

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І  
СПОРТУ УКРАЇНИ  
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЗДОРОВ'Я, РЕАБІЛІТАЦІЇ ТА  
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ  
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  
Беляєв Костянтин Геннадійович  
Науковий керівник: Ярмоленко М.А. к.фіз.вих., доцент  
Рецензент: Серебряков О. Ю.. к.пед.наук, доцент  
Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри  
(протокол № 6 від 22 листопада 2024 р.)  
Завідувач кафедри: Яковенко О.О. к.фіз.вих., доцент

Київ – 2024

## ЗМІСТ

	<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ</b>	4
	<b>ВСТУП</b>	5
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>ПРОБЛЕМНІ ПИТАННЯ, ЩО ПОВ'ЯЗАНІ З ФОРМУВАННЯМ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ</b>	9
<b>1.1</b>	Особливості формування мотивації у дітей та підлітків	9
<b>1.2</b>	Мотивація як чинник залучення дітей і підлітків до кіберспорту	14
<b>1.3</b>	Використання засобів і підходів для підвищення мотивації під час кіберспортивних занять	22
<b>1.4</b>	Проблеми підвищення мотивації до занять кіберспортом, що виникають у дітей та підлітків та можливі шляхи їх вирішення	25
	Висновки до розділу 1	29
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	31
<b>2.1</b>	Методи дослідження	31
<b>2.1.1</b>	Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет	31
<b>2.1.2</b>	Опитування	32
<b>2.1.3</b>	Педагогічне тестування	33
<b>2.1.4</b>	Педагогічне спостереження	34
<b>2.1.5</b>	Методи математичної статистики	34
<b>2.2</b>	Організація дослідження	36
<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ЯК ЧИННИК ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ТА РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ</b>	38
<b>3.1</b>	Вплив кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків	38
<b>3.2</b>	Психологічний та фізичний стан дітей і підлітків, які займаються кіберспортом	46
<b>3.3</b>	Збалансований підхід щодо формування позитивної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом	51
	Висновки до розділу 3	54
<b>РОЗДІЛ 4</b>	<b>АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	56

	ВИСНОВКИ	60
	СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	63

## ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ

- НУФВСУ – Національний університет фізичного виховання і спорту  
України;
- UESF – громадська організація «Всеукраїнська організація «Федерація  
електронного спорту України»;
- ІМТ – індекс маси тіла (розрахункова величина, що дозволяє оцінити  
ступінь відповідності маси тіла людини та її зросту);
- CS:GO – (Counter- Strike: Global Offensive), гра, що віднесена до  
категорії «Шутери», а також розроблена фірмами Valve і Hidden Path  
Entertainment, є однією з останніх серій ігор Counter-Strike;
- Dota 2 – Defense of the Ancients (укр. Оборона стародавніх),  
багатокористувацька відеогра в піджанрі МОВА, автономне  
продовження ідей карти DotA для гри Warcraft III: Reign of Chaos та  
її модифікації Warcraft III: The Frozen Throne.
- LoL – відеогра (МОВА), що була створена командою розробників Riot  
Games для Microsoft Windows та Macintosh у 2008 році.

## ВСТУП

Сьогодні кіберспорт – не тільки професійні змагання з відеоігор, де окремі гравці та об'єднані команди змагаються в різних ігрових жанрах, включаючи шутери від першої особи (наприклад, Counter-Strike, Call of Duty), стратегічні ігри в реальному часі (Starcraft, Dota 2), масові багатокористувацькі онлайн-бої (МОБА, League of Legends), спортивні симулятори (FIFA, NBA) тощо, але й величезна індустрія, що розвивається дуже стрімко і конкурує з традиційними видами спорту [8, 17, 35, 38].

Кіберспортивні організації влаштовують масові турніри, організовують багатокористувацькі ліги та проводять грандіозні чемпіонати, що проходять як онлайн, так і наживо, при цьому, залучаючи мільйони глядачів по всьому світу через стрімінгові платформи (Twitch, YouTube тощо). Провідні кіберспортсмени отримують значні призові фонди, підписують вигідні спонсорські угоди та контракти з професійними кіберклубами [7, 15, 25, 44, 45, 56].

Кіберспорт стає дуже популярний серед дітей та підлітків. Величезна їх кількість активно бере участь у відеоіграх, оскільки вони мають можливість самостійно себе випробувати чи спостерігати за професійними гравцями. За даними стрімінгових платформ, саме значна кількість дітей і підлітків часто слідкують за улюбленими командами та гравцями, беруть участь в онлайн-турнірах і починають мріяти про професійну кар'єру в кіберспорті [32, 48, 53, 64, 68].

Дослідження показують [18, 34, 62, 71], що все більше молодих людей вважають кіберспорт цікавішим за традиційні види спорту. Відеоігри стають невід'ємною частиною їхнього дозвілля, а кіберспортивні події створюють спільноту, де молодь може об'єднатися навколо спільних інтересів.

Група авторів [29, 36, 41, 46 63], яка досліджувала актуальні теоретико-методологічні питання кіберспортивної освіти стверджують, що зі зростанням популярності кіберспорту серед дітей та підлітків загострюється проблема взаємовідносин у сім'ї. Деякі батьки бачать у комп'ютерних іграх досить небезпечне явище та захоплюючу соціальну тенденцію. Наразі існує нагальна

потреба у з'ясуванні того, що мотивує молодь займатися кіберспортом. Вивчення цього питання сприятиме зміні суспільних настроїв і дасть змогу розробити інноваційні системи розвитку гравців [41, 47].

Як свідчить аналіз літературних джерел та даних Інтернету, професійні спортивні видання містять різноманітні публікації про кіберспорт, але є брак досліджень, що спираються на наукові докази [15, 18, 36-37]. Частково досліджені питання психологічної підготовки гравців [47, 57-58, 60]; автори робіт [39, 55, 57, 65] розглядають змагальну діяльність гравців, їхню результативність та частково основи підготовки спортсменів. Водночас розвиток кіберспорту супроводжується низкою питань і проблем, що потребують ґрунтовного наукового аналізу та вирішення. Серед них такі питання, як правове регулювання кіберспорту, захист прав інтелектуальної власності, забезпечення чесної гри та боротьба з корупцією, а також соціально-психологічні аспекти впливу кіберспорту на гравців і глядачів [19, 29, 31].

Актуальність зазначеного питання та його недостатнє опрацювання вплинули на вибір теми роботи.

**Мета дослідження** – підвищення рівня зацікавленості серед дітей і підлітків до занять кіберспортом шляхом розробки збалансованого підходу щодо формування їх мотивації.

**Завдання дослідження:**

1. На основі літературних джерел та мережі Інтернет визначити проблемні питання, що стосуються формування мотивації у дітей та підлітків займатися кіберспортом.

2. З'ясувати закономірності вибору кіберспортивної дисципліни та її соціальний ефект для дітей та підлітків.

3. Дослідити вплив занять кіберспортом на психологічний та фізичний стан дітей і підлітків.

4. Розробити збалансований підхід у формуванні мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом.

**Об'єкт дослідження** - мотивація юних геймерів до занять кіберспортом.

**Предметом дослідження є** критерії вибору кібердисципліни, показники психологічного та фізичного стану дітей і підлітків, що займають кіберспортом, а також складові збалансованого підходу щодо формування мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом.

Для досягнення мети в цій роботі використаний аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет, синтез та узагальнення результатів дослідження, опитування, педагогічне тестування, педагогічне спостереження та математико-статистичні методи дослідження.

**Наукова новизна** одержаних результатів дослідження:

1. доповнено проблемні питання, що стосуються мотивації гравців у кіберспорті;
2. з'ясовано соціальний ефект від занять кіберспортивними дисциплінами, що дасть змогу батькам краще зрозуміти природу цього явища, а тренерам скоригувати умови реалізації навчально-тренувального процесу гравців до їх потреб;
3. досліджено вплив різних кібердисциплін на психологічний і фізичний стан юних геймерів;
4. представлено обґрунтований та збалансований підхід щодо формування правильної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами.

**Практичне значення** одержаних результатів полягає в тому, що вони можуть бути використані працівниками закладів вищої освіти для подальшого опрацювання, розвитку та поглиблення наукових питань, що стосуються особливостей мотивації юного покоління в кіберспорті, а також у професійній підготовці здобувачів вищої освіти зі спеціальності «Кіберспорт», кіберспортивних тренерів та при розробці навчально-методичної літератури. Також результати дослідження можуть бути корисними для роботи представників UESF.

**Обсяг та структура дослідження.** Кваліфікаційну роботу викладено на 70 сторінках тексту зі списком умовних скорочень, вступом, чотирма розділами,

практичними рекомендаціями, висновками та списком використаних літературних джерел (72 джерела, 22 з яких - іноземні). Також робота містить 6 таблиць та 7 рисунків.

## **РОЗДІЛ 1**

### **ПРОБЛЕМНІ ПИТАННЯ, ЩО ПОВ'ЯЗАНІ З ФОРМУВАННЯМ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ**

Даний розділ містить інформацію про особливості формування мотивації, арсенал засобів її підвищення та аналіз проблем, що виникають у дітей та підлітків у процесі її становлення.

#### **1.1. Особливості формування мотивації у дітей та підлітків**

Аналіз багаточисленних наукових праць авторів [2, 4, 9-11, 16, 20, 26, 42] дозволяє стверджувати, що розвиток мотивації у дітей та підлітків є складним і багатогранним процесом, який залежить від багатьох чинників, включаючи вік, соціальне середовище, сім'ю та індивідуальні особливості розвитку організму. Існує необхідність аналізу основних особливостей цього процесу у різних періодах розвитку дітей і підлітків (табл. 1.1.).

У періоді дитинства (3-6 років) мотивація здебільшого пов'язана з ігровою діяльністю та позитивним підкріпленням. Гра в цьому періоді є важливим видом діяльності для дітей і здебільшого через гру вони мотивовані до навчання та руху. До позитивного підкріплення даної вікової групи можна віднести похвалу та вдячність, а також різні види винагород з боку батьків та оточуючого середовища. Науковці [14, 27, 30] вважають, що саме в цьому віці дітей часто мотивує бажання бути схожими на дорослих або старших дітей. У випадку, якщо в сім'ї старший брат або сестра захоплюються ігровою діяльністю, то в такому випадку цілком закономірним буде наслідування його чи її діяльності з боку дитини.

На етапі молодшого шкільного віку (6-10 років) починає формуватися мотивація саме до навчання та відбувається когнітивний розвиток дитини [12]. Вона починає усвідомлювати цінність знань, роль шкільного середовища та навчання в своєму житті, а тому мотивація часто виникає через взаємодію з вчителями та батьками, так як вони для дитини є авторитетними особами. Також

діти зазначеного віку починають сприймати конкуренцію та прагнуть досягти успіху. Вони бажають бути кращими за однолітків, отримувати високі оцінки та змагатися між собою.

*Таблиця 1.1.*

**Періоди формування мотивації у дітей та підлітків [12]**

<b>Вікова група</b>	<b>Особливості формування мотивації</b>
0-3 роки	Формування базових емоцій, відчуття безпеки та довіри до світу. Роль дорослих у створенні позитивних стимулів.
3-6 років	Початок формування самооцінки та прагнення до визнання. Важлива похвала за досягнення та підтримка ініціативи з боку оточення.
6-10 років	Мотивація до навчання, розвитку самостійності та відповідальності. Підтримка успіхів та формування почуття компетентності.
10-12 років	Початок формування соціальної мотивації. Бажання бути частиною групи та досягати спільних цілей.
12-15 років	Формування ідентичності та особистісних цінностей. Прагнення до самостійності та розуміння власної ролі у суспільстві.
15-18 років	Мотивація до самореалізації, вибору професійного шляху. Важливо допомогти визначити особисті інтереси та цілі.

Майже всі науковці [3, 5-6, 13, 21-24, 28, 43, 51] однакові в своїх думках щодо того, що саме підлітковий вік (11-17 років) є одним з найбільш важливих періодів у формуванні мотивації. Зазначається, що даний вік є досить критичним періодом у формуванні мотивації, оскільки він об'єднує як внутрішні, так і зовнішні чинники. На це впливають процеси самовизначення та пошуку сенсу життя. Підлітки в цьому віці починають шукати себе, відстоювати та захищати свої інтереси і прагнення, що, в свою чергу, має істотний вплив на мотивацію.

При цьому, соціальні чинники є одними з головних. Вплив однолітків в даному періоді є пріоритетним. Зазвичай підлітки можуть бути часто мотивовані бажанням відповідати груповим нормам або бути прийнятими в певному соціальному середовищі.

Згідно даних науково-методичної літератури та мережі Інтернет [6, 22] у цьому віці важливим є з'ясування захоплень та хобі підлітків, оскільки це може стати основою їх внутрішньої мотивації. Вони гостро потребують власної свободи та відповідальності за власні рішення. Це стимулює їх діяти самостійно та досягати поставлених цілей. Проте для багатьох з них важливу роль у формуванні мотивації відіграє підтримка з боку родини та схвалення їх дій. Також впливає і стиль виховання. Він може різнитися, бути як авторитарним, так і демократичним чи ліберальним. Також велику роль в цьому процесі відіграє і шкільне середовище. Майстерність вчителів та навчальна програма впливають на розвиток пізнавальної мотивації, а соціальний тиск з боку однолітків і бажання відповідати груповим нормам створюють як позитивну, так і негативну мотивацію [12].

Під час дослідження цієї проблематики важливо розглянути як внутрішню, так і зовнішню мотивацію дітей і підлітків. До внутрішньої можемо віднести потребу робити щось через зацікавленість до процесу чи діяльності. Вона є досить важливою для цієї категорії осіб, оскільки ґрунтується на власному інтересі. Зовнішня мотивація все ж більшою мірою характерна для дітей молодшого віку, оскільки спрямована на вчинення дій, щоб уникнути винагороди або покарання.

Застосування раціонального підходу щодо розвитку мотивації може значно впливати на формування особистості дітей та підлітків і їх майбутній успіх у житті. Даний підхід базується на створенні умов, що стимулюють їхню природну зацікавленість, самостійність і відповідальність [3, 10]. Основні компоненти цього підходу:

1. Замість зовнішніх стимулів (нагород, покарань тощо) варто орієнтувати

дітей та підлітків на внутрішні мотиви, такі як інтерес до завдань, прагнення до знань і саморозвитку. Це досягається шляхом підбору цікавих для дитини тем і активностей, що викликають природне бажання навчатися новому;

2. Ставити дітям і підліткам реалістичні цілі. Вчені [16] відмічають, що дозвіл дітям ставити перед собою конкретні та досяжні цілі допомагає підвищити їхню мотивацію. Важливо, щоб ці цілі були зрозумілими, відповідали рівню розвитку дитини і поступово ускладнювалися;

3. Важливо давати дітям можливість самостійно приймати рішення, обирати завдання та способи їх виконання. Це підвищить відчуття контролю над власною поведінкою та стимулюватиме їх інтерес;

4. Регулярне визнання досягнень і зусиль дитини допомагає зміцнити впевненість у собі. Позитивні висловлювання повинні бути конкретними і фокусуватися на зусиллях і прогресі, а не тільки на результатах;

5. Важливо використовувати різноманітні методи навчання, інтерактивні завдання та ігрові формати, щоб підтримувати зацікавленість і зосередженість дітей. Час від часу можна урізноманітнювати види діяльності для того щоб уникнути рутини;

6. Так як дітям і підліткам треба навчитися долати складнощі, актуальним є допомогти їм зрозуміти, що помилятися – цілком нормально і такий підхід цілком може бути частиною навчального чи тренувального процесу. Таким чином, вони зможуть менше боятися зробити помилки і розвивати життєстійкість;

7. Важливо надавати дитині конструктивний зворотний зв'язок через коментарі чи оцінювання, що має бути зосередженим на власному прогресі дитини, а не просто на порівнянні з іншими. Це допоможе підвищити самооцінку та розвинути позитивне ставлення до навчання.

Загалом раціональний підхід полягає у створенні подій чи ситуацій, в яких дитина відчуває свою важливість, усвідомлює результати своїх зусиль і задоволена результатом. Вчені [9, 14, 24] стверджують, що найкраще створювати

різноманітні ситуації, в яких діти та підлітки будуть активними учасниками. Наприклад, це може бути участь у групових проектах, де дитина бере на себе відповідальність за конкретне завдання в команді (створення плакату, збір матеріалів для проекту тощо). У випадку якщо команда дійсно успішно завершує проект, то діти та підлітки відчують свій вагомий внесок і важливість власної праці. Також ефективним є організація певної події чи свята. Наприклад, дитина може брати участь в підготовці дня народження батьків чи шкільної події (запрошення гостей, прикрашання кімнати, організація ігор). У випадку якщо захід проходить добре, то дитина усвідомлює, що її зусилля мали значення [30, 43].

Наступним ефективним прикладом реалізації раціонального підходу може бути закінчення навчального проекту. Це може бути наукове дослідження шкільного рівня, написання реферату чи успішне виконання контрольної роботи. За результати виконання цих завдань дитину варто похвалити, саме за її зусилля і запросити представити свою роботу перед соціумом.

Як показує теорія [7, 40] та практика, участь дітей і підлітків у спортивних змаганнях або командних іграх є важливою складовою у формуванні мотивації, оскільки в цьому процесі важливим є не тільки результат, але й командна робота, де створені умови, що стимулюють їхню природну зацікавленість, самостійність і відповідальність. Після участі в змаганнях або спортивній події, незалежно від результату, можна завжди зробити акцент увагу на завзятості та старанності дітей і підлітків.

Науковці [19, 27, 30] стверджують, що формуванню почуття значущості у дітей та підлітків може допомогти їх залучення до організації благодійної акції. Таким чином, усвідомлення, що їх зусилля приносять користь іншим, сприятиме формуванню почуття значущості. Також можна запропонувати дітям і підліткам зробити власноруч щось творче (малюнок, виріб, скульптуру) і представити це в домашній або шкільній виставці. Публічна демонстрація результату також стимулює дитину пишатися своєю працею. Виступи дітей і підлітків перед

публікою в ролі актора чи музиканта дозволяє відчути важливість своєї участі в загальному успіху події. Позитивні відгуки від глядачів посилюють це відчуття.

Автори [14, 43] вважають, що зазначені ситуації сприяють розвитку почуття власної гідності та цінності, адже діти та підлітки бачить конкретний результат своїх зусиль і отримують схвалення від дорослих або однолітків. Відповідно це дозволяє сформувати мотивацію, спрямовану на вчинення дій.

У контексті кіберспорту можна створити достатньо багато різноманітних ситуацій, в яких дитина відчуває свою важливість, усвідомлює результати своїх зусиль і задоволена результатом. Наприклад, це може бути участь у кіберспортивному турнірі (наприклад, у кібердисциплінах Dota 2, CS:GO або Fortnite). Дитина чи підліток може виконувати конкретну роль у команді (лідера, стратега або основного виконавця дій під час гри). Під час проведення турніру йде співпраця з іншими учасниками, розроблення власної стратегії й вкладення значних індивідуальних зусиль кожного учасника задля досягнення спільної перемоги. Педагоги та психологи [17, 35, 39] однастайні в думці, що якщо команда виграє або навіть досягає певного успіху в турнірі, то діти і підлітки відчувають свою важливість у загальному процесі досягнення цілей. Усвідомлення того, що їх стратегія, дії або комунікація допомогли команді досягти мети, дає сильне почуття задоволення від зусиль. Навіть якщо команда не перемагає, то позитивний зворотний зв'язок з боку товаришів по команді чи тренера, визнання зусиль (наприклад, діти та підлітки виконували важливі завдання, добре комунікували тощо) допомагають усвідомити важливість власного внеску.

Даний досвід дозволяє дитині зрозуміти цінність командної роботи, бачити конкретний результат своїх дій у грі та отримувати задоволення від процесу, а також вдосконалювати свої навички.

## **1.2. Мотивація як чинник залучення дітей і підлітків до кіберспорту**

Науковці [41, 47, 49] стверджують, що мотивація є ключовим чинником,

що впливає на залученість дітей і підлітків до кіберспорту. Вона стимулює їх до участі в цій діяльності завдяки наступним чинникам: можливість самореалізуватися; соціалізація; хобі та задоволення; фінансова вигода; визнання і популярність; можливість створення кар'єри.

Автори [17, 44, 52, 54] багатьох наукових видань вважають, що для дітей і підлітків кіберспорт стає способом продемонструвати свої здібності, вдосконалити навички та досягти високих результатів. Вони вмотивовані змагатися на високому рівні та здобувати визнання.

Також кіберспорт часто є величезною мультиплатформною для взаємодії з однодумцями [39, 55, 67]. Діти та підлітки мотивовані тим, що вони можуть знайти друзів, стати частиною команди та взаємодіяти з гравцями з усього світу. Захоплення кіберспортом часто допомагає дітям і підліткам будувати соціальні зв'язки та об'єднуватися з людьми, які мають схожі інтереси. Це сприяє формуванню дружби та почуття приналежності до спільноти. Психологи та педагоги [7, 27, 30] відмічають, що постійне спілкування в команді під час гри допомагає розвивати навички ефективної комунікації та формувати вміння вирішувати конфлікти. Завдяки соціалізації підлітки отримують позитивну оцінку своїх досягнень, що стимулює їх до подальших успіхів і розвитку саме в галузі кіберспорту.

Авторами [9, 16, 25] встановлено, що визнання досягнень чи отримання похвали від решти гравців за переможні матчі чи вдалі тактичні рішення формує у дітей і підлітків відчуття успішності, що, в свою чергу, підвищує їхню впевненість у собі. Це підсилює мотивацію продовжувати тренування та досягати нових висот.

Командні кібердисципліни створюють можливість знайомитися з однолітками, які поділяють їхні інтереси. Це створює середовище для дружби і підтримки, що підсилює бажання залишатися в кіберспортивній спільноті. Деякі вчені [34, 39, 47, 51] стверджують, що соціалізація в кіберспорті дозволяє розвивати підліткам не тільки ігрові навички, а й удосконалювати свої соціальні

вміння, що збагачує їхні життєві можливості та підтримує інтерес до кіберспорту.

Вважається, що соціальна взаємодія у кіберспорті також пов'язана з конкуренцією між гравцями, що також є додатковим джерелом мотивації. Наприклад, можливість змагатися з іншими підлітками сприяє розвитку бажання досягти кращих результатів (перемогти в турнірі, встановити власний рекорд тощо). Це стимулює молодих гравців постійно вдосконалювати свої навички, щоб бути рівними чи кращими за досягнення своїх друзів або суперників.

Аналіз науково-методичної літератури та мережі Інтернет [50, 59, 66] вказує на можливість отримувати фінансову вигоду через турніри та спонсорські контракти. Багато дітей і підлітків бачать у цьому шанс трансформувати своє хобі на професію. Це є потужним стимулом для них. Одним із найбільш привабливих аспектів кіберспорту є величезні призові фонди на великих турнірах. Наприклад, турніри з кібердисциплін, таких як Dota 2 (The International) або Fortnite, мають призові фонди, що оцінюються мільйонами доларів. Звичайно ж, мотивація юних гравців зростає, так як вони прагнуть потрапити на ці змагання. Професійні гравці підписують контракти з командами та кіберспортивними організаціями, отримуючи згідно договору заробітну плату, яка може досягати кількох тисяч доларів на місяць. Для підлітків – можливість отримувати гроші, займаючись хобі. Багато шанувальників кіберспорту, окрім ігор, паралельно займаються стримінгом своїх ігор на платформах, таких як Twitch чи YouTube, що приносить їм дохід через рекламу, донати від глядачів та підписки. Популярні стримери можуть заробляти сотні тисяч доларів на рік і часто мають спонсорські контракти від брендів, що зацікавлені у рекламі своєї продукції, а іноді і безкоштовно надають продукцію, що є також додатковою мотивацією [66].

У індустрії кіберспорту останнім часом було підписано чимало вигідних договорів, що підкреслюють величезний фінансовий потенціал зазначеної галузі. До найбільш вигідних угод, що мотивують дітей і підлітків займатися

кіберспортом можна віднести наступні (табл. 1.2).

Таблиця 1.2.

### Найвигідніші угоди у кіберспорті [71]

Гравець/ Команда	Кібердисципліна	Спонсор/Партнер	Рік	Вартість угоди (млн.\$)
<b>Ninja</b>	Fortnite	Mixer (Microsoft)	2019	30
<b>Faker (T1)</b>	League of Legends	T1 Entertainment	2020	4,6 /рік
<b>Perkz</b>	League of Legends	Cloud9	2020	11,7
<b>Bugha</b>	Fortnite	Різні спонсори	2019	3
<b>Team Liquid</b>	Кіберспорт (різні дисципліни)	Партнерство з Marvel	2019	25

Аналіз матеріалів мережі Інтернет [68, 72] дозволив встановити, що данський гравець з нікнеймом «N0tail» (капітан команди OG) сьогодні є одним з найбільш високооплачуваних кіберспортсменів за всю історію індустрії. Він отримав понад 7 мільйонів доларів США лише на призових, взявши участь у турнірі «The International». Він перемагав на цьому турнірі двічі поспіль у 2018 та 2019 роках. Це дозволило йому стати одним з найзаможніших гравців у кіберспорті на основі турнірних призів.

Також гарним мотиваційним прикладом для залучення дітей і підлітків до занять кіберспортом є гравець з нікнеймом «Bugha», який після перемоги на чемпіонаті світу з кібердисципліни «Fortnite» у 2019 році заробив 3 мільйони доларів США як головний приз. Це один з найбільших одиничних виграшів в історії кіберспорту для одного гравця, що підвищило популярність як і даної кібердисципліни, так і всієї галузі кіберспорту [68].

Гравець з нікнеймом «Faker» також став легендою кіберспорту і одним із найбільш успішних гравців кібердисципліни «League of Legends». Контракт, який він підписав з командою «T1» оцінювався у 2,5 мільйона доларів США на

рік [61]. Окрім зарплати, він та інші професійні кібергравці отримують величезні прибутки від спонсорських угод і комерційних партнерств.

Аналіз публікаційних матеріалів мережі Інтернет [66, 69] вказує на те, що один із членів легендарної команди «Astralis» в кібердисципліні «CS:GO», гравець з нікнеймом «Хур9х», підписав у 2020 році контракт на 3 роки з клубом, в рамках якого його річна зарплата оцінюється в понад 1 мільйон доларів США. Таким чином, він увійшов до найбільш високооплачуваних гравців у кібердисципліні «CS:GO».

Зазначені приклади демонструють, що кіберспортсмени мають змогу не лише заробляти мільйони доларів шляхом отримання призових від перемог на змаганнях, а й можуть укладати вигідні контракти та співпрацювати зі спонсорами, що робить означену індустрію досить привабливою для дітей і підлітків.

Встановлено, що певні ігрові платформи пропонують внутрішні системи монетизації, в яких геймери мають змогу продати віртуальні товари (скіни в CS:GO тощо) за справжні гроші. Це мотивує дітей та підлітків долучатися до різних кібердисциплін, де вони мають змогу отримувати дохід безпосередньо через ігрову активність [37, 48].

Професійні кібергравці можуть гарно заробляти, надаючи послуги тренера (табл. 1.3) або аналітика для кіберспоркоманд чи для окремих геймерів. Це дозволяє заробляти гравцям, які гарно розуміють механіку і стратегію кібердисциплін. Таким чином, для дітей і підлітків кіберспорт стає потенційною можливістю у майбутньому стати професійним тренером команди, аналітиком, коментатором, стрімером тощо. Разом з цим, кіберспорт має чимало позитивних прикладів гравців, які досягли значного успіху як у професійній грі, так і на тренерській посаді. Наприклад, гравець з нікнеймом «Puppeu» (один із найуспішніших гравців в Dota 2) відомий своєю роллю капітана і лідера. Він входив до складу команди «Natus Vincere (Na'Vi)», що виграла перший турнір «The International» у 2011 році. Також він відомий як неформальний тренер своєї команди.

Таблиця 1.3

**Порівняльна характеристика найбільш високооплачуваних тренерів в різних кіберспортивних дисциплінах за 2022-23 роки**

Місце	Ім'я тренера, нікнейм	Країна	Кібердисципліна	Команда	Заробіток (млн.\$)	Рік
1	Johan Sundstein, «N0tail»	Данія	Dota 2	OG	7,3	2023
2	Johan Sundstein, «N0tail»	Данія	Dota 2	OG	7,2	2022
3	Lee Sang-hyeok, «Faker»	Південна Корея	League of Legends	T1	1,4	2023
4	Lee Sang-hyeok, «Faker»	Південна Корея	League of Legends	T1	1,35	2022
5	Danil Ishutin, «Dendi»	Україна	Dota 2	Na'Vi	0,9	2023
6	Danil Ishutin, «Dendi»	Україна	Dota 2	Na'Vi	0,85	2022
7	Peter Dager, «ppd»	США	Dota 2	Evil Geniuses	0,64	2023
8	Peter Dager, «ppd»	США	Dota 2	Evil Geniuses	0,62	2022
9	Xu Linsen, «Fy»	Китай	Dota 2	PSG.LGD	0,54	2023
10	Xu Linsen, «Fy»	Китай	Dota 2	PSG.LGD	0,52	2022

Хоч наразі він продовжує грати в складі команди «Team Secret», але його

здатність бути керівником команди та розробляти стратегії робить його одночасно гравцем і тренером. Численні Інтернет джерела [36, 54, 65] підтверджують, що команда під його керівництвом досягала величезних успіхів, вигравши численні турніри.

Аналіз джерел [36, 56, 62] дозволив виявити ще чимало прикладів гравців, які впливають на мотивацію дітей і підлітків долучатися до кіберспорту. Одним з таких прикладів є гравець кіберспортивної дисципліни CS:GO під нікнеймом «Zonic». Автори [56, 63] стверджують, що він був одним із кращих у своїй кібердисципліні в 2000-х роках. Після того як завершив кар'єру професійного кібергравця він став тренером команди «Astralis» у CS:GO. Під його наставництвом команда «Astralis» стала однією з найбільш успішних команд в історії зазначеної кібердисципліни, вигравши чотири Мейджори (Major Championships), при цьому, три з них поспіль. Це є абсолютний рекорд у сфері кіберспорту.

Потужним мотивуючим прикладом для юних геймерів може бути історія гравця Kim Jeong-gyun з нікнеймом «KkOMA» з кібердисципліни «League of Legends». Він розпочав свою кар'єру як геймер у кібердисципліні «StarCraft», проте справжню славу тренера здобув під час наставництва підопічних у грі «League of Legends». Kim Jeong-gyun став відомим і успішним тренером команди «SK Telecom T1» (зараз «T1»). Під його наставництвом команда три рази ставала чемпіоном світу з кібердисципліни LoL (у 2013, 2015 та 2016 роках). Він має здібності до пошуку талановитих дітей і підлітків, а також вміння піднімати команду з нуля. Також у світі кіберспорту відомий для багатьох є гравець з нікнеймом «Reapered» (справжнє ім'я – Вок Хан-гюу). В минулому він був професійним геймером, який грав за декілька відомих корейських команд, включаючи кіберклуб «SK Telecom T1» у кіберспортивній дисципліні LoL. Зазначається, що після завершення ігрової кар'єри він став професійним тренером, який вміло керував кількома командами, серед яких і «Cloud9». Під його наставництвом кіберклуб «Cloud9» досяг високих результатів у Північній Америці та на міжнародних турнірах [56, 62].

Аналіз зазначених прикладів дозволив встановити, що колишні професійні геймери досить часто стають хорошими тренерами, застосовуючи власний досвід і цінні знання, щоб допомогти юним гравцям також досягати омріяного успіху в улюблених кіберспортивних дисциплінах.

Дослідження літературних джерел [39-40, 70] та узагальнення матеріалів мережі Інтернет свідчать про значний вплив на розвиток кіберспорту монетизації через платформи. Вона дозволяє відкрити нові можливості як для геймерів, так і для кіберкоманд чи організацій. Наприклад, платформи «Twitch», «YouTube» і «Facebook Gaming» надають кіберспортсменам можливість заробляти гроші шляхом здійснення підписок глядачів, які, в свою чергу, фінансово підтримують своїх улюблених гравців щомісяця. Це досить стабільне джерело доходів для стримерів. Глядачі можуть надсилати пожертви геймерам під час стримів, що збільшує фінансову віддачу від активної стримінгової діяльності. Популярні платформи пропонують монетизацію шляхом показу реклами під час трансляцій. Це дає змогу заробляти стримерам додаткові гроші. Їх обсяг залежить від кількості переглядів [40]. Саме монетизація через платформи дозволяє залучити більше глядачів до кіберспорту, зокрема дітей і підлітків. Стримінгові сервіси надають можливість молодим гравцям стежити за своїми улюбленими геймерами та командами в режимі реального часу. Молоді гравці можуть комунікувати з геймерами через чати, задавати питання, надсилати донати з повідомленнями, що робить перегляд матчів більш цікавим. Відомо, що більшість професійних гравців регулярно поширюють свої тренування або неформальні ігри в режимі відеозв'язку, що підтримує інтерес до обраної кібердисципліни навіть у перервах між рейтинговими турнірами. Завдяки цьому, кіберспорт – не просто одномоментна подія, а постійне шоу в різних форматах (онлайн, наживо на кібераренах тощо). Це приваблює юних геймерів і дозволяє розширювати бази фанатів [70].

Загалом прибутки від монетизації через платформи сприяють фінансуванню та розвитку кіберспортивних організацій, клубів, команд, а також має вплив на:

- появу нових турнірів (існує пряма залежність, чим більшу кількість грошей кіберспортивні організації отримують через стримінгові платформи, тим більше змагань та ліг вони мають змогу організувати, збільшуючи кількість команд і геймерів, в тому числі і серед підлітків);
- підвищення рівня якості контенту (залучення додаткових коштів дозволяє кіберклубам та організаціям інвестувати в інноваційне технічне обладнання, новітні кіберстудії для трансляцій і винаймати професійних коментаторів). Це сприяє підвищенню якості кіберспортивних подій.

Також монетизація через платформи мотивує долучатися дітей і підлітків до кіберспорту. Величезна кількість юних геймерів починає свою кіберспортивну діяльність саме із стримінгу на таких платформах. Вони поступово розширюють аудиторію, а через деякий час, отримавши досвід, популярність та сформувавши професійні навички, стають професіоналами в обраній кібердисципліні [7, 18, 25].

З'ясовано, що велика кількість учасників в різних кібердисциплінах використовують платформи, такі як Discord чи Twitch, саме з метою спілкування геймерів між собою. Це дозволяє дітям і підліткам створювати власні команди, кіберклуби тощо, що сприяє формуванню їх мотивації займатися кіберспортом та бути активними в цій галузі.

Отже, існує чимала кількість мотиваційних чинників у кіберспорті, що сприяють залученню дітей і підлітків. Означена галузь створює для них можливості знайти нових друзів, взаємодіяти, надавати та отримувати підтримку, самореалізуватися через перемоги на турнірах та отримати визнання, заробити гроші тощо. Саме це і робить кіберспорт привабливим і цікавим для дітей і підлітків.

### **1.3. Використання засобів і підходів для підвищення мотивації під час кіберспортивних занять**

Тренери-практики та вчені [7, 17, 34, 38, 56] одностайні в думці, що

використання засобів підвищення мотивації під час кіберспортивних занять відіграє ключову роль для підтримки рівня зацікавленості юних геймерів, підвищення їхньої працездатності та досягнення найкращих результатів в обраній кіберспортивній дисципліні. До пріоритетних підходів можна віднести:

- встановлення конкретних та досяжних цілей (для кожного геймера мають бути чітко визначені короткострокові та довгострокові цілі, що допоможе йому краще розуміти, в якому напрямку він має рухатися, а також дозволить йому слідкувати за своїми досягненнями. Наприклад, на кожному тренувальному занятті можна зосередитися на окремих компонентах ігрової діяльності (швидкість реакції, особливості командної взаємодії тощо));

- застосування похвали (позитивні висловлювання щодо індивідуального прогресу, навіть невеликих досягнень, допоможе підтримати інтерес у дітей і підлітків до занять кіберспортом, а також зміцнити впевненість у своїх силах. Наприклад, виокремлення чи нагородження найкращого гравця під час тренувального процесу або висловлення подяки за злагоджену командну роботу);

- соціальна підтримка (підтримка з боку гравців команди, тренера та інших членів команди, що дозволяє зберігати високий рівень мотивації. Загальновідомо, що спілкування з іншими учасниками спільноти, обмін досвідом і командний дух зміцнюють бажання досягати кращих результатів) [7, 51];

- гейміфікація тренувального процесу (наприклад, це можуть бути змагання всередині команди, накопичення балів чи збільшення рейтингу, що робить тренувальний процес більш динамічним і цікавим. Це також має значний вплив на змагальний процес, мотивує працювати над покращенням результатів та виправленням помилок);

- розвиток індивідуальних навичок (під час удосконалення індивідуальних навичок кожного геймера, що потрібні для реалізації його ролі в певній кібердисципліні, рекомендується включати в тренувальний процес аналіз допущених помилок, індивідуальні вправи тощо);

- психологічна підтримка (співпраця з тренерами з мотивації чи

спортивними психологами, які мають змогу допомогти геймерам боротися з накопиченим стресом, зневірою або емоційними бар'єрами. Особливо важливою психологічною стійкістю є в тих кібердисциплінах чи турнірах, де присутній високий рівень конкуренції);

- формування правильних звичок та режиму дня (дотримання режиму дня, регулярності тренувальних занять, відпочинку та оптимальних навантажень сприятиме запобіганню вигорання. Режим дня юних геймерів має включати здоровий сон, фізичні вправи та правильне харчування, що також позитивно впливає на їх мотивацію та працездатність) [41, 46];

- наявність регулярного зворотнього зв'язку від тренера (взаємні обговорення в команді сприяють підвищенню рівня мотивації. Це дозволяє зосередитися молодим гравцям на важливих моментах, дає змогу відчувати свій прогрес і бачити перспективи для удосконалення).

Використання зазначених підходів допомагає створити позитивне та ефективне середовище для забезпечення тренувального процесу у кіберспорті (табл. 1.4), що сприяє підвищенню мотивації геймерів, особливо серед дітей і підлітків.

*Таблиця 1.4.*

**Модель ефективного середовища для тренувального процесу в кіберспорті [48]**

Категорія	Компоненти та заходи
-----------	----------------------

Технічне забезпечення	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Високоякісне та потужне обладнання: комп'ютери, монітори 144 Гц+, клавіатури, миші, навушники.</li> <li>➤ Мережеве обладнання: швидкісний інтернет з низькою затримкою, резервні канали тощо.</li> <li>➤ Наявність програмного забезпечення для: аналітики, запису ігор, тренування швидкості реакції.</li> </ul>
Побутові умови	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Комфортабельне робоче місце: ергономічні столи та крісла.</li> <li>➤ Відповідне освітлення та клімат-контроль.</li> <li>➤ Наявність зон відпочинку та фізичної активності.</li> </ul>
Психологічне забезпечення	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Кваліфікований тренер і психолог для розвитку психологічної стійкості та мотивації.</li> <li>➤ Забезпечення оптимального режиму дня з чергуванням тренувань і відпочинку.</li> <li>➤ Підтримка командного духу та вирішення конфліктів у команді.</li> </ul>
Розвиток навичок	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Індивідуальні тренування.</li> <li>➤ Аналіз ігор і робота над помилками.</li> <li>➤ Моделювання змагальних ситуацій.</li> </ul>
Фізична активність і здоров'я	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Виконання регулярних фізичних вправ.</li> <li>➤ Раціональне харчування.</li> <li>➤ Здоровий сон.</li> </ul>
Теоретична підготовка та підвищення кваліфікації	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Теоретичні заняття, аналіз практик.</li> <li>➤ Вивчення нових патчів та ігрових стратегій.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Періодична участь у турнірах різного рівня.</li> </ul>
Соціальне забезпечення	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Розвиток комунікативних навичок.</li> <li>➤ Командна взаємодія.</li> <li>➤ Організація спільних заходів.</li> </ul>

#### **1.4. Проблеми підвищення мотивації до занять кіберспортом, що виникають у дітей та підлітків та можливі шляхи їх вирішення**

Вчені [22, 29, 32, 44] виділяють ряд проблем, пов'язаних із мотивацією дітей та підлітків до занять кіберспортом. До найбільш актуальних проблем можна віднести: страх поразок і критики; недостатня підтримка з боку батьків; проблеми зі здоров'ям; психологічні аспекти; неналежна інфраструктура; високий рівень конкуренції тощо (рис. 1.1).

Автори багатьох наукових праць [44, 49] вважають, що однією з найбільш глобальних проблем є саме зосередженість з боку дітей і підлітків на віртуальних результатах у кіберспорті, що значним чином може впливати на інші важливі сфери їх розвитку: фізичне та психологічне здоров'я; освіту; соціальні навички тощо. Саме тому, більшість батьків не розглядають та не підтримують кіберспорт у контексті професійної діяльності чи реалізації для своїх дітей. Відсутність належної підтримки з боку батьків може суттєво знизити мотивацію дітей і підлітків.

Також доведено [39, 51], що регулярні та тривалі заняття кіберспортом можуть спричинити значні проблеми з фізичним здоров'ям. Наприклад, це можуть бути проблеми з зором, атрофія м'язів, серцево-судинні негаразди, порушення постави, обміну речовин тощо. Багато авторів [46, 51, 54] однозначно стверджують, що людина запрограмована природою на рух, а сидячий спосіб життя і відсутність фізичних вправ можуть викликати серйозні проблеми зі здоров'ям та фізичним розвитком у дітей і підлітків.

Чисельна кількість дітей і підлітків вбачає у кіберспорті реальний спосіб

стати відомими та багатими, не усвідомлюючи, що тільки незначна їх частина зможе досягнути високого професійного рівня. Як показує теорія [34, 46] та практика, більшість з них отримують розчарування і втрачають інтерес у разі якщо швидко не досягають успіху.

Регулярний тренувальний процес та надмірна участь у кіберспортивних змаганнях часто призводять до емоційного виснаження, стресу або розвитку ігрової адикції [46]. Дана тенденція може негативно впливати на мотивацію юних геймерів. Геймери, особливо діти та підлітки чи професійні гравці, відчують сильний психологічний тиск щодо здобуття найкращого результату або утримання досягнутих результатів. У них існує постійна потреба демонструвати високий рівень працездатності та досягнень, що викликає тривогу і страх перед невдачею.

Рис 1.1. Основні проблеми, що пов'язані з мотивацією дітей і підлітків до занять кіберспортом [44].

Вітчизняні та закордонні вчені [7, 34, 54, 57] стверджують, що надмірна залученість у тренувальний чи змагальний процес може обмежувати час на спілкування з друзями та родиною, що здебільшого викликає почуття ізоляваності. Це впливає на мотивацію, оскільки гравці починають відчувати брак підтримки та негативні емоції через нестачу соціальних зв'язків.

Задля вирішення означених проблем необхідно зберегти збалансований підхід до ведення кіберспортивної діяльності та залучити педагогів, психологів, тренерів з фізичної підготовки і батьків до створення оптимального середовища, що підтримує фізичний, емоційний і соціальний розвиток дітей і підлітків.

У науковій літературі [43, 46, 47, 51] існує декілька підходів, що спрямовані на підвищення мотивації дітей і підлітків до занять кіберспортом:

➤ удосконалення саморегуляції та мотиваційної підтримки (дослідження вказують на те, що мотивацію дітей і підлітків можна покращити

шляхом навчання саморегуляції, що включає встановлення конкретних та досяжних цілей і самоконтролю, а також дозволяти самостійно планувати тренування під наглядом тренера. Це їм допоможе ліпше орієнтуватися та бути обізнаними в особливостях навчально-тренувального процесу, знизити рівень стресу і підвищити інтерес до кіберспорту. Підтримка з боку тренерів, наставників, профільних онлайн-спільнот значно впливає на розвиток стійкої мотивації);

➤ робота з батьками (формування їх обізнаності, інформування про позитивні сторони і ризики означеної діяльності та формування позитивного ставлення, заохочення батьків підтримувати своїх дітей у заняттях кіберспортом, проведення інформаційних сесій і тренінгів, що дозволяють допомогти усунути негативні стереотипи про кіберспорт та сформувати у батьків позитивне ставлення);

➤ інтеграція кіберспорту в систему освіти (світова практика вказує на те, що деякі школи та університети наразі почали включати кіберспорт у свої навчальні програми, надаючи школярам і здобувачам вищої освіти належні ресурси та інфраструктуру для реалізації тренувального процесу. Це сприяє подоланню перешкод у вигляді нестачі часу і ресурсів. Такі навчальні програми часто включають розвиток «гнучких» навичок, таких як комунікація, критичне мислення, лідерство, що робить кіберспорт привабливішим);

➤ психологічна підтримка (науковці [21, 28-30, 55, 58] роблять акцент на важливості психологічної підготовки для юних учасників в кіберспорті, щоб діти та підлітки мали змогу успішно справлятися з поразками та критикою. Це можуть бути різного рівня тренінги з психологічної підтримки, вивчення та практика стратегій подолання стресу, індивідуальна робота над самооцінкою тощо. Залучення спортивних психологів, підтримка з боку вчителів у закладах освіти сприяє посиленню мотивації до кіберспорту у юних геймерів);

➤ розвиток належної кіберспортивної інфраструктури та доступу до обладнання (у охочих дітей і підлітків має бути доступ до сучасного обладнання, тренувальних програм та кіберспортивних платформ, що є важливим чинником

для ліквідації бар'єрів, пов'язаних із дефіцитом ресурсів. Також одним із шляхів подолання зазначеної проблеми можуть бути партнерства з потужними кіберспортивними компаніями, що можуть надати ресурсну підтримку навчальним програмам у школах та закладах вищої освіти).

Означені підходи розглядаються науковцями як цілісний підхід задля підвищення мотивації серед дітей і підлітків, що сприяє удосконаленню необхідних навичок, необхідних для успішного й стабільного залучення до обраної кібердисципліни.

### **Висновки до розділу 1**

Встановлено, що формуванню мотивації у дітей і підлітків притаманні певні особливості, пов'язані з етапами їх психологічного розвитку. У молодшому дитячому віці мотивація більшою мірою залежить від зовнішніх факторів, таких як похвала, заохочення та емоційна підтримка з боку дорослих. У підлітковому віці внутрішня мотивація має пріоритетне значення. Це пов'язано із бажанням стати самостійним, самореалізуватися та отримувати визнання у соціумі. Важливо, щоб мотивація сприяла розвитку інтересів, самоповаги та впевненості дітей і підлітків, а також належно підтримувалася з урахуванням індивідуальних особливостей і їх особистих потреб.

В науковій літературі мотивація є важливим чинником залучення дітей та підлітків до занять кіберспортом, оскільки саме вона обумовлює їхнє бажання брати участь у змаганнях, постійно самовдосконалюватися та досягати найкращих результатів. У означеному віці кіберспорт приваблює завдяки емоційним переживанням, можливостям взяти участь у командній грі та проявити себе. Підлітків мотивують більше соціальні фактори – визнання, підтримка з боку однолітків і перспективи професійного розвитку. Однак, для ефективного розвитку та забезпечення мотивації в обраних кіберспортивних дисциплінах важливо враховувати оптимальний баланс між грою та іншими сферами життя, а також спрямувати мотивацію на саморозвиток і формування

відповідального ставлення до тренувального процесу і змагань.

Автори наукових публікацій у сфері психології, педагогіки, соціології стверджують, що застосування ефективних засобів і підходів щодо підвищення мотивації під час кіберспортивних занять сприяють підвищенню рівня залученості та результативності серед дітей і підлітків. До них можна віднести: використання елементів змагальності, встановлення досяжних цілей, позитивне емоційне підкріплення, а також забезпечення підтримки з боку тренерів та членів команди. Застосування означених підходів допомагає гравцям розвивати впевненість у власних силах, підвищує інтерес до занять і сприяє розвитку важливих навичок, таких як самодисципліна і командна робота. Водночас, важливо дотримуватися принципу оптимальності, щоб мотивація не призводила до вигорання чи залежності, а підтримувала сталий розвиток у кіберспортивній дисципліні.

З'ясовано, що проблеми підвищення мотивації до занять кіберспортом у дітей та підлітків досить часто пов'язані з нестійкістю інтересу, труднощами в досягненні цілей, відсутністю підтримки або розуміння з боку батьків і вчителів, а також ризиками емоційного вигорання. Задля вирішення означених проблем важливо реалізувати різнобічну підтримку юних геймерів, сформувані реалістичні очікування, розвивати самодисципліну та встановлювати чіткі, досяжні цілі. Крім того, важливо забезпечити регулярний навчально-тренувальний процес, долучати тренерів, які знаються на мотивації та вміють підтримувати, створювати цікаве та сприятливе ігрове середовище, що сприяє розвитку індивідуальних і командних навичок без шкоди для психологічного та фізичного здоров'я дітей і підлітків.

## **РОЗДІЛ 2**

### **МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ**

Даний розділ містить інформацію про методи та організацію дослідження у питанні розробці збалансованого підходу щодо формування мотивації дітей і підлітків займатися обраними кіберспортивними дисциплінами.

#### **2.1. Методи дослідження**

Для реалізації наукової вірогідності результатів дослідження та вирішення поставлених завдань у кваліфікаційній роботі було використано такі методи дослідження:

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

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

Використання цього методу наукових досліджень дозволило здійснити теоретичний аналіз літературних джерел фахового спрямування та зробити огляд даних мережі Інтернет щодо проблемних питань з формування мотивації у дітей та підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами. Були вивчені вітчизняні та закордонні науково-методичні праці, зокрема: дисертаційні дослідження авторитетних вчених, статті, матеріали наукових доповідей на конференціях різних рівнів. Використано аналіз інформації, що отримано з мережі Інтернет. Це зроблено з метою вивчення ступеня розробленості означеного питання та його новизни. З'ясовані загальні властивості формування мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами, проаналізовані особливості використання засобів і підходів задля підвищення рівня мотивації під час занять кіберспортом, а також розглянуті проблемні питання, пов'язані зі шляхами підвищення мотивації до занять кіберспортом. Це сприяло

формуванню мети і завдань роботи, а після одержання практичних результатів наукового дослідження – її систематизації та узагальненню.

Всього було проаналізовано 72 джерела, з яких 22 - іноземні.

**2.2.2. Опитування.** Нами було здійснено опитування групи з 40 дітей і підлітків, вік яких знаходився в межах від 9 до 17 років. Респондентами були представники кібердисциплін CS:GO, Dota 2, LoL тощо. Сформовані питання були розіслані за допомогою опитувальника у форматі форми Google, посилання на яку поширювалося серед школярів, студентів перших років навчання, їх однолітків, представників геймерських спільнот для заповнення. Створений опитувальник включає ряд питань, що спрямовані визначити соціальний ефект від занять кіберспортивними дисциплінами на дітей та підлітків, вивчити закономірності формування мотивації до занять кіберспортом у юних геймерів, а також частково дослідити вплив занять кіберспортом на їх психологічний та фізичний стан. Опитувальник складається з чотирьох частин. Перша частина спрямована на встановлення інформації про респондентів (вік, стать, вага, зріст, освіта тощо). Друга частина присвячена відповідям на запитання, що відносилися до з'ясування соціального ефекту від занять кіберспортивними дисциплінами. Третя частина опитування спрямована на встановлення критеріїв обрання кібердисципліни юними геймерами. Четверта – вивченню впливу занять кіберспортом на психологічний та фізичний стан дітей і підлітків. Респонденти, які взяли участь в опитуванні, були ознайомлені з порядком проведення опитування, дотримання політики конфіденційності тощо. Також опитувальник містив питання про фізичну активність (збиралася інформація про регулярність занять фізичними вправами серед дітей і підлітків, зокрема пробіжки, спортзал тощо). Учасники заповнили анкету, вказуючи кількість разів на тиждень, коли вони займалися спортом. Анкета дала змогу оцінити, чи є у підлітків, залучених до кіберспорту, достатній рівень фізичної активності порівняно з контрольною групою.

Також для проведення опитування була сформована група фахівців. Вони мали відповідний досвід діяльності в галузі кіберспорту та педагогіки. Група фахівців

складалася з 9 осіб: тренери, науково-педагогічні працівники кафедри кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ та представники UESF. Було створено анкету задля отримання їхніх оцінок щодо розподілу вибору кіберспортивних дисциплін за віковими групами.

**2.2.3. Педагогічне тестування.** Для визначення психологічного та фізичного стану дітей і підлітків, які займаються кіберспортом було проведено педагогічне тестування з використання відповідних методів.

*Шкала тривожності Спілбергера.* Це стандартизована шкала, що розроблена для вимірювання тривожності як стійкої особистісної риси (тривожність як риса) та як тимчасового емоційного стану (тривожність як стан). Шкала складається з 20 тверджень, на які учасники відповідають, оцінюючи власний стан або загальний рівень тривожності. В нашому дослідженні діти та підлітки з обох груп (80 учасників) оцінювали, наскільки кожне з тверджень стосується їхнього емоційного стану. Показники для групи кіберспортсменів (40 учасників) та групи однолітків, що не займалися кіберспортом (40 учасників) порівнювалися, щоб визначити, чи мають учасники, залучені до кіберспорту, вищий рівень тривожності.

*Шкала стресу Коуена.* Застосовується для оцінки стресу у повсякденному житті та складається з ряду запитань, на які респонденти відповідають, оцінюючи частоту стресових переживань за останній місяць. Під час дослідження учасники обох груп відповідали на запитання щоб оцінити рівень стресу, пов'язаного з навчанням, соціальними взаємодіями та іншими аспектами повсякденного життя. Були обчислені середні показники стресу для обох груп та порівняні між собою.

*Індекс маси тіла (ІМТ).* Розраховується як відношення маси тіла (в кілограмах) до квадрату зросту (в метрах). Цей індекс широко використовується для оцінки відповідності маси тіла людини до її зросту, що може свідчити про наявність ризику ожиріння або недостатньої ваги. Юні геймери та учасники контрольної групи проходили вимірювання зросту і маси тіла для розрахунку ІМТ. Порівнювалися середні показники ІМТ між групами та аналізували, чи є

серед кіберспортсменів вищий відсоток тих, у кого ІМТ перевищує норму.

*Тест на гостроту зору (Snellen test).* Дозволяє оцінити рівень зору людини. Це класичний тест, що складається з рядів букв різного розміру, які потрібно прочитати на певній відстані. Кожен учасник пройшов тестування зору. Результати використали для визначення відсотка підлітків із зниженою гостротою зору в кожній групі, порівнюючи частку кіберспортсменів із наявними проблемами зору з учасниками контрольної групи, які не займалися геймінгом.

**2.2.4. Педагогічне спостереження.** Педагогічне спостереження – процес, під час якого ми мали змогу спостерігати за поведінкою дітей і підлітків під час навчально-тренувального процесу, а також під час проведення турнірів і змагань різного рівня. Використання даного методу дослідження дозволило додатково підтвердити результати опитування респондентів, а також більш поглиблено вивчити вплив занять кіберспортом на їх психологічний і фізичний стан. З'ясовані особливості стали підґрунтям оптимального підходу щодо формування правильної мотивації у дітей і підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами. Спостереження було спрямовано на особливості взаємодії з тренером, командою та іншими членами геймерських спільнот. У цьому дослідженні взяли участь 17 гравців, вік яких коливався від 10 до 15 років. До вибірки увійшло 12 хлопців та 5 дівчат.

**2.1.5. Методи математичної статистики.** З метою побудови шкали мотивації та аналізу її впливу у дослідженні застосовувалися такі методи математичної статистики:

1. Аналіз надійності шкали (коефіцієнт альфа Кронбаха). Метою використання даного методу дослідження у кваліфікаційній роботі була необхідність з'ясувати внутрішню узгодженість шкали мотивації. В практиці наукових досліджень коефіцієнт альфа Кронбаха використовується для перевірки того, наскільки добре різного роду питання, що були сформовані в опитувальнику корелюють між собою, утворюючи єдину шкалу мотивації. Загальновідомо, що високий коефіцієнт альфа ( $> 0,7$ ) вказує на надійність шкали

[33];

2. Аналіз середніх значень та стандартного відхилення. Цей метод був застосований під час проведення наукових досліджень задля обчислення середнього рівня показників, що були отримані під час проведення педагогічного опитування. Стандартне відхилення використовувалося для оцінки розсіювання балів, тобто для визначення, наскільки отримані показники варіювалися навколо середнього.

3. Дисперсійний аналіз. Означений метод використаний для перевірки значущості відмінностей у рівнях мотивації між різними кіберспортивними дисциплінами. В роботі дисперсійний аналіз використовувався для порівняння середніх значень мотивації у чотирьох групах учасників, що були залучені до різних кібердисциплін (Dota 2, League of Legends, Fortnite, CS:GO). Якщо результати дисперсійного аналізу показують статистично значущу різницю, то це вказує на те, що мотивація варіюється залежно від кібердисципліни.

4. Статистичний аналіз. t-критерій Стьюдента використовується для визначення значущості різниці середніх величин між двома групами. Він дає змогу з'ясувати, чи є відмінності в показниках між групами статистично значущими (наприклад, різниця у рівні тривожності або ІМТ). Т-тести провели для кожного психологічного та фізичного показника, щоб оцінити значущість різниці між кіберспортсменами та контрольною групою дітей і підлітків, які не займалися геймінгом. Т-тест для рівня тривожності показав, що кіберспортсмени мали статистично вищий рівень тривожності, ніж їхні однолітки з контрольною групи, що підтвердило значущість результатів.

4. Кореляційний аналіз. Під час наукового дослідження мав на меті визначити зв'язок між різними аспектами мотивації (наприклад, інтересом до дисципліни та самодисципліною тощо). Кореляційний аналіз, зокрема, коефіцієнт Пірсона, дозволяє зрозуміти, як різні елементи опитування пов'язані між собою. В роботі оцінювався, чи високий рівень цілеспрямованості пов'язаний з високими балами кібердисципліни.

Обробка результатів дослідження виконувалась на ЕОМ Lenovo з

операційною системою Windows 11 за допомогою програми Microsoft Office Excel 2021. Також статистично матеріали дослідження оброблювалися з використанням програми «Statistica 12.7» (StatSoft Inc., США, 2015). Всі наукові методи дослідження, що були використані в роботі, базувалися на рекомендаціях, викладених в науково-методичній літературі щодо застосування математико-статистичних методів в спорті [1].

## **2.2. Організація дослідження**

Наукові дослідження щодо означеної проблематики було організовано в три етапи (з вересня 2023 р. по листопад 2024 р.).

На *першому етапі* (вересень 2023 р. - січень 2024 р.) було ретельно проаналізовано дані науково-методичної літератури та матеріалів мережі Інтернет для вивчення проблемних питань стосовно формування мотивації у дітей і підлітків, проведено узагальнення отриманих даних, а також здійснено підбір відповідних методик до поставлених завдань і створено опитувальник. На даному етапі досліджень здійснено аналіз вітчизняних та зарубіжних джерел з педагогіки, психології, особливостей проведення навчально-тренувального процесу в кіберспорті. Було сформовано тему магістерської роботи, обґрунтовано актуальність обраного дослідження, а також завершена підготовка вступу, першого розділу і розроблено програму наукових досліджень.

На *другому етапі* (лютий 2024 р. – липень 2024 р.) було здійснено опитування групи з 40 дітей і підлітків, вік яких знаходився в межах від 9 до 17 років. Респондентами були представники кібердисциплін CS:GO, Dota 2, LoL тощо. Також проведено опитування групи з 9 фахівців (науково-педагогічних співробітників НУФВСУ та представників UESF). Під час дослідження було визначено їх думки. Проведено педагогічне тестування учасників двох груп (80 осіб). Отримані дані було опрацьовано та узагальнено висновки відносно зазначеної проблематики. Здійснено математичну обробку даних, а також підготовлено підрозділи 3.1 «Вплив кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків» і 3.2 «Психологічний та фізичний стан дітей і

підлітків, які займаються кіберспортом» та 3.3. «Збалансований підхід щодо формування позитивної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом» третього розділу роботи.

На *третьому етапі* (серпень 2024 р. – листопад 2024 р.) створено практичні рекомендації, сформовано висновки, а також закінчено та оформлено роботу до захисту.

Кваліфікаційна робота здійснена на кафедрі кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ. У проведенні наукових досліджень взяли участь 89 осіб. При проведенні були дотримані всі етапи та технології, що висуваються до проведення наукових досліджень, а також збережені етичні норми стосовно анонімності та конфіденційності отриманої інформації.

### РОЗДІЛ 3

## ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ЯК ЧИННИК ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ТА РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ

Даний розділ містить інформацію про результати опитування юних гравців і фахівців в сфері педагогіки, психології та кіберспорту щодо з'ясування впливу кіберспортивних дисциплін на формування мотивації дітей і підлітків, матеріали дослідження їх психологічного та фізичного стану, а також дані авторського підходу щодо формування позитивної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом.

### **3.1 Вплив кіберспортивних дисциплін на формування мотивації у дітей та підлітків**

Під час аналізу даних науково-методичних джерел встановлено, що кібердисципліни по-різному впливають на формування мотивації у дітей і підлітків [7, 47]. В процесі опитування учасників дослідження встановлено, що вибір кіберспортивної дисципліни юними геймерами залежить від наступних чинників: інтереси та здібності; її популярність; зацікавленість оточення; схвалення діяльності з боку батьків; наявність можливостей для навчання та розвитку; кар'єрні перспективи; психологічні особливості (рис. 3.1).

Зазвичай діти та підлітки обирають ті хобі, що їх захоплюють та в яких вони відчують себе сильними. Наприклад, юнаки та дівчата, які полюбляють стратегії і логічні задачі, можуть обрати програмування чи кіберспорт. Творчі підлітки схильються до роботи з дизайном чи відео-редагуванням.

Результати опитування дозволяють стверджувати, що популярність дисципліни в кіберспорті має вагоме значення на формування мотивації у дітей і підлітків. Встановлено, що чим частіше дитина чує про конкретну дисципліну в медіа чи через своє оточення, то тим більше шансів, що вона проявить бажання долучитися до неї. Особливо якщо рідні зацікавлені або підтримують хобі

дитини чи підлітка, то це значним чином може вплинути на вибір кібердисципліни. Відвідування спеціалізованих курсів чи гуртків також може схилити юне покоління до певного напрямку в кіберспорті.



Рис. 3.1. Чинники, що впливають на вибір юних гравців займатися тою чи іншою кіберспортивною дисципліною (за даними опитування, n = 40, %)

Проведені бесіди з учасниками наукового дослідження дозволяють стверджувати, що наявність повноцінного доступу до курсів, гуртків, обладнання та можливість спілкуватися з професійними кібертренерами у певних кібердисциплінах може стати важливим чинником впливу. 8 % опитаних вважають, що в разі розуміння того, що обрана кібердисципліна може відкрити шлях до омріяної кар'єри (стати професійним кіберспортсменом чи кібертренером, програмістом, графічним дизайнером тощо), то це може вплинути на її вибір.

З'ясовано, що стиль мислення, темперамент та риси характеру також певним чином впливають на вибір дисципліни дітьми та підлітками. Програмування чи веб-розробка можуть привабити тих, кому комфортніше працювати наодинці, проте для більш комунікабельних дітей цікавішим може

стати кіберспорт.

Таким чином, можна зробити висновок, що вибір юними геймерами кібердисципліни формувався під впливом особистих інтересів, підтримки з боку близького оточення та друзів, а також доступності належних та в достатньому обсязі ресурсів і наявність перспектив збудувати омріяну кар'єру.

Також проведене опитування тренерів, науково-педагогічних працівників кафедри кіберспорту НУФВСУ та представників UESF показало, що вік насправді відіграє пріоритетну роль у виборі кіберспортивної дисципліни, так як різноманітні жанри та ігрові дисципліни вимагають володіння розумовими здібностями та фізичними якостями (табл. 3.1).

*Таблиця 3.1*

**Розподіл вибору кіберспортивних дисциплін за віковими групами (за даними фахівців, n = 9)**

<b>Вік</b>	<b>Шутери (CS:GO, Valorant)</b>	<b>МОБА (Dota 2, LoL)</b>	<b>Стратегії (StarCraft II)</b>	<b>Спортивні симулятори (FIFA, NBA 2K)</b>	<b>Рольові/Пригодницькі ігри (RPG)</b>
10-18 років	31 %	24 %	11 %	15 %	19 %
19-24 роки	38 %	32 %	6 %	9 %	15 %
25-34 роки	24 %	26 %	22 %	14 %	14 %
35 + років	8 %	17 %	33 %	17 %	25%

До основних чинників, як вік може вплинути на вибір кібердисципліни, можна віднести:

1. Швидкість реакції та фізична витривалість (загальновідомо, що молоді гравці до 23-25 років мають швидшу реакцію та витривалість). Це дозволяє їм бути лідерами саме в тих кібердисциплінах, де необхідна швидка реакція. Наприклад, це можуть бути шутери, на кшталт CS:GO чи Valorant або моби –

League of Legends чи Dota 2). Ось чому ці дисципліни є найулюбленішими серед дітей і підлітків. Результати дослідження (табл. 3.1) також чітко вказують на тенденцію зниження кількості зацікавлених грати в шутери з віком (31 % охочих у віці 10-18 років порівняно з 8 % у віці старше 35 років).

2. Складність стратегічного мислення (зазвичай доросліші геймери досить часто надають перевагу саме жанру «Стратегії», де важливим є довготривале планування та управління ресурсами, як у кібердисципліні «StarCraft II» чи інших стратегіях в реальному часі. Більш зрілі учасники кіберспортивних спільнот можуть компенсувати повільнішу реакцію за рахунок кращого стратегічного планування. Згідно даних власних досліджень (табл. 3.1) підтверджується означений факт, так як спостерігається потрійне зростання з 11 % у віковій групі 10-18 років до 33 % в групах осіб старше 35 років).

3. Фізичні навантаження (вікові зміни також мають місце, оскільки можуть призводити до зниження рівня концентрації уваги під час довготривалого навчально-тренувального процесу чи участі у високоінтенсивних кібердисциплінах. Зважаючи на це, старші геймери часто обирають менш динамічні кібердисципліни, де результат турніру залежить від тактичних рішень, а не від реалізації швидкісних якостей).

4. Популярність залежно від віку (діти та підлітки схильні до нових та популярних дисциплін, що активно розвиваються на кіберспортивній сцені, а старші гравці зазвичай залишаються сталими у своєму виборі щодо обраної дисципліни, що була популярною на момент їхнього долучення до кіберспорту. Це пов'язано з віковими особливостями, коли у старшому віці гравці прагнуть до стабільності, а також не бажають втратити свій авторитет, популярність та рейтинг в обраній кібердисципліні).

5. Командні ролі (чинник віку має вплив і на вибір позиції в командній грі. Досвідченіші геймери частіше обирають ролі стратегів чи підтримки, а молодші – атакуючі ролі, де швидкість реакції є більш важливою).

Проте, це лише загальні тенденції. Є безліч успішних прикладів вікових геймерів у швидкісних кібердисциплінах чи молодих гравців у стратегіях.

Загалом вікові особливості часто стають пріоритетними при виборі ігрової дисципліни.

В процесі проведення опитування серед дітей і підлітків щодо значущості критеріїв їх мотивації до занять кіберспортивними дисциплінами ми отримали наступні результати (рис. 3.2).



Рис. 3.2. Значущість критеріїв мотивації серед дітей і підлітків до занять кіберспортивними дисциплінами (за даними опитування, n = 40, %)

Результати опитування щодо цього питання серед дітей і підлітків базуються виходячи з багатьох психологічних і соціальних чинників. Більшість респондентів (38 %) зазначили, що вони почали займатися кіберспортом саме для розваги. Наукові дослідження ряду вчених [17, 47] вказують на те, що відеоігри сприяють зниженню стресу, допомагають відчувати спортивний азарт і задоволення, що дозволяє емоційно розвантажити та підвищити настрій молодим гравцям. Також, загальновідомо що в означеному віці розваги є одним із пріоритетних аспектів, що впливає на вибір хобі.

На другому місці серед важливості критеріїв мотивації посідає соціальна взаємодія з результатом 33 %. Вона є потужним мотиватором для дітей і підлітків в кіберспорті, оскільки їхня ігрова участь сприяє формуванню соціальних зв'язків, що дозволяє налагодити спілкування з однолітками, а також створює умови для формування власних соціальних груп у спільноті за вподобаннями,

віком, статтю тощо. Згідно з теорією соціального навчання [13, 44], спілкування та обмін досвідом сприяють формуванню соціальних навичок, що є важливим для дітей і підлітків.

Аналіз науково-методичної літератури [37, 56] показує, що останніми роками кіберспорт став перспективною кар'єрою, де є можливість пристойного заробітку. Більшість дітей і підлітків мотивує саме успіх професійних кіберспортсменів і вони прагнуть також зробити блискучу кар'єру у цій сфері. Ця тенденція підтверджується і власними дослідженнями. 15 % дітей і підлітків ще змалечку мотивовані досягати значних успіхів на змаганнях та кібертурнірах і цілеспрямовано розвивають ігрові навички, що можуть стати корисними для майбутньої роботи у сферах технологій і медіа.

12 % респондентів зазначили, що для них психологічно важливо досягати успіхів, отримувати визнання, особливо в соціальних групах. Саме кіберспорт надає їм можливість брати участь у різних кібертурнірах, як в онлайн так і офлайн форматі, перемагати, отримувати медалі, кубки, грошові винагороди. Це в свою чергу, сприяє підвищенню самооцінки, впевненості у собі та у власних силах. Для означеного контингенту прагнення до досягнень є потужним мотивом, оскільки воно формує наполегливість і орієнтацію на результат.

Невелика частина дітей і підлітків (2 %) захопилися кіберспортом саме через інтерес до комп'ютерних технологій і новинок. Наразі кіберспорт є серйозним чинником, що стимулює розвиток технічних знань, стратегічного мислення та навичок вирішення проблем. Це важливо для тих геймерів, які цікавляться інноваційними та інформаційними технологіями, а також їх можливостями в сучасному світі. Наукові дослідження показали (рис. 3.2), що цей критерій мотивації є менш популярним серед молодих гравців, проте він може бути серйозним для тих дітей і підлітків, які бажають зв'язати своє майбутнє з технологічними професіями.

Встановлено, що розвага та соціальна взаємодія є провідними критеріями мотивації для дітей і підлітків у кіберспорті, оскільки вони сприяють задоволенню їх базових емоційних та соціальних потреб. Кар'єрні можливості,

визнання та технічний інтерес також сприяють залученню, проте є більш пріоритетними для групи осіб, що розглядають кіберспорт як перспективу для професійного зростання чи освіти.

З метою аналізу впливу кіберспортивних дисциплін на мотивацію дітей та підлітків нами були сформульовано основну (H1) та нульову гіпотези (H0). (H1): різні кібердисципліни по-різному мають вплив на мотивацію дітей і підлітків. H0: кібердисципліна не має значного впливу на мотивацію дітей і підлітків. Для збору даних було проведено опитування, де респонденти оцінили рівень мотивації до навчання до і після залучення до певних кіберспортивних дисциплін (рис. 3.3.). Також додатково з учасниками дослідження були проведені бесіди для отримання додаткової інформації. Для аналізу був використаний дисперсійний аналіз для визначення відмінностей між кібердисциплінами.

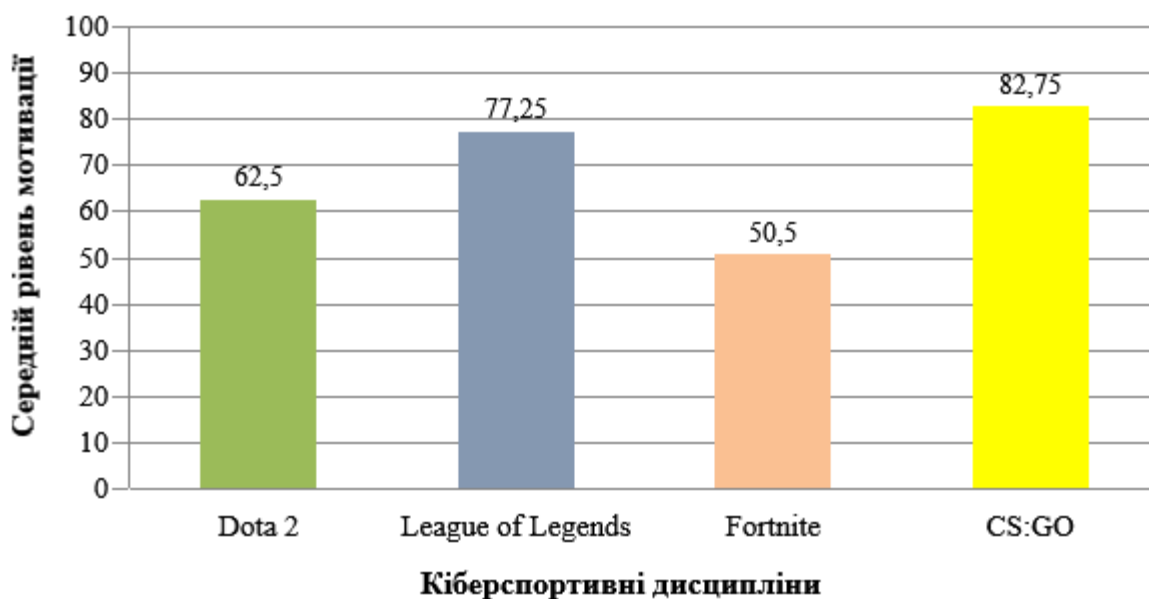


Рис.3.3. Середній рівень мотивації дітей і підлітків до занять популярними кіберспортивними дисциплінами Dota2, LoL, Fortnite (за даними опитування, n = 40, %)

Відповідно до результатів дисперсійного аналізу, мотивація дітей і підлітків значно відрізняється залежно від обраної кібердисципліни. Наприклад, кібердисципліни LoL та CS:GO показали найвищі показники мотивації, тоді як Fortnite — найнижчі. Це пов'язано з різними вимогами та стилями гри в кожній

кібердисципліні, а також їхньою популярністю серед молодих геймерів. Кібердисципліни, що вимагають швидкості, стратегічного мислення та залученості до командної роботи, показали більший вплив на такі аспекти мотивації, як самодисципліна та цілеспрямованість. Це свідчить про те, що ці ігри краще сприяють розвитку комунікації та планування, а також можуть мати додаткові переваги для індивідуального розвитку.

Кіберспортивна дисципліна CS:GO дійсно є однією з найпопулярніших серед дітей і підлітків з кількох причин, що стимулюють їхню мотивацію займатися кіберспортом: легка механіка та доступність (CS:GO є досить простою для розуміння навіть для дітей та новачків); простий і зрозумілий геймплей допомагає швидко залучити нових геймерів, що сприяє стимулюванню дітей і підлітків до гри та самовдосконалення; розвинена система змагань (означена кібердисципліна має стабільну й насичену кіберспортивну сцену з регулярним проведенням турнірів, функціонуванням ліг і чемпіонатів різних рівнів, що дозволяє молодим гравцям мріяти про професійну кар'єру, де вони можуть здобувати славу, нагороди та заробляти гроші); командна гра, в якій важливі не тільки індивідуальні навички, а й тактична взаємодія з командою; емоційна насиченість та динамічність гри (CS:GO пропонує досить швидкі та інтенсивні раунди, де кожна помилка може бути суттєвою і значно впливати на результат, що стимулює викид адреналіну та емоційне напруження); безкоштовність і широка доступність на різних популярних платформах; наявність взірців для наслідування (відомі геймери та стрімери CS:GO є прикладом для дітей і підлітків, які мріють досягти подібного успіху).

В процесі дослідження також встановлено, що діти та підлітки, які активно залучені в певні кіберспортивні дисципліни, демонструють більшу зацікавленість щодо самовдосконалення та досягнення найкращих результатів у обраній грі. Це свідчить про те, що кіберспорт може підвищувати рівень внутрішньої мотивації, особливо якщо він сприймається як виклик або шлях до самовираження.

Виявлено, що кібердисципліни LoL та CS:GO сприяли кращому розвитку

навичок комунікації та співпраці, що особливо важливо для командних ігор. Водночас, у дисциплінах з більш індивідуальним підходом, таких як Fortnite, респонденти показували менш виражені соціальні навички, що може свідчити про різний вплив ігрових форматів на розвиток комунікативних якостей.

### 3.2. Психологічний та фізичний стан дітей і підлітків, які займаються кіберспортом

Кіберспорт став популярним видом дозвілля серед дітей і підлітків, а разом з тим з'явилися і важливі питання стосовно його впливу на фізичне та психологічне здоров'я. Дослідження було спрямоване на виявлення залежності між інтенсивністю занять кіберспортом і показниками здоров'я. Під час наукового дослідження було проведено педагогічне тестування психологічного та фізичного стану молодих гравців, які займаються кіберспортом. Було залучено 40 підлітків віком від 9 до 17 років, з яких 20 займаються кіберспортом понад 10 годин на тиждень (група 1), а 20 не беруть участі у кіберспортивних заходах (група 2). Рівні тривожності та стресу оцінювалися з використанням традиційної шкали тривожності Спілбергера та шкали стресу Коуена (рис. 3.4.).

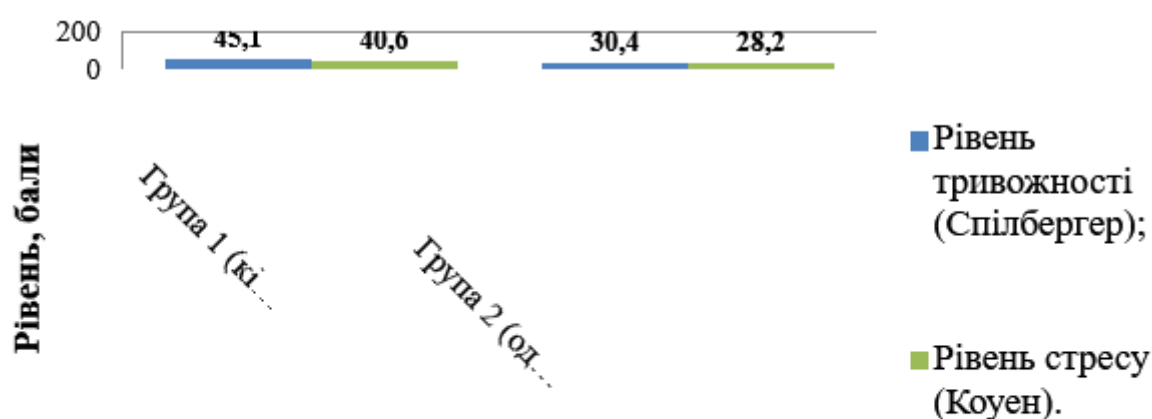


Рис. 3.4. Визначення рівнів тривожності та стресу у дітей і підлітків за даними педагогічного тестування,  $p < 0,05$ ,  $n = 80$ , бали)

Оцінка середніх показників по рівнях тривожності та стресу допомогла зрозуміти основні тенденції, тоді як стандартне відхилення показало, наскільки ці значення варіюються в кожній групі. Такий аналіз дозволив краще зрозуміти різницю в психічному стані між групами та показати на перспективні шляхи корекції цих відмінностей.

Середній бал за шкалою тривожності Спілбергера у склав 45,1 (стандартне відхилення (SD) = 8,1), тоді як у групі 2 (контрольній) – 30,4 (SD = 7,8). групи 1 (кіберспортсмени) Використовуючи t-тест, ми отримали значущість на рівні  $p < 0,01$ , що вказує на значно вищий рівень тривожності серед кіберспортсменів. Рівень стресу за шкалою Коуена показав середнє значення 40,6 (SD = 6,2) у групі 1 (кіберспортсмени) і 28,2 (SD = 5,6) у групі 2 (контрольній). Результат є значущим на рівні  $p < 0,001$ . Це може свідчити про вплив специфічних умов і характеру змагань на психічне здоров'я кіберспортсменів в групі 1, зважаючи на їх юний вік. Учасники групи 2 показали значно нижчий рівень тривожності та стресу порівняно з кіберспортсменами. Опитування групи 2 показало, що її учасники мали більш збалансований режим активностей та відпочинку. Це сприяло зниженню рівня стресу.

Для кіберспортсменів рекомендується впровадити постійну психологічну підтримку, а також навчати юних геймерів різноманітних технік з управління стресом і тривожністю. Наприклад, це може бути когнітивно-поведінкова терапія чи спеціальні дихальні вправи. Батькам і тренерам рекомендовано спостерігати за психічним станом юних гравців і надавати оптимальні навантаження під час навчально-тренувального процесу задля зниження рівня стресу.

Фізичний стан молодих геймерів оцінювався за допомогою індексу маси тіла (ІМТ), а також тесту на перевірку гостроти зору і проведеного анкетування щодо їх фізичної активності. Щодо дослідження ІМТ, то його середнє значення у групі 1 було на рівні 23,1 (SD = 4,4), тоді як у групі 2 – 21,3 (SD = 3,8). Встановлено, що різниця між групами не є значущою ( $p > 0,05$ ), однак було виявлено, що 30 % дітей і підлітків з групи 1 мали високий ІМТ (понад 25), що

може свідчити про ризик ожиріння (рис. 3.5).

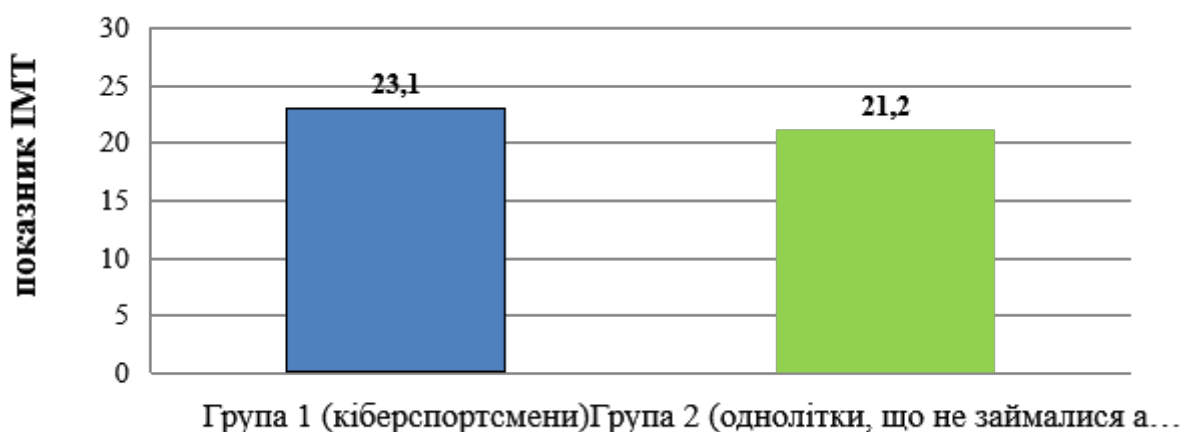


Рис. 3.5. Встановлення індексу маси тіла у дітей і підлітків за даними педагогічного тестування ( $p > 0,05$ ,  $n = 80$ , показник ІМТ)

Згідно даних досліджень, значення ІМТ, що дорівнює 23,1 відноситься до верхніх граничних меж ІМТ для дітей і підлітків групи 1. Показник середнього рівня ІМТ в групі 2 складає 21,2, що вказує на більш усереднені показники ІМТ. Встановлено, що середні показники значень в групі 2 нижчі, чим у кіберспортсменів групи 1. Це може бути пов'язано з кращим фізичним станом чи більш регулярною фізичною активністю.

До можливих чинників, що вплинули на показники ІМТ в групі кіберспортсменів можна віднести:

- проведений час за комп'ютером чи ігровою консоллю (тривалий час перебування за комп'ютером у поєднанні з відсутністю регулярності організації перерв для перепочинку чи виконання фізичних вправ сприяють збільшенню ризиків набору ваги);

- чинник стресу та емоційного напруження (результати нашого дослідження показали, що у групі 1 (кіберспортсмени) рівні тривожності та стресу були набагато вищими, що може сприяти певним змінам у харчових звичках. Наприклад, підвищене споживання калорійних продуктів, що часто зустрічається під час споживання їжі у умовах стресу);

- відсутність регулярних фізичних навантажень (на жаль, більшість

кіберспортсменів уникають регулярних фізичних навантажень, так як це не входить до щоденної рутини, оскільки геймінг не висуває конкретних вимог до фізичної підготовленості гравців порівняно з іншими видами спорту. Це може мати вплив на їх фізичну форму та відповідно і на показники ІМТ).

На підставі отриманих даних рекомендується впровадження регулярних фізичних навантажень для геймерів під час навчально-тренувального процесу та турнірів, так як навіть короткострокові тренування чи активні перерви протягом ігрових сесій можуть сприяти покращенню метаболізму і зниженню рівня ІМТ. Також пропонується налагодити контроль за харчуванням шляхом підвищення рівня обізнаності серед дітей і підлітків, що займаються кіберспортом, а також їхніх батьків щодо умов збалансованого харчування. Це дозволить запобігти появленню зайвої ваги, що часто пов'язана зі стресовими перекусами тощо. Необхідним є впровадження спеціальних і збалансованих програм з фізичної підготовки для молодих гравців, що можуть включати аеробні навантаження, які враховуватимуть їхні потреби та щоденний розклад.

У процесі дослідження проблем із зором у дітей і підлітків виявлено (рис. 3.6), що в групі 1 (кіберспортсмени) 51 % гравців мали показники зору, що потребують корекції у порівнянні з 27 % учасників контрольної групи 2 (рівень значущості  $p < 0,01$ ).

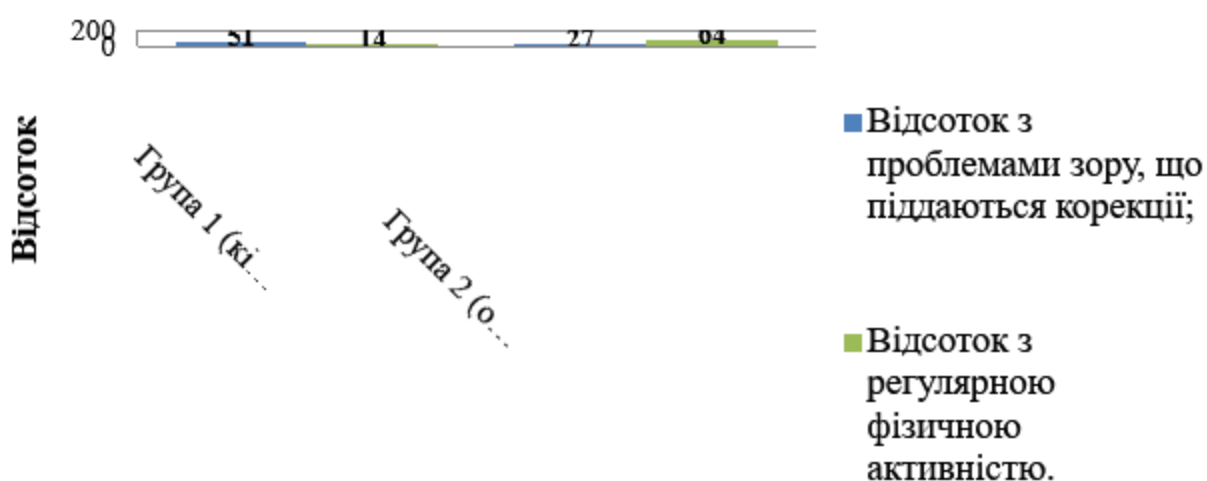


Рис. 3.6. Дослідження щодо фізичної активності та проблем із зором у дітей

і підлітків за даними педагогічного тестування ( $n = 80$ ,  $p < 0,05$ , %)

Шляхом опитування виявлено, що тільки 14 % кіберспортсменів займаються регулярною фізичною активністю (мінімум 3 рази на тиждень) порівняно з 64 % підлітків контрольної групи.

Встановлено, що 51 % дітей і підлітків групи 1 мають відхилення гостроти зору, що можна виправити. Це доволі високий показник, що може бути наслідком тривалого перебування перед екраном чи ігровою консоллю. Тривалий час перебування перед монітором призводить до втоми очей та розвитку негараздів, таких як міопія чи синдром комп'ютерного зору. У групі 2 такі ж проблеми із зором спостерігалися лише у 27 % дітей і підлітків. Це значно менше та вказує на те, що відсутність тривалого впливу дисплеїв гаджетів знижує ризик порушення зору в означеній групі.

До чинників, що впливають на зір і фізичну активність юних геймерів можна віднести: тривалий час перебування перед дисплеєм (кіберспортсмени проводять значну кількість часу за комп'ютерами чи іншими гаджетами, що спричиняє не лише зорове навантаження, а й брак часу на фізичну активність); відсутність регулярного активного відпочинку (переважна більшість кіберспортсменів не приділяє достатньої уваги виконанню фізичних вправ через брак часу, а також високий рівень стресу та тривожності, що може негативно впливати на мотивацію до фізичної активності, створюючи додаткове навантаження на зір).

Також низький рівень або відсутність фізичної активності можуть пагубно впливати на функціонування серцево-судинної та дихальної систем, що є ключовими аспектами загального рівня здоров'я. Науково доведено, що тривале статичне сидіння може призводити до негараздів з поставою та різного рівня порушень функціонування опорно-рухового апарату, особливо в сенситивні періоди розвитку дітей і підлітків.

Для зменшення чи нейтралізації пагубного впливу рекомендується інтегрувати регулярне виконання фізичних вправ в щоденний розпорядок юних кіберспортсменів. Наприклад, короткі тренування між іграми, регулярні тренування аеробного спрямування для покращення загальної витривалості тощо.

Рекомендується зменшити тривалість безперервного перебування перед дисплеєм, організувавши короткострокові перерви хоча б на 15–25 хвилин для відпочинку очей. Необхідно використовувати окуляри зі спеціальними лінзами з метою зниження навантаження на зір (окуляри з лінзами, що блокують шкідливе синє світло). Важливим є регулярне пропагування здорового та активного способу життя серед дітей і підлітків з боку найближчого оточення (батьки, родичі, тренери тощо). Хорошим варіантом може стати організація спортивних заходів, що мотивуватиме та стимулюватиме молодих гравців до більш активного способу життя.

Отже, регулярні заняття кіберспортом серед дітей та підлітків мають як позитивні, так і негативні наслідки для їх психологічного та фізичного стану. З одного боку, геймінг може сприяти розвитку стратегічного мислення, концентрації уваги, розвитку навичок командної роботи тощо. Проте, наукові дані свідчать, що тривале перебування перед екраном і високий рівень стресу, пов'язаний із регулярними кібертурнірами, можуть призводити до підвищення тривожності. Більше половини кіберспортсменів мають проблеми із зором, зумовлені тривалим перебуванням перед дисплеєм. Виявлено, що нестаток фізичної активності призводить до підвищеного рівня ІМТ та можливих ризиків, пов'язаних зі здоров'ям, включаючи порушення постави і ожиріння.

### **3.3. Збалансований підхід щодо формування позитивної мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом**

На підставі отриманих даних в ході проведених наукових досліджень нами був розроблений збалансований підхід, завданням якого є формування правильної мотивації у дітей і підлітків до занять обраною кіберспортивною дисципліною (табл. 3.2.). Основними складовими означеного підходу стали: розвиток навичок командної співпраці та комунікації; забезпечення достатнього рівня фізичної активності; оптимальний рівень фізичної активності; вдосконалення важливих

навичок з встановленням пріоритету на навчанні; формування цілеспрямованості та відповідальності; встановлення лімітів часу та щоденного розпорядку; контроль адекватності соціального впливу; рекламація потенційних кар'єрних можливостей; підтримка з боку оточення.

Таблиця 3.2.

**Оптимальний підхід у формуванні позитивної мотивації до занять кіберспортом у дітей і підлітків**

<b>Важливі складові</b>	<b>Призначення</b>
Розвиток навичок командної співпраці та комунікації	У кіберспорті важливо розвивати не лише індивідуальні навички, а й вміння працювати в команді, спілкуватися і підтримувати одне одного. Потрібно роз'яснювати, що успіх у кібердисциплінах значною мірою залежить від координації та взаємодії.
Забезпечення достатнього рівня фізичної активності	Донесення інформації про важливість дотримання балансу між фізичним і розумовим навантаженням. Заохочення юних геймерів до регулярних фізичних вправ, що сприяють здоровому способу життя та покращують працездатність у кіберспорті.
Вдосконалення важливих навичок з встановленням пріоритету на навчанні	Кіберспорт сприяє розвитку важливих навичок: стратегічне мислення, швидкість реакції, концентрація уваги тощо. Важливо розвивати ці навички поступово, встановлюючи конкретні завдання. Довести, що особистий розвиток юних геймерів може підвищити їх успіх у обраній кібердисципліні. Наприклад, знання математики може знадобитися в ігрових стратегічних рішеннях. Обговорити важливість збалансованої витрати часу «навчання-геймінг». Надавати винагороди за успіхи в навчанні, що прямо чи опосередковано пов'язані з

	кіберспортом (нові ігрові аксесуари, додатковий ігровий час, участь у турнірах тощо). Показати, що успішне навчання відкриває широкі можливості (наприклад, знання економіки може допомогти їм в подальшому створити власний бізнес у сфері геймінгу чи стрімінгу).
Формування цілеспрямованості та відповідальності	Кіберспорт, як і будь-який вид спорту, висуває вимоги щодо наполегливості, вольових якостей і вміння справлятися з труднощами. Заохочувати дітей і підлітків до витримки та навчати їх сприймати поразки як адекватну складову навчального процесу.
Встановлення лімітів часу та щоденного розпорядку	Навчити раціонально використовувати час між ігровою діяльністю та рештою важливих аспектів життя. Встановити чіткі ліміти часу, щоб кіберспорт не ставав залежністю, а залишався хобі.
Контроль адекватності соціального впливу	Пояснити важливість позитивної комунікації та поваги до членів команди і суперників. Це сприяє створенню позитивного мікроклімату в кіберспорті, що формує ввічливе ставлення і до оточення також.
Рекламація потенційних кар'єрних можливостей	Ознайомити юних геймерів з різноманітними професійними можливостями, що пропонує галузь кіберспорту (стрімінг, аналітика ігор, менеджмент тощо). Це додатково сприятиме мотивації у разі, якщо вони бачитимуть реальні кар'єрні перспективи.
Підтримка з боку оточення	Необхідно щоб батьки були відкриті та адекватно відносилися до зацікавлень своїх дітей у кіберспорті, підтримували їх та сприяли дотриманню збалансованого підходу.

Отже, формування позитивної мотивації до занять кіберспортом у дітей та

підлітків залежить від побудови та дотримання реалізації оптимального підходу, що поєднує розвиток корисних навичок, навчання, здоровий спосіб життя та адекватне ставлення і підтримку з боку оточення. Важливо, щоб кіберспортивна дисципліна не стала єдиним пріоритетним захопленням в житті юних гравців, а була частиною їх гармонійного розвитку. Збалансований підхід має на меті акцентувати увагу на позитивних сторонах кіберспорту, таких як командна робота, розвиток стійкості, відповідальності, кар'єрні перспективи тощо. Це сприяє розвитку стійкої мотивації та інтересу до обраної діяльності. Одночасно з цим, важливим моментом є встановлення часових лімітів, наявність достатнього обсягу фізичної активності тощо.

Означений підхід сприяє не лише реалізації в кіберспортивній галузі, але й формуванню цілісної особистості, яка вміє знаходити баланс між захопленнями та важливими сферами життя.

### **Висновки до розділу 3**

Виявлено, що вибір кіберспортивної дисципліни молодими гравцями залежить від особистих інтересів, підтримки з боку близьких друзів, наявності відповідних і достатніх ресурсів, а також бачення власного кар'єрного шляху.

Встановлено, що розваги та соціальна взаємодія є основними мотиваційними критеріями для дітей і підлітків у кіберспорті, оскільки вони сприяють задоволенню основних емоційних і соціальних потреб. Кар'єрні можливості, визнання та технічний інтерес також сприяють участі, проте є більш важливими для групи осіб, які розглядають кіберспорт як можливість для професійного розвитку і освіти.

Змагання з кібердисциплін LoL та CS:GO сприяють розвитку навичок спілкування і співпраці. З іншого боку, в індивідуальних дисциплінах, таких як Fortnite, учасники дослідження продемонстрували менш виражені соціальні навички. Це може свідчити про те, що існують розбіжності у величині впливу ігрового формату на розвиток комунікативних навичок.

Таким чином, існують як позитивні, так і негативні наслідки для психологічного та фізичного здоров'я дітей і підлітків, які регулярно займаються кіберспортом. З одного боку, геймінг сприяє розвитку стратегічного мислення, концентрації уваги, навичок роботи в команді. Однак наукові дані свідчать про те, що тривалий час перебування перед дисплеєм, високий рівень стресу та тривожності у дітей і підлітків можуть бути пов'язані з регулярними кіберспортивними турнірами. З'ясовано, що більше половини кіберспортсменів відчувають проблеми із зором через тривале перебування перед екраном. Результати досліджень вказують на те, що відсутність фізичної активності призводить до збільшення рівня ІМТ і, як було доведено, несе потенційні ризики для здоров'я, такі як порушення постави, ожиріння тощо.

Отже, створення позитивної мотивації для залучення дітей і підлітків до кіберспорту залежить від побудови і дотримання раціонального підходу, який поєднує розвиток корисних навичок, фізичну активність, здоровий спосіб життя, позитивне ставлення і підтримку з боку оточення. Збалансований підхід має на меті зосередити увагу на позитивних аспектах кіберспорту, таких як командна взаємодія, концентрація уваги, відповідальність та кар'єрні перспективи. Це сприяє розвитку сталої мотивації і інтересу до обраної діяльності. Водночас важливо також встановлювати часові рамки, контролювати їх, забезпечувати достатню фізичну активність тощо.

## РОЗДІЛ 4

### АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Вчені [2-4, 16, 20, 22, 24, 27, 44], які займалися питаннями формування мотивації у дітей і підлітків одноставні в думці, що вік статевого дозрівання є досить важливим періодом у формуванні їх мотивації, оскільки він поєднує як внутрішні, так і зовнішні чинники. Саме тому, підлітку в цьому віці важливо знайти хобі або захоплення, оскільки це може стати основою його внутрішньої мотивації.

Суть в тому, що в кіберспорті існує чимало мотиваційних чинників, що сприяють залученню дітей і підлітків. У цій сфері можна знаходити нових друзів, спілкуватися, надавати та отримувати підтримку, вигравати турніри, здобувати визнання і самореалізовуватися, а також заробляти гроші. Це створює широкі можливості і робить кіберспорт привабливим та цікавим для дітей і підлітків. Проте важливо мати раціональне бачення та підхід щодо формування правильної мотивації. Необхідно залучати вчителів, психологів, тренерів з фізичної підготовки та батьків щоб створити оптимальне середовище, яке сприяє фізичному, емоційному та соціальному розвитку дітей і підлітків.

Для більшості юних гравців (38 % за даними власних досліджень) кіберспорт є формою розваги, що сприймається як сучасний, інноваційний, захоплюючий, цікавий і престижний вид діяльності. В процесі дослідження встановлено, що багато молодих геймерів сприймає кіберспортивні дисципліни дещо більше, ніж просто ігрову діяльність. Для деякого – спосіб самовираження, можливість продемонструвати навички, стати відомим, досягти успіхів, побудувати кар'єру тощо. Діти та підлітки вбачають у професійних кібергравцях приклад для наслідування та прагнуть брати участь у турнірах, удосконалюючи власні навички в обраній кібердисципліні.

Наукові дані [34, 46] також свідчать про те, що кіберспорт стає платформою для знайомств і спілкування з однодумцями. 33 % опитаних гравців теж обрали кіберспорт через можливість соціальної взаємодії. Дослідження

показали, що командні дисципліни допомагають юним гравцям навчитися працювати в команді, розвивають їх соціальні навички, а участь в змаганнях – протестувати набуті навички у товариських чи професійних спільнотах. 8 % опитаних вважають, що обрана дисципліна може відкрити шлях до омріяної кар'єри (стати професійним кіберспортсменом чи кібертренером, програмістом, графічним дизайнером, коментатором, аналітиком, стримером тощо). Це може вплинути на вибір саме тієї чи іншої кібердисципліни. Дані літературних джерел [37, 41, 45] також містять інформацію про те, що кіберспорт сприяє розвитку інтересу до інноваційних технологій, комп'ютерів і програмування, що стимулює вивчення стратегій і тактик, а деколи пробуджує інтерес до розробки власних ігор.

Деякі діти і підлітки (12 % за даними власних досліджень) вбачають у кіберспорті засіб самореалізації. Вчені [40, 46] пов'язують це з відчуттям гордості від своїх досягнень чи перемоги, а також визнання з боку команди або глядачів.

Однак, кіберспорт сприймається неоднозначно. Деякі підлітки мають проблеми щодо контролю часу, проведеного за грою, що часто призводить до залежності. Важливо щоб найближче оточення допомогло їм знайти оптимальний баланс між грою, навчанням і іншими видами активності.

Відповідно до отриманих результатів дисперсійного аналізу, мотивація дітей і підлітків сильно варіюється залежно від обраної кібердисципліни. Наприклад, кіберспортивні дисципліни LoL і CS:GO показали найвищий рівень мотивації, а Fortnite – найнижчий. Це пов'язано з різними вимогами і стилем кожного кіберсектора, а також з його популярністю серед молодих гравців. Дисципліни, що вимагали прояву швидкості, стратегічного мислення та командної роботи, мали значніший вплив на мотиваційні аспекти, а такі як самодисципліна та цілеспрямованість – менший.

Отримані дані педагогічного тестування: середній бал за шкалою тривожності Спілбергера становив 45,1 (група 1, SD = 8,1), а в групі 2 – 30,4 (SD = 7,8); рівень стресу за Коуеном становив у середньому 40,6 (SD = 6,2) у групі 1 та

28,2 (SD = 5,6) у групі 2. В ході опитування та педагогічного тестування доведено, що високі показники тривожності і стресу в кіберспортсменів групи 1 пов'язані з насиченим графіком змагань, вимогливістю щодо концентрації уваги, швидкою реакцією та високими очікуваннями результатів. Такий ритм і стиль життя можуть підвищувати відчуття тривожності та спричиняти стресові стани, особливо у дитячому та підлітковому віці, коли вони ще розвивають навички керувати емоціями. Зафіксовано, що у групі 2, яка не відчувала інтенсивного впливу кіберзмагань, рівні тривожності та стресу були набагато нижчими. Це дозволяє стверджувати про позитивний вплив різноманітних видів активності на психічний стан дітей і підлітків.

Підвищений рівень показника ІМТ у групі 1 серед кіберспортсменів, хоч і не надмірно, проте може вказувати на їх зменшену фізичну активність, що загалом характерно для геймерів, оскільки тривалі навчально-тренувальні заняття чи змагання за комп'ютером або ігровою консоллю мають місце знижувати загальну рухливість. Натомість учасники, що входили до групи 2 мали більш оптимальний показник рівня ІМТ. Однією з причин цього може бути ведення більш активного способу життя.

Дані наукового дослідження дозволяють стверджувати, що тільки 14 % дітей і підлітків з групи 1 регулярно займаються фізичними вправами. Це досить низький показник, що свідчить про переважно сидячий спосіб їх життя. Низький рівень фізичної активності може впливати на загальний фізичний стан, що створює додаткові ризики для здоров'я. Показники учасників групи 2 були значно вищими (64 % тих, хто регулярно займаються фізичними вправами). Це може бути пов'язано з тим, що група 2 не має вимог щодо тривалого навчально-тренувального чи турнірного процесу, що дозволяє їм більше часу приділяти фізичним вправам і руховій активності.

Наукові дані свідчать, що 51 % дітей та підлітків у групі 1 мали порушення зору, які можна було виправити. Це досить висока цифра, що може бути результатом тривалого перебування перед екраном або ігровою консоллю. Це призводить до стомлення очей і розвитку таких проблем, як короткозорість або

синдрому комп'ютерного зору. У групі 2 лише 27 % дітей і підлітків мали такі ж проблеми із зором. Це значно менше і вказує на те, що відсутність тривалого перебування за екраном гаджетів знижує ризик порушення зору в цій групі.

Загалом дану проблему досліджували науковці: [7, 17, 44, 46-47, 51, 56, 60]. Проте залишаються не до кінця дослідженими різні напрями, що сприятимуть глибшому розумінню впливу кіберспорту на розвиток дітей і підлітків, а також існує необхідність вдосконалення підходів до роботи з означеною категорією осіб.

Подальші наукові дослідження щодо мотивації дітей і підлітків у кіберспорті можуть охоплювати: вивчення впливу різних видів мотивації (внутрішньої та зовнішньої) на результативність у різних кібердисциплінах; дослідження ролі самоповаги, стресостійкості та емоційного інтелекту в формуванні зацікавленості до кіберспорту; аналіз впливу кіберспорту на психологічне здоров'я, зокрема визначення ризиків вигорання чи залежності; дослідження впливу підтримки з боку найближчого оточення та закладів освіти на мотивацію; аналіз гендерних аспектів у питанні мотивації підлітків; оцінка перспектив кар'єрного росту та фінансових можливостей у кіберспорті для юних гравців; розробка і перевірка ефективності освітніх програм і курсів для дітей і підлітків, що поєднували б кіберспорт із навчанням; аналіз впливу інноваційних технологій (віртуальна реальність, штучний інтелект) на мотивацію означеної категорії осіб до занять кіберспортом; вивчення взаємозв'язку між фізичною активністю та успішністю у кіберспорті, а також аналіз того, як захоплення кіберспортом у дитячому віці впливає на стиль життя, вибір професії та пріоритети в дорослому віці. Ці напрями є перспективними для подальших досліджень.

## ВИСНОВКИ

1. На основі аналізу даних науково-методичних джерел встановлено, що формування мотивації у дітей і підлітків має певні особливості, пов'язані зі стадіями їх психологічного розвитку. Мотивація в ранньому дитинстві залежить від зовнішніх чинників, таких як похвала, заохочення та емоційна підтримка з боку дорослих. У підлітковому віці переважає саме внутрішня мотивація. Це пов'язано з бажанням бути незалежним, самореалізуватися, а також визнаним в суспільстві. Важливо щоб мотивація підтримувалася належним чином, заохочуючи інтереси, самооцінку дітей та підлітків з урахуванням індивідуальних особливостей і особистих потреб.

2. У науковій літературі мотивація є важливим фактором залучення дітей та підлітків до занять спортом, оскільки саме вона визначає бажання брати участь у змаганнях, постійно вдосконалюватися та досягати найкращих результатів. У означеному віці кіберспорт привабливий емоційними переживаннями, можливістю брати участь в командних іграх і проявити себе. Проблема підвищення мотивації до занять кіберспортом серед дітей і підлітків часто пов'язана з нестабільністю інтересу, труднощами в досягненні цілей, відсутністю підтримки, розуміння з боку батьків і вчителів, а також ризиком емоційного вигорання. Задля вирішення означених проблем важливо реалізувати різнобічну підтримку юних геймерів, сформувані реалістичні очікування, розвивати самодисципліну та встановлювати чіткі, досяжні цілі. Крім того, важливо забезпечити регулярний навчально-тренувальний процес, долучати тренерів, які знаються на мотивації та вміють підтримувати, створювати цікаве, сприятливе ігрове середовище, що сприяє розвитку індивідуальних і командних навичок без шкоди для психологічного та фізичного здоров'я юних гравців.

3. З'ясовано, що вибір кіберспортивної дисципліни молодими гравцями залежить від їх особистих інтересів, підтримки з боку близьких друзів, наявності відповідних і достатніх ресурсів, а також бачення свого кар'єрного шляху. Результати дослідження показали, що розваги (38 %) та можливість

соціальної взаємодії (33 %) є основними мотиваційними критеріями для дітей і підлітків, які займаються кіберспортом, оскільки вони сприяють задоволенню основних емоційних та соціальних потреб. Кар'єрні можливості (15 %), визнання і досягнення (12 %) та технічний інтерес (2 %) також сприяють залученню, проте вони важливіші для групи дітей і підлітків, які розглядають кіберспорт як можливість професійного розвитку чи навчання.

4. Відповідно до результатів дисперсійного аналізу, мотивація дітей і підлітків значно відрізняється залежно від обраної кібердисципліни. Наприклад, кібердисципліни LoL та CS:GO показали найвищі показники мотивації, тоді як Fortnite – найнижчі. Це пов'язано з різними вимогами та стилями гри в кожній кібердисципліні, а також їхньою популярністю серед молодих геймерів. Кібердисципліни, що вимагають швидкості, стратегічного мислення та залученості до командної роботи, показали більший вплив на такі аспекти мотивації, як самодисципліна та цілеспрямованість. Це свідчить про те, що ці ігри краще сприяють розвитку комунікації та планування, а також можуть мати додаткові переваги для індивідуального розвитку. LoL та CS:GO сприяли кращому розвитку навичок комунікації та співпраці, що особливо важливо для командних ігор. Водночас, у дисциплінах з більш індивідуальним підходом, таких як Fortnite, респонденти показували менш виражені соціальні навички, що може свідчити про різний вплив ігрових форматів на розвиток комунікативних якостей.

5. Відмічається, що регулярні заняття обраними кіберспортивними дисциплінами мають як позитивні, так і негативні наслідки для психологічного та фізичного здоров'я дітей і підлітків. З одного боку, ігрова діяльність сприяє розвитку навичок стратегічного мислення, концентрації уваги та командної взаємодії. Однак, з іншого боку, результати проведених досліджень свідчать про те, що тривалий час перебування перед екраном, може призводити до підвищення рівнів стресу (40,6 за шкалою Коуена) та тривожності (45,1 за шкалою тривожності Спілбергера) у дітей і підлітків. Це може бути пов'язано з регулярними кіберспортивними турнірами.

6. Результати педагогічного тестування вказують на те, що усереднені значення показника ІМТ статистично не відрізняється ( $p > 0,05$ ) між групою кіберспортсменів (23,1) та однолітків, які не займаються активним геймінгом (21,2). Отримані дані відносяться до верхніх граничних меж показника ІМТ. Встановлено, що усереднені показники, хоч і не значуще, проте в групі 2 нижчі, ніж у кіберспортсменів групи 1. Це може бути пов'язано з кращим фізичним станом чи більш регулярною фізичною активністю. Виявлено, що відсутність фізичної активності призводить до збільшення показника ІМТ, а також несе потенційні ризики для здоров'я (порушення постави, ожиріння тощо).

7. Встановлено, що 51 % юних гравців мають відхилення гостроти зору, що можна виправити. Це достатньо високий показник, що може бути наслідком тривалого перебування перед екраном чи ігровою консоллю. Тривалий час перебування перед монітором призводить до втоми очей та розвитку негараздів, таких як міопія чи синдром комп'ютерного зору. У групі однолітків, які активно не займалися геймінгом, такі ж проблеми із зором спостерігалися лише у 27 %. Це значно нижчий показник, який вказує на те, що відсутність тривалого впливу дисплеїв гаджетів знижує ризик порушення зору в означеній групі.

8. Отже, формування позитивної мотивації з метою залучення дітей і підлітків до занять кіберспортом вимагає побудови і реалізації збалансованого підходу, що поєднує розвиток корисних навичок, фізичну активність, здоровий спосіб життя, позитивний настрій і підтримку з боку оточення. Збалансований підхід включає концентрацію уваги на позитивних аспектах кіберспорту, таких як командна робота, відповідальність і кар'єрні перспективи. Це сприяє формуванню стійкої мотивації та інтересу до обраної діяльності. Також важливо встановлювати ліміти часу, контролювати їх і забезпечувати оптимальний рівень фізичної активності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ахметов Р. Ф. Основи наукових досліджень у фізичному вихованні та спорті : навч. посібник. Житомир. 2018. С. 174–178.
2. Безверхня Г. В. Мотивація до занять фізичною культурою та спортом школярів 5-11 класів : автореф. дис. .... канд. наук з фіз. вих. і спорту : 24.00.02. Львів, 2014. С. 12–14.
3. 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.
4. Винник В. Д. Особливості формування інтересу та мотивації до занять фізичним вихованням. Теорія та методика фізичного виховання. 2010. №12. С. 41-42.
5. Вишковський І. В. Методи активізації пізнавальної діяльності. Історія та правознавство. 2007. № 12. С. 3–5.
6. Волкова Н. П. Педагогіка : навчальний посібник. 2-е вид., перероб., допов. Київ : Академ. видав., 2007. С. 31–49.
7. 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.
8. Громадська спілка «Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація»: офіційний веб-сайт. Режим доступу до сайту: <https://urea.com.ua> (дата звернення 14.12.2023).
9. Гузенко О. А. Формування мотивації навчання молодших школярів в умовах особистісно орієнтованої освіти. К., 2002. С. 99–102.
10. Дига Н. Інструментальні складники розвитку пізнавальної активності учнів. Українська література в загальноосвітній школі. 2007. № 5. С. 19– 20.
11. Дудник Н. Організація пізнавальної діяльності учнів: поради психолога. Завуч. 2005. № 30: жовтень. С. 4–5.
12. Житник Б. О. Методи навчання та активізації пізнавальної діяльності

учнів. Управління школою. 2005. № 13: травень. С. 9–11.

13. 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.

14. Ігрові форми навчання як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. Математика в школах України. 2007. № 16. С. 2–6.

15. Інформаційний портал національної Федерації кіберспорту України: веб-сайт. Режим доступу до сайту: <https://esports.ua/> (дата звернення 18.12.2023).

16. Климчук В.О. Феномени розвитку внутрішньої мотивації. Соціальна психологія. 2008. №6 (32). С. 72-77.

17. Ковальчук Н.В., Ярмоленко М.А., Гординський Ю.С. Сучасні погляди на формування мотивації у дітей і підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами. Філософія культурно-мистецької освіти : матеріали III Всеукр. наук. конф., м. Київ, 28 бер. 2024 р. Київ, 2024. С. 70-73.

18. 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.

19. 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.

20. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій). 2-ге вид.: навч. посіб. К.: Центр учбової літератури. 2010. С. 50–51.

21. Ложкін Г. В. Міжособистісне спілкування як фактор стимулювання пізнавальної активності. Психологія : респ. наук.-метод. зб. К. : Райдуга. 1992. №39. С. 53–56.

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

23. 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.
24. Овсянецька Л. П. Мотиваційна основа творчості. Філософія, соціологія, психологія : збірник наукових праць. Івано-Франківськ : ВДВ ЦІТ, 2007. № 12. Ч. 2. С. 25–26.
25. 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 15.12.2023).
26. Парфілова С. Л. Мотивація навчальної діяльності: ретроспективний аналіз. Педагогічні науки : зб. наук. праць. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2005. Ч. II. С. 115–117.
27. Парфілова С. Л. Мотивація як категорія дидактики. Педагогічні науки : зб. наук. праць. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2006. С. 59–61.
28. 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.
29. 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.
30. Тулупова Т. Шкільна мотивація як компонент психологічної комфортності. Психолог. 2006. № 15. С. 5-6.
31. 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.

32. 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.
33. Чижик В. В., Дудник О. К. Методи досліджень у фізичному вихованні : навч. посібник для студентів. Біла Церква. 2013. С. 224–227.
34. 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.
35. 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.
36. 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.
37. 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.
38. 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. №12. 2012. С. 144-146.
39. 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.

40. Шинкарук О., Ярмоленко М., Юхно Ю., Лениченко В. Стрімінгові платформи як інструмент популяризації та розвитку кіберспорту. *Sport Science Spectrum*. 2024; 1: 41–49.

41. Шинкарук О.А., Андрійчук Є.Р., Ярмоленко М.А., Усиченко В.В. Сучасні тенденції технологічного розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту // Тези доповіді VII Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю, Київ. [Електронний ресурс]/за заг. ред. О.А. Шинкарук. – К.: НУФВСУ, 31 травня 2024 р. С. 179–181.

42. Щирба В. А. Проблема формування інтересу та мотивації до занять фізичною культурою старших школярів. Теорія та методика фізичного виховання. 2016. №1. С. 16–23.

43. Янчук І., Янчук Ю., Янчук М. Мотиви до занять фізичною культурою та спортом учнів старших класів. Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві. 2008. Т. 2. С. 303–306.

44. Ярмоленко М. А., Акішев О.В. Ковальчук Н.В. Проблеми мотивації дітей та підлітків до занять кіберспортом // Тези доповіді VII Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю, Київ. [Електронний ресурс]/за заг. ред. О.А. Шинкарук. – К.: НУФВСУ, 31 травня 2024 р. С. 187–189.

45. 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.

46. Ярмоленко М.А., Жуков В.О., Акішев О.В. «Чинники, що впливають на формування мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортом». Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15, №3, (175) 2024. С.204-209.

47. 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.
48. Ярмоленко Максим, Чирков Максим, Гординський Юрій Актуальні проблеми читерства в кіберспорті/ Максим Ярмоленко, Максим Чирков, Юрій Гординський // Проблеми та перспективні напрями розвитку сучасного спорту: актуальні питання теорії та практики: збірник тез Всеукраїнської науковопрактичної конференції, присвячений 45-ій річниці Харківської державної академії фізичної культури (електронне видання), 5 квітня 2024 року. Харків: ХДАФК, 2024. С. 218–221.
49. Ярмоленко Максим, Шинкарук Оксана, Ординський Володимир «Чинники, що впливають на ефективну діяльність тренера в кіберспорті». Спортивна наука та здоров'я людини: наукове електронне періодичне видання. – К., 2024. – № 1(11). – С. 201–214.
50. Lunenburg F. Leadership versus management: a key distinction – at least in theory. *Main Issues Of Pedagogy And Psychology*. 3, 2020, 15–18.
51. 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 19.12.2023).
52. How advanced technology drives the esports industry forward [Електронний ресурс] – Режим доступу до сайту: <https://www.msn.com/enus/news/technology/how-advanced-technology-drives-the-esports-industry-forward/arAAXG3og> (дата звернення: 07.12.2023).
53. How technology determines the growth of the esports industry [Електронний ресурс] – Режим доступу до сайту: <https://techweez.com/2021/11/23/technology-growth-esports-industry/> (дата звернення: 11.01.2024).

54. Imas, E. Cybersport in Ukraine as a modern cultural phenomenon. Theory and methods of physical education and sports. №1, 2021, pp.76-77.
55. Jonasson, K., & Thiborg, J. Electronic sport and its impact on future sport. Sport in Society, 13(2), 2010, pp. 287–299.
56. K. Rudolf et al. Demographics and health behavior of video game and esports players in Germany: The esports study 2019. International Journal of Environmental Research and Public Health, 2020, pp. 17.
57. 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. 178–182.
58. Martončík, M. E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?, Computers in Human Behavior, 48, 2015, pp. 208–211.
59. Meeker M. Internet Trends 2018. Режим доступу до сайту: <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018> (дата звернення 14.06.2023).
60. 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 11.12.2023).
61. 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 21.12.2023).
62. Rehbein, F., and Baier, D. Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. J. Media Psychol. 25, 2013, pp. 119–122.
63. 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.
64. 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. 69-71.
65. T. Iwatsuki, G. Hagiwara, M. E. Dugan, Effectively optimizing esports

performance through movement science principles. *International Journal of Sports Science and Coaching*. 17. 2022, pp. 202–207.

66. 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: 17.12.2023). Режим доступу до сайту:

67. 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.

68. 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 10.12.2023).

69. 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](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 06.12.2023).

70. Waste Paper Managment. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*. 8, 2020, 96–100.

71. Weiss, T., & Schiele, S.. Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4). 2013, pp. 307–316.

72. World Cyber Games – [Електронний ресурс]. Режим доступу до сайту: [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Cyber\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games) (дата звернення 14.12.2023).