконання завдань).

4. Наявність часу (юні гравці більш схильні до виконання завдань в

кіберспорті при наявності вільного часу для гри).

5. Система стимулів у кіберспортивній дисципліні (розробники ігор створюють цікаві виклики і систему винагород за досягнення цілей в грі, що збільшує мотивацію дітей та підлітків швидше виконувати ігрові завдання).

Отже, швидкість залучення до виконання завдань у кіберспорті залежить від особистих мотивів і рівня підтримки з боку оточення.

Далі оцінювалося ставлення дітей і підлітків до труднощів, що виникають під час геймінгу (рис. 3.10). Аналіз результатів дослідження свідчить про те, що більшість юних гравців (66,68%) впевнено долають труднощі самостійно, 16,66% геймерів звертаються за допомогою та роз'ясненням до наставника і 16,66% - бездумно копіюють, наслідують або припиняють грати при виникненні труднощів.

Встановлено, що більшість піддослідних іноді відволікаються під час гри (41,65%); 33,32% - демонструють зосередженість під час виконання ігрових завдань, а 24,99% - часто відволікаються.

Під час бесіди з учасниками дослідження було виявлено, що на захопленість грою у дітей та підлітків впливають наступні чинники:

1. Геймплей (в першу чергу цікавий, якісний і той, що відповідає віковим можливостям, сприяє захопленості грою).

2. Інтерес до тематики гри (ігрове середовище, що відповідає інтересам дитини чи підлітка, викликає значно більший інтерес.

3. Графіка і звукова підтримка (для юних геймерів важливою є якісна графіка та звук, що роблять гру значно привабливішою для них).

4. Соціальне середовище (мультиплеєрний режим, що сприяє взаємодії з іншими геймерами, досить часто цікавить дітей і підлітків).

5. Цікаві ігрові завдання (встановлення внутрішніх чи внутрішньоігрових цікавих завдань, а також їх реалізація юними гравцями стимулюють інтерес до кіберспортивної дисципліни).

6. Спільний досвід (кібердисципліна, що дозволяє юним гравцям грати разом зі своїми батьками, друзями, оточенням, є особливо захоплюючою для

дітей і підлітків).

7. Можливість самовираження (певні ігри дозволяють геймерам вдосконалювати свої навички, виразити себе та самореалізуватися).

8. Позитивна оцінка про гру (гарні відгуки від інших гравців, особливо близького оточення, сприяють формуванню більшої захопленості грою).

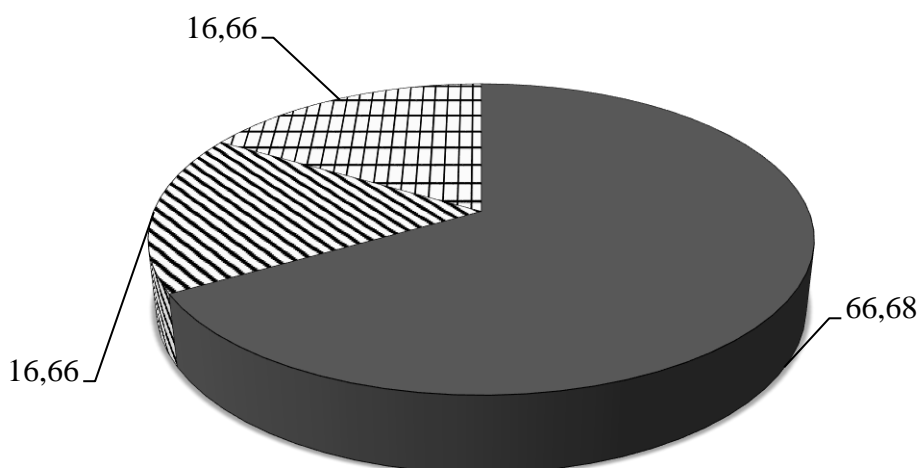


Рис. 3.10 Ставлення до труднощів, які виникають під час геймінгу у дітей і підлітків (n=12):

- долає труднощі самостійно, впевнено;
- ▨ звертається до наставника за допомогою, за роз'ясненням;
- ▤ підглядає до товариша, наслідує його, припиняє грати.

Під час виникнення труднощів в геймінгу важливим є те, щоб батьки позитивно реагували, підтримували і сприяли розвитку креативності, навичок щодо вирішення проблем юних гравців. Вони повинні бути готовими та уважними до можливих негативних наслідків, таких як, витрати занадто великої кількості часу на гру, агресія чи залежність від гри. В такому випадку близьке оточення має встановити контроль і обмежити кількість годин для гри. У випадку, якщо ситуація виходить з під контролю, необхідно звернутися за допомогою до дитячих педагогів і психологів. Вони можуть сприяти вирішенню проблем, пов'язаних з геймінгом серед дітей і підлітків. Також необхідно

оптимізувати тренувальний процес, щоб геймінг був позитивним та корисним для розвитку дітей і підлітків.

Одним з найважливіших досліджуваних показників була емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі (рис. 3.11).

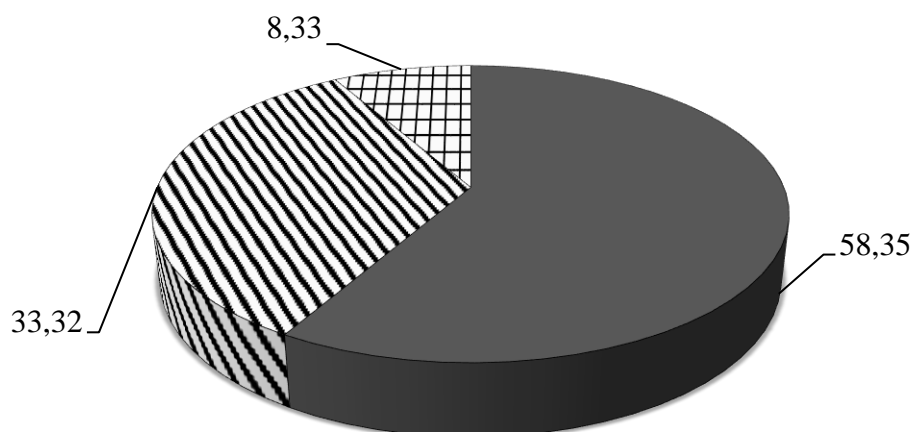


Рис. 3.11 Емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі (n=12):

■ позитивна; ▨ байдуже ставлення до гри; ▩ негативна.

В результаті дослідження визначено, що 58,35% дітей та підлітків мають позитивну емоційну забарвленість під час перебування в ігровому середовищі, 33,32% – байдуже ставляться до гри, а 8,33% - негативно.

Позитивні емоції у юних гемерів виникають переважно на фоні захоплення грою, а також викликає відчуття перемоги, індивідуальних чи досягнень і задоволення від гри, соціальних взаємодій з іншими гравцями або від реалізації складних завдань.

Негативна емоційна забарвленість виникає у дітей і підлітків через роздратування, особливо якщо гравці стикаються з великими складнощами чи програють. Певні ігрові жанри, такі як файтинг, деякі шутери тощо, можуть викликати злість або невдоволення. Досить часто це відбувається в момент коли геймер усвідомлює, що його невдачі є незаслуженими або несправедливими. Деякі ігри викликають відчуття страху чи внутрішню напругу. Це обумовлено

неприйнятними сюжетами для юних гравців. Також ці почуття можуть виникати через небезпечних противників.

Емоційна реакція на геймінг може бути нейтральною (байдужою). Це залежить від багатьох факторів, особливо ігрового жанру, характеру гравця, його інтересів та досвіду. Важливим є збереження контролю за емоційним станом юних гравців в момент геймінгу, а також постійне спілкуватися з ними для розуміння їх почуттів. На підставі цього необхідно формувати алгоритм належної взаємодії з ними.

На останньому етапі проведення цього дослідження оцінювалася якість виконання ігрових завдань дітьми та підлітками в кіберспорті. Виявлено, що якість варіюється залежно від досвіду юних геймерів, їх специфіки тренувального процесу, відданості геймінгу, віку тощо. 33,32% піддослідних показали високий результат якості виконання ігрових завдань в різних кіберспортивних дисциплінах, 41,69% - середній та 24,99% - низький. Висока якість виконання ігрових завдань в кіберспорті юними геймерами була пов'язана із досконалим стратегічним мисленням, емансипацією (швидкою реакцією на зміни в грі) та спроможністю ефективно працювати в команді. Переважно високу якість показували підлітки, які були старші за віком та мали більший ігровий досвід. Більшість дітей мали низькі або середні показники якості виконання завдань.

За допомогою шкали оцінювання Н. В. Пророк щодо мотивації дітей і підлітків до занять кіберспортом під час проведення педагогічного спостереження було виявлено, що 50,0% гравців мають високий рівень мотивації, 30% – середній та 20% – низький.

Також був використаний тест на визначення рівня мотивації, розроблений Н. Г. Лускановою та модифікований нами для визначення мотивації гравців у кіберспортивних дисциплінах (табл. 3.3). 12 респондентів (діти та підлітки) обирали один з трьох варіантів, відповідаючи на 10 запитань. Варіант відповіді а оцінювався у 3 бали; б – 2 бали; в – 1 бал.

Таблиця 3.3.

**Тест на визначення рівня мотивації дітей і підлітків до занять
обраною кіберспортивною дисципліною**

Порядковий номер респондента	1			2			3			4			5			6			7			8			9			10			Сума балів			
	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в				
Перший	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			25
Другий	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			21
Третій		+		+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			26
Четвертий	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			25
П'ятий		+		+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			12
Шостий		+		+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			21
Сьомий		+		+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			11
Восьмий	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			20
Дев'ятий	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			27
Десятий		+		+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			11
Одинадцятий	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			21
Дванадцятий	+			+			+	+		+			+			+	+		+			+			+			+			+			27

Сумарний бал унаочнював один із трьох рівнів пізнавальної мотивації:

перший рівень – низький рівень мотивації: 10-14 балів (негативне ставлення до кіберспорту, небажання їм займатися);

другий рівень – середній рівень мотивації: 15-24 бали (позитивне ставлення до кіберспорту);

третій рівень – високий рівень мотивації: 25-30 балів (прояви підвищеного інтересу).

Аналіз отриманих даних показав, що 41,69% респондентів мають високий рівень мотивації до занять обраною кіберспортивною дисципліною (проявляють підвищений інтерес), 33,32% опитаних мають середній рівень мотивації (позитивно відносяться до кіберспорту), а 24,99% - низький рівень мотивації (не мають достатнього бажання займатися. Результати дослідження, отримані під

час педагогічного спостереження та тестуванням респондентів є близькими між собою. Тож, можемо констатувати факт, що значна частка дітей і підлітків, які грають в комп'ютерні ігри, є досить вмотивована, проявляє підвищений інтерес, позитивно ставиться до геймінгу та їм подобається перебувати в ігровому середовищі.

На наступному етапі досліджень нами було проведено експертне опитування фахівців для визначення пріоритетності мотивів, що сприяють формуванню інтересу у юних гравців до занять кіберспортом. Експертами були визначені найбільш значущі мотиви, що формують інтерес до занять кіберспортом у юних геймерів балами від 1 до 9, де 1 – найбільш значущий мотив, а 9 – найменш значущий (табл. 3.4).

Для обчислення результатів відповідей експертів був здійснений розрахунок коефіцієнта Конкордації ($W=0,32$). Обчислений критерій узгодженості (χ^2) порівнюємо з табличним значенням для числа ступенів свободи $K = n-1 = 9-1 = 8$ і при заданому рівні значущості $\alpha = 0.05$. Оскільки розрахунковий $\chi^2 \geq$ табличному (15,509), то $W = 0,32$ не є випадковою величиною, а тому отримані результати можуть використовуватися в подальших дослідженнях.

Таблиця 3.4.

**Значущість мотивів, що формують інтерес до занять кіберспортом
(n=10), p<0,05**

№	Мотиви	Експерти	
		Ранг	Σ
1.	Оздоровчий	9	78
2.	Соціальний	2	28
3.	Особистий	7	67
4.	Наслідування	5	51
5.	Змагальний	6	58
6.	Пізнавальний	4	46
7.	Розважальний	1	16
8.	Матеріальний	8	70
9.	Ескапізму (втечі від реальності)	3	36

Примітка. Чим менше сума балів, тим вище ранг

Експертами було визначено пріоритетними мотивами - розважальний (16 балів), соціальний (28 балів) та ескапізму (36 балів) . Пізнавальному (46 балів), наслідування (51 бал), та змагальному (58 балів) мотивам експерти визначили 4-6 місця відповідно. Останню трійку (7-9 місця) посіли особистий (67 балів), матеріальний (70 балів) та оздоровчий (78 балів).

З огляду на означене впливає, що пріоритетні мотиви формують інтерес до занять кіберспортом, включати конкурентність, соціальну взаємодію, можливість вдосконалення особистих навичок у грі та потенційні можливості для кар'єрного зростання в цій галузі.

Висновки до розділу 3

Формування мотивації юних геймерів потребує пошуку шляхів, які б враховували психологічну, вікову та соціальну специфіку загальних механізмів мотивації, особливості організації навчально-тренувального процесу дітей і підлітків. Виявлено, що мотиваційні характеристики геймерів у кіберспортивних дисциплінах є досить різними. Наприклад, результати дослідження дозволили встановити, що багатьох молодих гравців приваблює саме змагальність і конкуренція, а також можливість змагатися з іншими гравцями, реалізуючи свої амбіції, інтелект, вміння тощо. З'ясовано, що багато гравців отримують задоволення під час гри, особливо в момент покращення своїх навичок. Частина геймерів, що підтверджується даними опитування, є вмотивованими через можливість бути частиною кіберспортивної спільноти гравців. Це пояснюється спільними ігровими інтересами та соціальною функцією спорту. Встановлено, що велика кількість юних геймерів грають саме для отримання задоволення, розваги, відпочинку, перемикаючи увагу від повсякденних проблем, а не заради фінансового стимулу. Означені мотиваційні чинники змінюються залежно від характеру, темпераменту, особистості дитини чи підлітка. За результатами опитування, найбільш популярною грою серед респондентів виявився тактичний шутер CS:GO, у який грають 59,8% опитаних, найменш популярними – файтинг (2,9%). Також хлопці частіше грають у CS:GO та Dota 2, а дівчата у LOL та Dota

2.

Дослідження мотивації респондентів та піддослідних, що були проведені в процесі педагогічного спостереження і тестування за різними методиками, показали приблизно однакові результати. Отже, значна частка дітей і підлітків, які грають в комп'ютерні ігри, є досить вмотивована, проявляє підвищений інтерес, позитивно ставиться до геймінгу і їм подобається перебувати в ігровому середовищі. Проведене педагогічне спостереження констатує, що 50,0% гравців мали високий рівень мотивації, 30% – середній та 20% – низький.

Експертами було визначено, що найбільш пріоритетними мотивами, що впливають на бажання дітей і підлітків займатися кіберспортом, стали розважальний (16 балів), соціальний (28 балів) та ескапізму (36 балів), а найменш впливовими – є особистий (67 балів), матеріальний (70 балів) та оздоровчий (78 балів).

РОЗДІЛ 4

АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Формування мотивації у дітей та підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами відбувається під впливом різних чинників, зокрема економічних, соціальних, науково-технічних, психологічних тощо. Проблема мотивації юних геймерів вимагає використання нових підходів до їхніх потреб, а також формування у них правильної поведінки в соціумі і прояв інтересу до здорового способу життя на фоні зниження рівня фізичного та психічного здоров'я [54, 61, 66].

Вчені [46, 53, 57-60, 62, 64], які займалися проблемними питаннями підготовки кіберспортсменів встановили, що наразі проблема ставлення старшого покоління до геймінгу стає все більш актуальною. Аналітичний огляд наукових джерел [11, 53, 59, 60] та матеріали власних досліджень дають підстави стверджувати, що можливість змагатися у кіберпросторі є позитивним чинником у формуванні мотивації серед підлітків та дітей. Юні гравці в цьому віці досить любляють долати виклики та демонструвати свої можливості іншим [35, 46, 48]. При цьому, публікаційні матеріали зосереджені на реалізації гедоністичної функції спорту шляхом встановлення соціальних взаємовідносин між дітьми та підлітками, самореалізації, покращення настрою тощо.

Очевидно, що вивчення означеного питання має важливе значення, так як існує ряд проблемних питань: відсутність підтримки та розуміння молодих гравців з боку батьків; низький рівень організації здорового способу та збалансованого життя, а також присутність надмірної конкуренції, стресів тощо. Сучасне суспільство дуже часто сприяє розвитку таких явищ, що пагубно впливають на поведінку людини. Проведені дослідження дозволили підтвердити той факт, що юні гравці занурюються в ігрове середовище, так як можуть там реалізувати свої життєві інтереси. Також доведено, що процес спортивної підготовки професійних кіберспортсменів, в тому числі і юних геймерів, пов'язаний з тривалим їх перебуванням спортсмена в умовах гіподинамії. Для

підтримання належного рівня ведення здорового способу життя, протидії проблемам зі здоров'ям, які можуть з'являтися на фоні багатогодинних тренувань на день, а також з метою досягнення необхідного рівня фізичної, ментальної та психологічної підготовленості, діти і підлітки гостро потребують індивідуалізації та оптимізації фізичної та когнітивної підготовки.

Так, згідно даних науково-методичної літератури та матеріалам опитування, можна стверджувати, що для якісного формування ігрової мотивації дітей та підлітків необхідно керуватися поєднанням пізнавальних і соціальних мотивів. Вирішувати означену проблему треба за рахунок оптимізації навчально-тренувального процесу, застосовування різноманітних засобів, методів та форм організації тренувального процесу. Наприклад, тренер має застосовувати варіативні ігри з метою формування інтересу до кіберспортивної дисципліни та моделювати ігрові ситуації, в яких юні геймери можуть бути успішними. Взагалі, під успіхом вчені [27, 32] розглядають певний психічний стан, в якому досягається задоволення через фізичне чи моральне напруження. На підставі проведених досліджень можна констатувати, що успіх притаманний юним гравцям з лідерськими якостями та високим рівнем самооцінки, так як набір таких якостей мотивує їх бути кращими за однолітків, а також виділятися і бути кращими на кіберспортивних змаганнях. При цьому, означені якості відносяться до внутрішніх мотивів, а зовнішніми мотиваторами виступають батьки, тренери, друзі тощо.

Ряд проведених досліджень доповнили думки авторів [16, 28, 35, 60] щодо мотиваційних характеристик юних геймерів. До них відноситься: можливість змагатися з іншими геймерами, реалізуючи свої вміння та інтелект; можливість самовдосконалення; бажання бути частиною спільноти кібератлетів-однодумців; розвага, отримання задоволення, ескапізм тощо. Проте проведене опитування дозволило виявити, що фінансовий стимул не так сильно мотивує дітей та підлітків займатися кіберспортом, як можливість здобути славу та визнання в обраній кіберспортивній дисципліні. Звичайно, що це узагальнені результати досліджень і мотиваційні чинники можуть змінюватися за

пріоритетністю залежно від характеру та особистості юного гравця. Загальні тенденції щодо популярності кіберспортивних дисциплін серед дітей і підлітків залишаються незмінними. Аналіз джерел та результати власних досліджень констатують той факт, що найбільш популярною грою серед молодих геймерів є тактичний шутер CS:GO, у який грають 59,8% опитаних, найменш популярними – файтинг (2,9%). Дослідження дозволили встановити, що хлопці найчастіше грають у CS:GO та Dota 2, а дівчата у LOL та Dota 2.

Проведені дослідження під час педагогічного спостереження і тестування, що були присвячені дослідженню мотивації респондентів та піддослідних частково підтверджують дані науково-методичної літератури і вказують на те, що значна частка дітей і підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми, є вмотивованими, проявляють підвищений інтерес та позитивно ставляться до геймінгу. Проведене експертне опитування дозволило визначити, що пріоритетними мотивами, які впливають на прагнення юних гравців займатися кіберспортом, стали розважальний (16 балів), соціальний (28 балів) та ескапізму (36 балів), а найменш впливовими – є особистий (67 балів), матеріальний (70 балів) та оздоровчий (78 балів). Проте дані науково-методичної літератури свідчать про те, що фінансовий стимул є досить важливим при формуванні позитивної мотивації у дітей та підлітків до занять обраною кіберспортивною дисципліною. На нашу думку, дітям та підліткам не особливо цікавий цей мотив у випадку, коли вони мають можливість отримувати фінансову підтримку від батьків чи родичів. У власних наукових дослідженнях мотивації, в респондентів превалював саме інтерес до гри, розвитку навичок та соціальних переваг спілкування в онлайн-спільнотах.

Проблему мотивації юних гравців засобами кіберспорту досліджували науковці: [18], [60], [62], [68]. Проте наразі залишаються не до кінця дослідженими певні аспекти мотивації дітей і підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами, а також проблемні моменти, що пов'язані з цим явищем.

Враховуючи актуальні проблеми, що пов'язані з формуванням мотивації у

дітей та підлітків, ми зробили спробу: дослідити чинники, що впливають на мотивацію юних геймерів до занять кіберспортом; визначити значущість мотивів, що формують їх інтерес. За результатами дослідження були розроблені практичні рекомендації з формування мотивації дітей та підлітків в кіберспорті для тренерів та батьків.

ВИСНОВКИ

1. На основі аналізу даних науково-методичної літератури, практичного досвіду авторитетних психологів та спеціалістів в сфері кіберспорту встановлено, що мотивація юних гравців до занять кіберспортом формується відповідно до їх особистих потреб. На її формування впливають різноманітні чинники, що прямо не залежать від їхніх бажань (швидкий розвиток інноваційних технологій, пандемія COVID-19 тощо) та ті, що лежать в основі їхніх бажань (соціалізація, ескапізм, самореалізація, можливість отримати знання та навички, суперництво, підвищення самооцінки, покращення настрою, фінансове забезпечення тощо).

2. Дослідження основних проблем формування мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом дозволило виявити, що часто відсутнє взаєморозуміння та підтримка з боку батьків; недостатньо розвинена ігрова інфраструктура, особливо в маленьких містечках та селах; існують невирішені питання організації здорового способу життя і збалансованого життя юних геймерів; надмірна конкуренція, стреси тощо. Також навчально-тренувальний процес дітей і підлітків в різних кіберспортивних дисциплінах передбачає тривале їх перебування в умовах гіподинамії. Для забезпечення оптимального рівня здорового способу життя, протидії проблемам зі здоров'ям, що можуть з'являтися на фоні багатогодинних тренувань на день, а також з метою досягнення необхідного рівня фізичної, ментальної та психологічної підготовленості, організація навчально-тренувального процесу юних гравців потребує застосування принципів індивідуалізації та оптимізації фізичної і когнітивної підготовки. Через це, існує потреба у пошуку інноваційних засобів, методів та форм спортивної підготовки означеної категорії осіб.

3. Встановлено, що для кращого розуміння мотивів дітей та підлітків в кожному життєвому періоді, необхідно співставляти їх з віковою періодизацією. При цьому, потрібно рахуватися з віковими особливостями юних геймерів при плануванні навчально-тренувального процесу. Особливості мотивації необхідно враховувати при відборі юних гравців у професійні команди з різних

кіберспортивних дисциплін і дефініції вузької спеціалізації.

4. Виявлено, що мотиваційні характеристики геймерів у кіберспортивних дисциплінах є досить різними. Результати опитування свідчать про те, що для багатьох дітей та підлітків цікавою є саме можливість змагатися з іншими гравцями, реалізуючи свої амбіції, інтелект, вміння тощо. Дані анкетування дозволили встановити, що для юних геймерів найпривабливішими причинами займатися геймінгом є отримання задоволення (40,04%), його популярність (31,36%) та видовищність (8,58%). Менш важливими причинами є: можливість заробляти кошти (5,72%); для 5,72% опитаних – ігрова мобільність (можливість грати вдома, в офісі тощо); відсутність травм (2,86%); 5,72% респондентів відмітили можливість грати зі своїми друзями або знайомитися з новими людьми через взаємодію в ігровому середовищі. Дослідження оточення юних гравців, яке значною мірою впливає на рішення дітей та підлітків захопитися тією чи іншою кіберспортивною дисципліною та значним чином сприяє формуванню їх мотивації, показало наступні результати: лівова частка дітей і підлітків (45,66%) мають у своєму оточенні декількох людей, що захоплюються кіберспортом, а 34,32% респондентів відповіли, що майже все їх оточення має відношення до різних кіберспортивних дисциплін.

5. Підтверджено, що мотиваційні характеристики змінюються залежно від віку, характеру, темпераменту тощо. Результати дослідження дозволили виявити, що найпопулярнішою грою серед юних гравців виявився тактичний шутер CS:GO. В нього грають 59,8% опитаних, а найменш популярним – файтинг (2,9%). Хлопці частіше грають у CS:GO та Dota 2, а дівчата у LOL та Dota 2. Під час педагогічного спостереження встановлено, що значна частка дітей і підлітків, які грають в комп'ютерні ігри, є досить вмотивована, проявляє підвищений інтерес, позитивно ставиться до геймінгу і їм подобається перебувати в ігровому середовищі (50,0 % юних гравців мали високий рівень мотивації, 30 % – середній та 20 % – низький).

6. Результати експертного опитування констатують, що до найбільш впливових мотивів, маючих значний вплив на бажання дітей і підлітків

займатися кіберспортом, віднесено розважальний (16 балів), соціальний (28 балів) та ескапізму (36 балів), а до наймеш впливових – особистий (67 балів), матеріальний (70 балів) та оздоровчий (78 балів). Мотиви: пізнавальний (46 балів), наслідування (51 бал) та змагальний (58 балів) посіли центральні місця відповідно.

7. Розроблені практичні рекомендації мають корисні практичні напрямки для використання тренерами з кіберспорту, розробки навчальних і методичних посібників, методичних комплексів, дидактичних матеріалів. Тренери та батьки мають змогу використовувати результати досліджень для формування правильної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Результати дослідження щодо формування мотивації дітей і підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами можуть мати наступні практичні напрямки використання:

1. Проведення матчевих зустрічей між школами та ЗВО з метою популяризації кіберспорту і формування мотивації серед школярів та студентської молоді.

2. Підтримка інтересів та захоплень дітей і підлітків з боку батьків та найближчого оточення, а також спільне відстеження динаміки розвитку даної сфери.

3. Обґрунтоване обмеження ігрового часу юних геймерів, забезпечуючи оптимальне співвідношення між грою та іншими активностями (фізична активність, додаткове навчальне навантаження чи соціальні інтеракції).

4. Розробка навчальних посібників, тренінгів, навчальних матеріалів з метою вдосконалення системи підготовки майбутніх тренерів і кіберспортсменів щодо безпечного поведіння та якісної комунікації в просторі Інтернет, включаючи усвідомлення ризиків і правила етикету в різних кіберспортивних дисциплінах.

5. Заохочення участі юних гравців у командних іграх для розвитку навичок співпраці та комунікації, що є важливим для встановлення ігрових зв'язків, позитивного досвіду спілкування, пошуку нових друзів і залучення до кіберспортивної спільноти.

6. Допомога дітям і підліткам у встановленні конкретних ігрових цілей, що допоможе їм вдосконалити самодисципліну та мотивацію до досягнення успіху.

7. Забезпечення оптимального балансу між грою та навчанням. Треба мотивувати дітей і підлітків розвивати свої навички і формувати у них інтереси в різних сферах.

8. Демонстрація юним гравцям позитивного підходу до викликів та невдач, що може призвести до особистого зростання і покращення навичок.

9. Створення відкритого середовища для обговорення інтересів, викликів та невдач у кіберспорті, що дозволить юним гравцям відкрито ділитися своїм досвідом і почуттями.

10. Надання прикладу відповідального геймінгу з боку оточення, коли є чітко визначений час для гри, дотримання правил власної поведінки в іграх з метою сприяння підвищення ефективності формування мотивації та високих етичних норм у кіберспортивних дисциплінах і масовому геймінгу.

11. Подальше наукове розроблення проблеми мотивації дітей і підлітків в кіберспорті та у геймінгу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексєєва М. І. Метод навчання як мотиваційний фактор. Психологія : республік. наук.-метод. зб. К. : рад. шк., 1994. Вип. 12. С. 101–103.
2. Алексєєва М. І. Мотиви навчання учнів. К. : рад. шк. 1994. С. 84–89.
3. Ахметов Р. Ф. Основи наукових досліджень у фізичному вихованні та спорті : навч. посібник. Житомир. 2018. С. 172–81.
4. Бібік Н. М. Формування пізнавальних інтересів молодших школярів. К. : Віпол. 1998. С. 129–134.
5. Бланк Т. В. Формування позитивної мотивації як фактору успіху навчальної діяльності молодших школярів. Початкове навчання та виховання : наук.-метод. журн. Харків : Основа. 2009. № 16. С. 3–7.
6. Бондар С. Джерела стимулювання пізнавальної діяльності учнів. Біологія і хімія в школі. 2005. № 2. С. 14–15.
7. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2015. № 3. С. 12–13.
8. Вишковський І. В. Методи активізації пізнавальної діяльності. Історія та правознавство. 2007. № 12. С. 3–5.
9. Вікова та педагогічна психологія: навч. Посібник. О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. К.: Просвіта. 2001. С. 68–94.
10. Волкова Н. П. Педагогіка : навчальний посібник. 2-е вид., перероб., допов. Київ : Академ. видав., 2007. С. 31–49.
11. Гейдар Л.М. Моделі професіограм кібератлета-професіонала та фахівця з кіберспорту. IV Всеукраїнська електронна конференція з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 2021. С. 145–146.
12. Горова К., Горовий Д., Кіпоренко О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва : зб. наук. пр. Харків: ХНАДУ. 2017. № 2 (17). С. 26–29.
13. Горова К.О., Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції

- розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016. № 4 (2). С. 51–55. Режим доступу до сайту: http://nbuv.gov.ua/UJRN/pirpr_2016_4%282%29__12 (дата звернення 11.06.2023).
14. Громадська спілка «Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація»: офіційний веб-сайт. Режим доступу до сайту: <https://urea.com.ua> (дата звернення 05.06.2023).
15. Груніна Г. М. Організація творчої та пошукової діяльності учнів. Завучу. Усе для роботи. 2013. № 13-14. С. 19-22.
16. Гузенко О. А. Формування мотивації навчання молодших школярів в умовах особистісно орієнтованої освіти. К., 2002. С. 97–104.
17. Державний стандарт початкової освіти. Постанова КабМіну України від 21.02.2018 № 87 «Про затвердження Державного стандарту початкової освіти»: веб-сайт. Режим доступу до сайту: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> (дата звернення 07.06.2023)
18. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. Інститут педагогіки та психології: веб-сайт. Режим доступу до сайту: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13013/1/9Dzyatkivska.pdf> (дата звернення 12.06.2023).
19. Дига Н. Інструментальні складники розвитку пізнавальної активності учнів. Українська література в загальноосвітній школі. 2007. № 5. С. 19– 20.
20. Долбенко Т. Формування пізнавального інтересу учнів засобами науково-пізнавальної літератури. Рідна школа. 2006. № 2. С. 55–56.
21. Дудник Н. Організація пізнавальної діяльності учнів: поради психолога. Завуч. 2005. № 30: жовтень. С. 4–5.
22. Житник Б. О. Методи навчання та активізації пізнавальної діяльності учнів. Управління школою. 2005. № 13: травень. С. 9–11.
23. Загальна психологія: підруч. для студентів вищ. навч. закл. С.Д. Максименко, В.О. Зайчук, В.В. Клименко, В.О. Соловієнко. За заг. ред акад. С.Д. Максименко. К.: Форум. 2000. С. 51–68.
24. Засядько І. І. Принципи проектування активної навчально–пізнавальної

- діяльності учнів. Наукові записки. Випуск 39. Серія: Педагогічні науки. Кіровоград. РВЦ КДПУ ім. В. Винниченка, 2001. С. 32 – 34.
25. Ігрові форми навчання як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. Математика в школах України. 2007. № 16. С. 2–6.
26. Інформаційний портал національної Федерації кіберспорту України: веб-сайт. Режим доступу до сайту: <https://esports.ua/> (дата звернення 08.06.2023).
27. Канюк С. С. Психологія мотивації : навчальний посібник. Київ : Либідь 2002. С. 238–244.
28. Климчук В.О. Феномени розвитку внутрішньої мотивації. Соціальна психологія. 2008. №6 (32). С. 72-77.
29. Коробчинський М.В., Чирун Л.Б., Нич М.О., Висоцька В.А. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті. Радіоелектроніка, інформатика, управління. 2017. № 3. С. 95–105.
30. Кудряшова Т., Лисенко Т., Морозова О. Місце та ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм: матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції (м. Кременчук, 19 березня 2021 р.). Кременчук: Методичний кабінет, 2021. С. 960–961.
31. Кузьмінська О. Г. Організація дослідницької діяльності як засобу інтелектуального розвитку учнів : комп'ютерні технології навчання. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2007. № 8. С. 49–51.
32. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій). 2-ге вид.: навч. посіб. К.: Центр учбової літератури. 2010. С. 50–51.
33. Лазнева І., Цараненко Д. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Міжнародні економічні відносини та світове господарство. 2018. № 22(2). С. 64–65.
34. Ложкін Г. В. Міжособистісне спілкування як фактор стимулювання пізнавальної активності. Психологія : респ. наук.-метод. зб. К. : Райдуга. 1992.

№39. С. 53–56.

35. Макаревич О. Мотивація як підґрунтя дій особистості. Соціальна психологія. 2006. № 2 (16). С. 135–138.

36. Максименко С. Д. Науково-психологічні основи формування особистості. Рідна школа. 1991. № 1. С. 28–29.

37. Малихіна О. В. Актуальність проблеми виховання мотивації учіння молодших школярів у контексті гуманізації освіти. Вісник Миколаївського державного педагогічного університету : зб. наук. праць. Миколаїв. 2002. С. 58–59.

38. Морозова О. Місце кіберспорту в системі фізичної культури. Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання та спорту в закладах освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Кременчук, 25 квітня 2019 р.), 2019. С. 169–170.

39. Овсянецька Л. П. Мотиваційна основа творчості. Філософія, соціологія, психологія : збірник наукових праць. Івано-Франківськ : ВДВ ЦІТ, 2007. № 12. Ч. 2. С. 24–27.

40. Олійник К.О. Комп'ютерні ігри як фактор іміджевого розвитку України. 2016. Режим доступу до сайту: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018> (дата звернення 07.06.2023).

41. Парфілова С. Л. Мотивація навчальної діяльності: ретроспективний аналіз. Педагогічні науки : зб. наук. праць. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2005. Ч. II. С. 114–118.

42. Парфілова С. Л. Мотивація як категорія дидактики. Педагогічні науки : зб. наук. праць. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2006. С. 59–64.

43. Парфілова С. Л. Система ігор як засіб формування пізнавальних інтересів школярів. Педагогічні науки : зб. наук. праць. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2004. Ч. I. С. 254–256.

44. Парфілова С. Л. Формування пізнавального інтересу як мотиву навчальної діяльності. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців : методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. праць. –

Київ ; Вінниця : ДОВ «Вінниця». 2006. № 10. С. 82–83.

45. Петрик О. Роль жінок у відеоконтенті кіберспортивних клубів.

46. Пятисоцька С., Ашанін В., Шишкін Д. Психодіагностичні методи виявлення особливостей когнітивних здібностей спортсменів (на прикладі кіберспорту). Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури і спорту: збірник наукових праць. Харків: ХДАФК, 2019. № 3. С. 99-101.

47. Тулупова Т. Шкільна мотивація як компонент психологічної комфортності. Психолог. 2006. № 15. С. 5-7.

48. Фідря О. Г. Організація та управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів на мотиваційно-організаційному етапі заняття. Історія та правознавство. 2005. № 32: листопад. С. 2–5.

49. Чайка Є.В., Зозульов О.В. Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. Маркетинг та логістика в системі менеджменту: тези доповідей XII Міжнародної науково-практичної конференції (м. Львів, 25-27 жовтня 2018 року). Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2018. С. 259-260.

50. Чайка Є.В., Зозульов О.В. Фінансово-економічні аспекти функціонування ринку кіберспорту. Маркетинг і цифрові технології. 2019. Т. 3. № 3. С. 58-62.

51. Чаплінська О. Від спортивного тіла до кіберспорту. Дні науки філософського факультету. Міжн. наук. конф. Київ: Видавничо- поліграфічний центр «Київський університет», 2016. Ч. 1. С. 184–185.

52. Чижик В. В., Дудник О. К. Методи досліджень у фізичному вихованні : навч. посібник для студентів. Біла Церква. 2013. С. 221–228.

53. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю, Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. В: Мат. III Всеукраїнської 61 електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 8 квітня 2020 р. / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2020.

С. 183-184.

54. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». В: матеріали XIV Міжнародної конференції молодих вчених «Молодь та олімпійський рух»: зб. тез доповідей, 19 травня 2021 року. К., 2021. С. 49.

55. Шинкарук О, Юхно Ю, Сергієнко К, Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. В: матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії», 18 квітня 2019 року. К.:НУФВСУ, 2019. С. 282-283.

56. Шинкарук О, Ярмолюк О, Анохін Е, Юхно Ю. Розвиток кіберспорту як соціально-культурного явища в світі та Україні. В: матеріали V Міжнар. наук.-практ. конф. «Фізична активність і якість життя людини»: зб. тез доп. (8–10 черв. 2021 р.)/уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Індика. Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2021. С. 9-10.

57. Шинкарук О. Концепция формирования системы подготовки, отбора спортсменов и их ориентации в процессе многолетнего совершенствования. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2012; №12. С. 144-146.

58. Шинкарук О., Бишевец Н., Сергієнко К., Строганов С., Анохін Е. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022, № 1. С. 31–34 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.

59. Ярмоленко М. А., Лахманюк Т. В., Горборуков В. М., Збанацький С. В. Використання інноваційних продуктів в підготовці кіберспортсменів. Тези доповіді V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю, Київ. [Електронний ресурс]/за заг. ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С. 161-163. Режим доступу до сайту: <https://drive.google.com/file/d/149o3mcDdlFORVsXMBTOrbTc1tIzv/view> (дата звернення 09.06.2023).

60. Ярмоленко М.А., Шинкарук О.А., Шапар К.О., Ковальчук Н.В. «Особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом». Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15, №5, (164) 2023. С.174-177. Режим доступу до сайту: [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.05\(164\)](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.05(164)) (дата звернення 08.06.2023).
61. Adamus, T. Playing computer games as electronic sport search of a theoretical framework for a new research field in Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies, eds J. Fromme and A. Unger (Dordrecht: Springer), 2012, pp. 478–490. Режим доступу до сайту: doi: 10.1007/978-94-007-2777-9_30 (дата звернення 10.06.2023).
62. Hainey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. The differences in motivations of on line game players and of offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. Computers & Education. 57 (4), 2011, pp. 2200-2201. Режим доступу до сайту: DOI: 10.1016/j.compedu.2011.06.001 (дата звернення 07.06.2023).
63. Imas, E. Cybersport in Ukraine as a modern cultural phenomenon. Theory and methods of physical education and sports. №1, 2021, pp.76-77.
64. Jonasson, K., & Thiborg, J. Electronic sport and its impact on future sport. Sport in Society, 13(2), 2010, pp. 287–299.
65. Kim, S. H., & Thomas, M. K. A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. Asian Journal of Information Technology, 14(5), 2015, pp. 176–186.
66. Martončík, M. E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?, Computers in Human Behavior, 48, 2015, pp. 208–211.
67. Meeker M. Internet Trends 2018. Режим доступу до сайту: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018> (дата звернення 14.06.2023).
68. Mehroof, M., and Griffiths, M. D. Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw. 13, 2010, pp. 313–315. Режим доступу до

сайту: doi: 10.1089/cyber.2009.0229 (дата звернення 15.06.2023).

69. Newzoo Global Games Market Report 2018. Режим доступу до сайту: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-marketreport-2018-light-version> (дата звернення 12.06.2023).

70. Rehbein, F., and Baier, D. Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. *J. Media Psychol.* 25, 2013, pp. 118–124. Режим доступу до сайту: doi: 10.1027/1864-1105/a000093

71. Seo, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports in *Journal of Business Research* Vol 69, Issue 1, 2016, pp. 264-272.

72. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O., Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*, 2021, №19(S2). С. 69-72. doi: 10.26773/smj.210912.

73. Top 100 Highest Earnings At 16 Years Old - Esports Player Rankings. Esports Earnings <https://www.esportsearnings.com/players/highestearnings-age-sixteen-years-old> (дата звернення: 09.06.2023).

74. Wagner, M.G. On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006*. Las Vegas, Nevada, USA. June 26-29, 2006, pp. 439–440.

75. Warner D., Raiter M. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. *International Review of Information Ethics: journal*. 2005. Vol. 4 (December). Режим доступу до сайту: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Warner-Raiter.pdf> (дата звернення 09.06.2023).

76. Washington Post-UMass Lowell – Online video gaming among teens and young adults. Режим доступу до сайту: https://www.washingtonpost.com/%20politics/polling/washington-postumass-lowell-online-video-gaming/2018/03/09/c92b0bb0-23a1-11e8-946c-9420060cb7bd_%20page.html?noredirect=on (дата звернення 08.06.2023).

77. Weiss, T., & Schiele, S.. Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4). 2013, pp. 307–316.
78. World Cyber Games – [Электронный ресурс]. Режим доступа до сайту: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games) (дата звернення 10.06.2023).

ДОДАТКИ

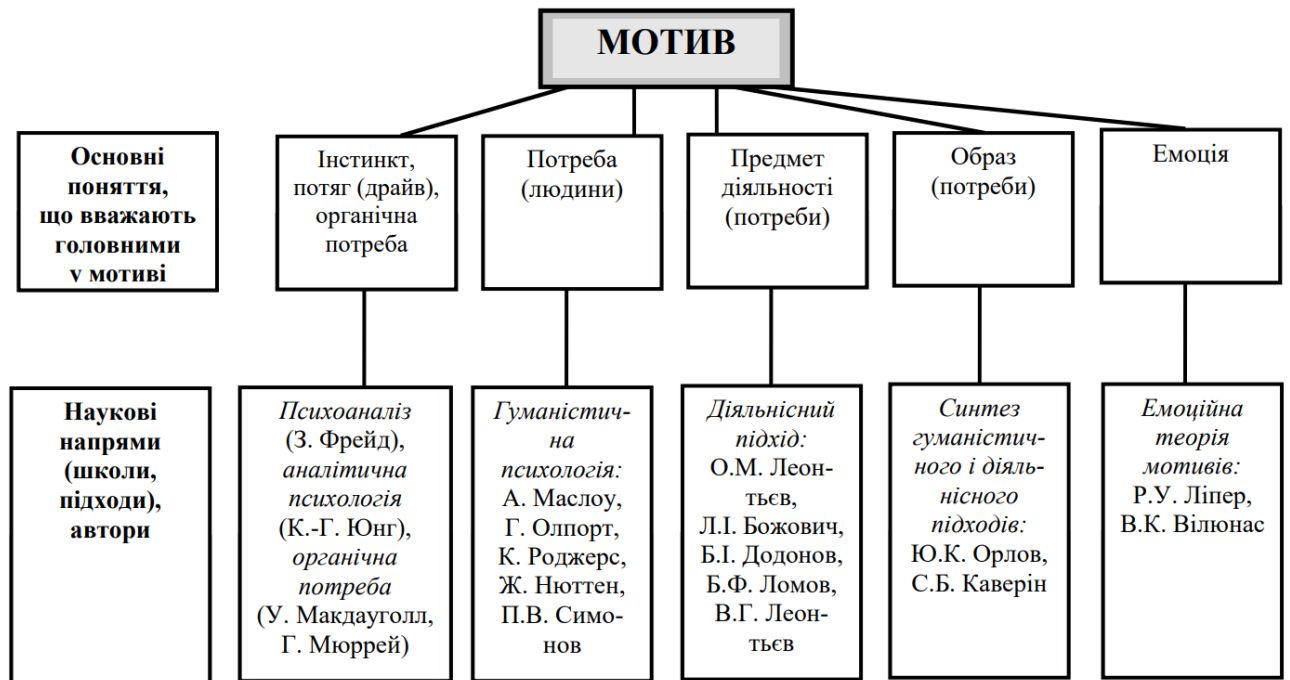


Рис. Підходи щодо дефініції сутності мотиву.

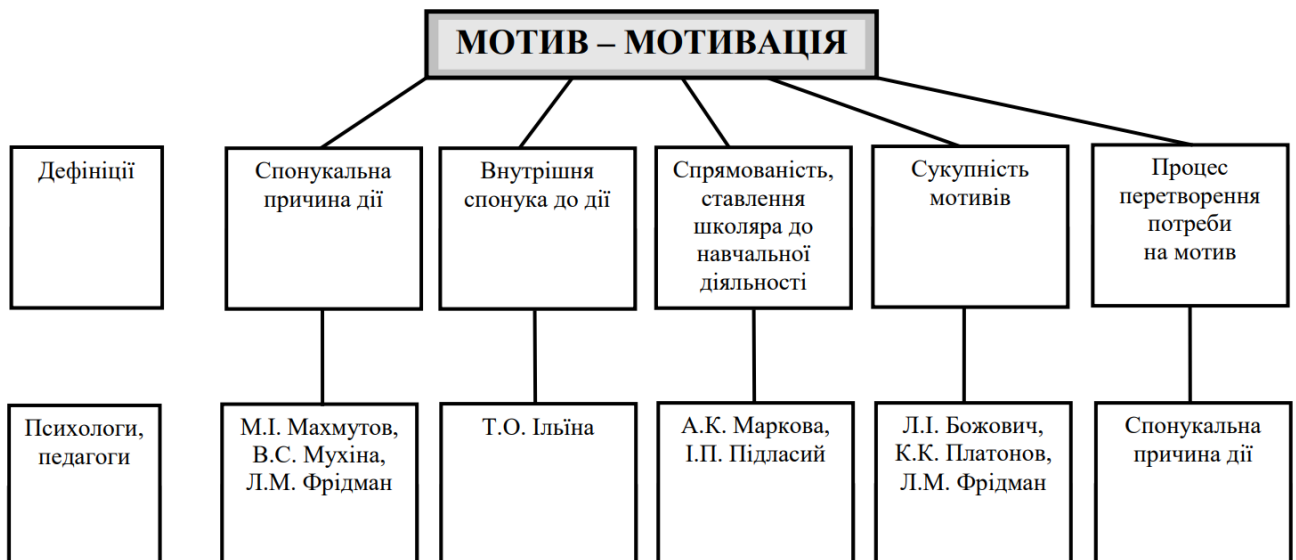


Рис. Питання «мотив – мотивація» з точки зору авторитетних і педагогів психологів.

Опитувальник

Просимо Вас взяти участь в опитуванні. Його результати допоможуть зрозуміти і дослідити мотивацію юних гравців у кіберспорті. Дане дослідження є частиною магістерської кваліфікаційної роботи. Воно допоможе розробити практичні рекомендації для тренерів, батьків і гравців кіберспортивних команд, глибше зрозуміти актуальні проблеми і шляхи їх вирішення в становленні мотивації у юних гравців.

Опитування відбувається на анонімній основі, а його результати будуть представлені тільки в узагальненому вигляді. Просимо Вас відповідати на запитання щиро та не намагатися давати «якнайкращі» відповіді. Дякуємо!

1. Скільки Вам років?

- а) 8 – 10;
- б) 11 – 12;
- в) 13 – 14;
- г) 15 – 16;
- д) 17 – 18;
- е) інший варіант.

2. Виберіть, будь ласка, Вашу стать:

- а) чоловіча;
- б) жіноча.

3. Де Ви навчаєтеся?

- а) школа;
- б) технікум, училище;
- в) заклад вищої освіти;
- г) Ваш варіант відповіді _____.

4. В якому віці Ви зацікавилися грою в комп'ютерні ігри?

- а) до 6 років;
- б) 6 – 8;
- в) 9 – 10;
- г) 11 – 12;
- д) 13 – 14;
- е) 15 – 16;
- є) 17 – 18.

5. Скільки разів на тиждень Ви приділяєте увагу грі на комп'ютері?

- а) кожен день;
- б) кілька разів на тиждень;
- в) раз на тиждень;
- г) останнім часом не граю;
- д) Ваш варіант відповіді _____.

6. Оберіть, будь ласка, розділи кіберспорту, які Вам подобаються:

- а) шутер;
- б) стратегія;
- в) МОБА;
- г) симулятор;
- д) файтинг;
- е) рольова гра;
- є) не граю;
- ж) Ваш варіант відповіді _____.

7. Вкажіть, будь ласка, кіберспортивну дисципліну, якою Ви захоплюєтеся?

_____.

8. Яке значення комп'ютерних ігор у Вашому житті?

- а) проведення вільного часу;
- б) хобі;
- в) заробіток грошей;
- г) Ваш варіант відповіді _____.

9. Оберіть джерело Ваших доходів:

- а) офіційно працюю;
- б) самозайнятість;
- в) комерційні турніри з кіберспорту;
- г) батьківські кошти;
- д) не заробляю гроші;
- е) Ваш варіант відповіді _____.

10. Чим Вас приваблює кіберспорт?

- а) видовищність;
- б) популярність;
- в) отримання задоволення від гри;
- г) можливість заробляти кошти;
- д) можливість грати будь-де (вдома, офісі тощо);
- е) відсутність фізичних травм
- є) майже повна відсутність фізичних навантажень
- ж) Ваш варіант відповіді _____.

11. Періодичність участі у кіберспортивних змаганнях:

- а) часто;
- б) іноді;
- в) рідко;
- г) один раз;
- д) не беру участі;
- е) Ваш варіант відповіді _____.

12. Періодичність відвідування кіберспортивних арен або перегляду трансляцій змагань:

- а) дуже часто;
- б) часто
- в) іноді;
- г) рідко;
- д) дуже рідко;
- е) один раз;
- є) ніколи;
- з) Ваш варіант відповіді _____.

13. Ваше бачення, які якості у спортсмена розвиває кіберспорт?

- а) самоконтроль;
- б) швидкість реакції;
- в) уміння працювати в команді;
- г) дисциплінованість;
- д) завзятість;
- е) силу волі;
- є) Ваш варіант відповіді _____.

14. Чи є люди з Вашого оточення, які захоплюються кіберспортом?

- а) всі друзі та знайомі;
- б) майже всі;
- в) декілька людей з мого оточення;
- г) одна людина;
- д) ніхто;
- е) Ваш варіант відповіді _____.

15. Чи витрачаєте Ви гроші на речі, пов'язані з кіберспортом?

- а) так;
- б) ні.

16. Якщо так, то на що саме Ви витрачаєте гроші?

- а) купую підписки на ігрові ліги;
- б) модернізую персонажа та купую внутрішньоігрові предмети;
- в) вкладаю гроші у нові комплектуючі до комп'ютера та додаткові аксесуари для нього;
- г) витрачаю гроші на проїзд до місця проведення турнірів і сплачую внески для

участі;

д) купую нові ігри;

е) Ваш варіант відповіді _____.

17. Чи ображали Вас коли небудь інші гравці під час гри?

а) так;

б) ні.

18. Якщо так, то як часто це відбувалося?

а) дуже часто;

б) часто

в) іноді;

г) рідко;

д) дуже рідко;

е) один раз;

є) ніколи;

ж) Ваш варіант відповіді _____.

19. Чи хвалили Вас коли небудь інші гравці?

а) так;

б) ні.

20. Якщо так, то як часто і в якій формі використовували похвалу до Вас інші гравці?

а) дуже часто;

б) часто

в) іноді;

г) рідко;

д) дуже рідко;

е) один раз;

є) ніколи;

з) Давали очки честі

и) Висловлювали в у Ваш бік позитивні емоції

ї) Дякували за гру

й) Ніколи не хвалили і не дякували

к) Ваш варіант відповіді _____.

21. Чи використовували Ви похвалу відносно інших гравців?

а) так;

б) ні.

22. Якщо так, то як часто застосовували похвалу?

а) дуже часто;

б) часто

в) іноді;

- г) рідко;
- д) дуже рідко;
- е) один раз;
- є) ніколи;
- з) Ваш варіант відповіді _____.

23. Чи ображали Ви під час гри інших гравців?

- а) так;
- б) ні.

24. Якщо так, то як часто Ви ображали?

- 25. а) дуже часто;
- 26. б) часто
- 27. в) іноді;
- 28. г) рідко;
- 29. д) дуже рідко;
- 30. е) один раз;
- 31. є) ніколи;
- 32. з) Ваш варіант відповіді _____.

Дякуємо Вам за відповіді! Придільений час для нас є важливим тому, що разом ми сприятимемо розвитку кіберспорту в Україні!

Тест на визначення рівня мотивації до занять кіберспортом

Дослідження проводиться третьою особою (експериментатором), без участі батьків, щоб їхні відповіді були якомога більш правдивими та відвертими.

Учасникам дослідження пропонується обрати один із трьох можливих варіантів відповіді на кожне запитання.

№	Запитання	Можливі відповіді	Бали
1	Як Ви почуваєтеся під час гри?	а) мені подобається перебувати в ігровому середовищі; б) мені не дуже подобається грати, але непоганий спосіб витратити час; в) мені не подобається грати на комп'ютері.	3 2 1
2	З яким настроєм Ви починаєте грати?	а) з гарним настроєм; б) буває по-різному; в) частіше поганим.	3 2 1
3	Якби Вам сказали, що завтра не обов'язково брати участь у тренуванні кіберспортивної дисципліни, як би Ви вчинили?	а) взяв би участь у тренуванні; б) не знаю; в) витратив би час на щось корисне.	3 2 1
4	Як ви ставитеся до того, що у Вас скасовують змагання кіберспорту?	а) засмутився би, мені не подобається, коли скасовують змагання з кіберспорту? б) буває по-різному; в) мені подобається, коли скасовують змагальні ігри.	3 2 1
5	Як ви ставитеся до додаткових індивідуальних ігрових тренувань?	а) я хотів би, щоб додаткові індивідуальні ігрові тренування були; б) не знаю, важко відповісти; в) я хотів би, щоб додаткових індивідуальних ігрових тренувань не було.	3 2 1

Продовження табл.

6	Чи хотіли б ви, щоб у Вашому закладі освіти був додатковий предмет кіберспорту?	а) так, я хотів би; б) не знаю; в) ні, не хотів би.	3 2 1
7	Чи розповідаєте Ви про свою гру своїм батькам та друзям?	а) розповідаю часто; б) розповідаю рідко; в) взагалі не розповідаю.	3 2 1
8	Як ви ставитеся до свого наставника з обраної кіберспортивної дисципліни?	а) він мені подобається; б) не знаю, важко відповісти; в) я хочу, щоб у мене був інший наставник.	3 2 1
9	Чи є у Вас друзі у кіберспорті?	а) у мене в кіберспорті багато друзів; б) у мене в кіберспорті мало друзів; в) у мене в кіберспорті немає друзів.	3 2 1
10	Як ви ставитеся до своїх товаришів з якими Ви граєте?	а) мені вони подобаються; б) мені не дуже подобаються мої товариші; в) мені не подобаються мої товариші.	3 2 1

Результати опитування:

№	Прізвище та ім'я, заклад освіти.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										Рівень				
1.																
2.																
3.																

1) відповідь а – 3 бали;

2) відповідь б – 2 бали;

3) відповідь в – 1 бал.

Сумарний бал унаочнює один із трьох рівнів пізнавальної мотивації:

1 й рівень – низький рівень мотивації: 10-14 балів (негативне ставлення до кіберспорту, небажання їм займатися);

2 й рівень – середній рівень мотивації: 15-24 бали (позитивне ставлення до кіберспорту);

3 й рівень – високий рівень мотивації: 25-30 балів (прояви підвищеного інтересу).

Розроблено Н.Г. Лускановою в модифікації О.В. Акішева.

Шкала оцінювання мотивації дітей та підлітків до занять кіберспортом під час проведення педагогічного спостереження

№	Показники пізнавальної активності	Характеристика показників пізнавальної активності	Кількість балів
1	Швидкість залучення до виконання завдань	а) залучається відразу;	3
		б) вагається, зволікає, не одразу починає активну гру;	2
		в) виявляє пасивність, довго не починає виконувати ігрові завдання.	1
2	Захопленість грою	а) демонструє зосередженість під час виконання ігрових завдань;	3
		б) іноді відволікається;	2
		в) часто відволікається.	1
3	Ставлення до труднощів, які виникають під час гри	а) долає труднощі самостійно, впевнено;	3
		б) звертається до наставника за допомогою, роз'ясненням;	2
		в) підглядає до товариша, наслідує його, припиняє грати.	1
4	Емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі	а) позитивна;	3
		б) байдуже ставлення до гри;	2
		в) негативна.	1
5	Якість виконання ігрових завдань	а) висока;	3
		б) середня;	2
		в) низька.	1

Розроблено Н.В. Пророк в модифікації О.В. Акішева.

Експертне опитування

Просимо Вас взяти участь в опитуванні. Його результати допоможуть зрозуміти і дослідити пріоритетні мотиви, які формують інтерес до занять кіберспортом у дітей та підлітків. Дане дослідження є частиною магістерської кваліфікаційної роботи. Воно допоможе розробити практичні рекомендації для тренерів, батьків і гравців кіберспортивних команд, глибше зрозуміти природу мотивації юних гравців.

Опитування відбувається на анонімній основі, а його результати будуть представлені тільки в узагальненому вигляді. Просимо Вас проранжувати пріоритетні мотиви, які формують інтерес до занять кіберспортом у дітей та підлітків відмітками від **1** до **9**, де **1** – **найбільш значущий** мотив, а **9** – **найменш значущий**.

№	Мотиви	Пріоритетність (від 1 до 9)
1.	Оздоровчий	
2.	Соціальний	
3.	Особистий	
4.	Наслідування	
5.	Змагальний	
6.	Пізнавальний	
7.	Розважальний	
8.	Матеріальний	
9.	Ескапізму (втечі від реальності)	

Дякуємо Вам за відповіді! Придільений час для нас є важливим тому, що разом ми сприятимемо розвитку кіберспорту в Україні!