МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ УКРАЇНИ

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: «**Стримінг та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін**»

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня
Товстенко Н.Р.
Науковий керівник: Гордєєва М.В. к.фіз.вих.
Рецензент: Крупеня С.В. к.фіз.вих,
Семененко В.П. к.фіз.вих.
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

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ СТРИМІНГУ ТА КОМЕНТУВАННЯ В КІБЕРСПОРТІ 6
1.1. Особливості стримінгу в кіберспорті 6
1.2. Особливості коментування в кіберспорті 12
1.3. Засоби формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін 20
Висновки до розділу 1 27
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ 29
2.1. Обґрунтування методів дослідження 29
2.2. Опис процедури дослідження 30
Висновки до розділу 2 31
РОЗДІЛ 3. ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ДО СТРИМІНГУ ТА КОМЕНТУВАННЯ СУЧАСНИХ КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІН 33
3.1. Аналіз складу та характеристик учасників дослідження 33
3.2. Аналіз стримерської та коментаторської діяльності у різних кіберспортивних дисциплінах та чинників, що впливають на їх розвиток 36
3.3. Програма роботи з формування готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін 45
Висновки до розділу 3 51
ВИСНОВКИ 53
ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ 58
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ 59

ВСТУП

Актуальність дослідження. Завдяки можливості створювати віртуальні світи, які дозволяють втілювати будь-які фантазії, відеоігри стали надзвичайно популярними. Розвиток інтернету відкрив можливість для багатьох гравців одночасно перебувати в одному вигаданому світі та взаємодіяти між собою. Саме тоді з'явилася ідея організації змагань у комп'ютерних іграх.

Сучасний рівень розвитку кіберспорту висуває високі вимоги до якості підготовки кіберспортсменів на різних етапах їх тренувань. Ця діяльність передбачає виконання інтенсивних техніко-тактичних дій, що вимагають максимальної концентрації, а також здатності швидко адаптуватися до змінних умов.

Підтримання інтересу молоді до кіберспорту неможливе без якісного коментування кіберспортивних подій. Формування психологічної готовності стає важливим чинником для професійної діяльності коментаторів і стримерів у сучасних кіберспортивних дисциплінах.

Водночас теоретичні дослідження, що стосуються організації кіберспортивних змагань, ще недостатньо розкривають аспекти підготовки коментаторів і стримерів. На відміну від методик підготовки висококваліфікованих спортсменів, підходи до виховання кіберспортсменів часто ігнорують вікові особливості молодих коментаторів і стримерів, орієнтуючись здебільшого на дорослих професіоналів. Це підкреслює актуальність змін у структурі підготовки фахівців із кіберспорту, зокрема в її психологічних аспектах.

Мета дослідження: визначення закономірностей формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін.

Досягнення поставленої мети вимагає вирішення таких **завдань дослідження**:

1. Розглянути особливості стримінгу в кіберспорті;

2. Визначити особливості коментування в кіберспорті;

3. Охарактеризувати психологічні та фізичні вимоги до стримерів та коментаторів сучасних кіберспортивних дисциплін;

4.Надати характеристику вибірки дослідження;

5.Розробити програму роботи з формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін;

10. Оцінити ефективність роботи коментаторів та стримерів.

Об'єкт дослідження: стримінг і коментування сучасних кіберспортивних дисциплін.

Предмет дослідження: формування готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін.

Методи дослідження: теоретичний аналіз та узагальнення літературних джерел, тестування, педагогічний експеримент, методи математичної статистики.

Практична значущість дослідження полягає у розробці та впровадженні технологій особистісної підготовки в процес тренування коментаторів і стримерів кібердисциплін. Отримані результати можуть бути застосовані для оптимізації процесу формування компетентності стримерів та коментаторів у сфері кіберспорту.

Структура роботи обумовлена її цілями і завданнями. Дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ СТРИМІНГУ ТА КОМЕНТУВАННЯ В КІБЕРСПОРТІ

1.1. Особливості стримінгу в кіберспорті

Кіберспорт — це змагальна діяльність, що використовує комп'ютерні технології для створення віртуального простору, у якому проходять ігрові змагання [12]. Усі комп'ютерні ігри та змагання на їх основі поділяються на кілька основних класів, які відрізняються характеристиками ігрового простору, моделями, завданнями та навичками кіберспортсменів, що формуються під час гри.

Кіберспортивні змагання суттєво відрізняються від казуальних комп'ютерних ігор. Насамперед, не кожна гра підходить для кіберспорту: її математична модель повинна мінімізувати вплив випадкових подій, які можуть переважати над навичками гравців. Усі учасники змагань повинні перебувати в рівних умовах, а правила гри мають заохочувати змагальний дух і прагнення до перемоги [13].

Друга ключова відмінність полягає в тому, що змагання проходять між гравцями — людьми. Комп'ютер виконує лише функцію створення ігрового простору, своєрідної арени для змагання. Усі учасники турніру перебувають в однакових умовах.

Турніри найвищого класу відбуваються у форматі LAN, де учасникам надаються однакові комп'ютери та програмне забезпечення. З особистого обладнання кіберспортсмен має право використовувати комп'ютерну мишу, клавіатуру та навушники [13].

У кіберспорті комп'ютерна гра встановлює лише правила, які є однаковими для всіх учасників, а результат змагання залежить виключно від навичків гравця та його команди [13]. Водночас не кожна гра підходить для кіберспортивних турнірів.

Кіберспортивні дисциплін поділяються за жанрами. Ось деякі з них:

First Person Shooter (FPS) — це жанр відеоігор, де ігровий процес відбувається від першої особи, тобто гравець бачить події очима свого персонажа. Основний акцент у таких іграх робиться на стрільбі та бойових діях за допомогою вогнепальної або іншої зброї. Найпоширенішими іграми жанру є CS2 та Call of Duty.

Real-Time Strategy (RTS) — це жанр відеоігор, у якому гравці керують ресурсами, будують бази, формують та керують військами в режимі реального часу. На відміну від покрокових стратегій, де гравці здійснюють дії почергово, в RTS усі події відбуваються одночасно, без пауз між ходами. Приклади ігор такого типу: StarCraft 2 та WarCraft.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) — це жанр відеоігор, що поєднує елементи стратегії та командної взаємодії у форматі мережевих протистоянь. У MOBA-іграх дві команди гравців, зазвичай по 5 осіб, змагаються на карті, яка має певну структуру зі шляхами (лейнами), базами та нейтральними зонами. Прикладами цих дисциплін є DOTA 2 і LOL.

Симулятори — це жанр ігор, які відтворюють керування різноманітною технікою, як цивільною, так і військовою. Існує чимало їх різновидів: танкові, авіаційні, автомобільні тощо. Прикладами таких ігор є World of Tanks та Assetto Corsa.

Спортивні ігри: футбол, баскетбол, теніс, волейбол.

Fighting-ігри — це жанр відеоігор, у якому гравці керують персонажами, що змагаються між собою в поєдинках, зазвичай "один на один". Основна механіка полягає у виконанні ударів, блоків, захисних та контратакувальних дій, а також комбінацій (комбо), що вимагають від гравця точності, швидкості реакції та тактичного мислення.

Розглядаючи коментаторство та стримінг у кіберспорті як окремий дискурсивний жанр, що сприяє перетворенню спортивної події на медійний феномен, можна визначити низку важливих прагматичних функцій, які виконує кіберспортивний коментатор під час трансляції. Серед них: модальна модеративність, демонстрація когнітивної та аксіологічної компетентності,

забезпечення дескриптивності й презентаційності висловлювання, контроль змістовної насиченості, цілеспрямована сугестія, оцінність, гарантування доступності мовного коду реальності, локалізація події в часі та просторі, регулювання когнітивної доступності інформації, образність мовлення, контроль обсягу переданої інформації, смислова збалансованість, уміння орієнтуватися в мовленнєвому та ситуативному контексті, відображення національної, етнічної та соціальної ідентичності, емоційна толерантність, залучення особистого мовного й мовленнєвого досвіду, а також психологічна й лінгвістична толерантність. Усі ці параметри мовної особистості безпосередньо впливають на формування дискурсу спортивного коментаря.

Поєднання прагматичних функцій спортивного коментаря як окремого явища та мовних функцій, які виконує кіберспортивний коментатор під час висвітлення реальної події і перетворення її на медійну, дає змогу окреслити основоположні характеристики жанру спортивного коментаря загалом. Завдяки цьому стає можливим сформувати типологію таких характеристик, що є важливою не лише для виявлення базових ознак спортивного дискурсу, але й для чіткого визначення жанрових особливостей самого спортивного коментаря.

Мовна особистість спортивного коментатора за своїми «базовими» характеристиками є дискурсивною. Її специфіка формується під впливом комплексу лінгвістичних чинників, до яких належать: параметри сучасного медіатексту; особливості спортивного репортажу як дискурсотвірного жанру в його індивідуально-авторських модифікаціях; специфіка основної для спортивного дискурсу комунікативної інтенції та її індивідуально-авторської реалізації, зокрема в жанрово-мовленнєвих трансформаціях; певний тип комунікативної стратегії, що відображається в мовній поведінці коментатора; а також прагмастилістичні особливості мовлення продуцента спортивного дискурсу.

У цьому дослідженні за основу прийнято типологію, розроблену І. О. Івановою [12], яка виявила сім типів мовних особистостей спортивних

коментаторів методом вивчення сукупності текстів дискурсу у трьох аспектах: стилістичному, культурологічному та комунікативно-прагматичному.

Автор описує такі комунікативні типи дискурсивних мовних особистостей спортивних коментаторів, як:

1. Коментатор-«репортер». Його І. О. Іванова називає «модельною мовною особистістю спортивного коментатора». Такий журналіст зводить до мінімуму подання інформації, що не має прямого відношення до спортивного змагання, що коментується; майже не висловлює особистого ставлення до того, що відбувається, а пояснює його логічно та адекватно; найточніше подає події для розуміння глядачам (порівняно з іншими типами).

Комунікативна домінанта – установка на інформування глядача про те, що відбувається «тут» і «зараз» (в конкретний момент), констатація фактів, аналіз дій спортсменів. Це можуть бути коментатор, що спеціалізуються як на командних, так і на некомандних видах спорту. У промові припустимим є перетин з такими жанрами, як жарт, похвала, комплімент, захоплення, легке обурення, порада [10].

2. Коментатор-«знавець». Експлікує знання специфіки та «делікатних» моментів конкретного виду спорту; пояснює процес змагання з погляду спеціаліста даної сфери; дає професійну оцінку спортивних подій; детально розбирає кожен «випадок», виявляючи знання у виді спорту, про який повідомляє; ділиться особистими спостереженнями та висновками з аудиторією. Найчастіше ними є коментатори з «індивідуальних» видів спорту: тенісу, спортивної гімнастики, фігурного катання, плавання тощо.

Мова коментатора-«знавця» відрізняється великою кількістю спортивних термінів, професіоналізмів. Цей тип мовної особистості можна назвати естетичним.

Комунікативна домінанта – установка на аналітичну стратегію мовної поведінки. Найчастіше це журналісти з некомандних видів спорту. У мовленні припустимим є перетин із такими жанрами, як порада, критичне зауваження,

підказка, вказівка, осуд чи похвала, інформативний жанр – резюмування (підкріплене фактами і аргументами) [2].

3. Коментатор-«своя людина». Емоційно розповідає про «таємниці» особистого життя спортсменів і тренерів, про їх особистісні взаємини, про власні пристрасті; безперервно контактує з глядачем, причому часто опускає серйозні теми, періодично відходить від опису процесу.

Комунікативна домінанта – орієнтація на безперервне спілкування з глядачем, на другий план відсувається основна мета подібної комунікації. Найчастіше такими журналістами є коментатори командних видів спорту (футбол, хокей, баскетбол). У промові припустимий перетин із такими жанрами, як жарт, «легка балаканина».

4. Коментатор-аналітик. Детально розбирає події та дії всіх учасників спортивного дійства; прогнозує можливий розвиток ситуації у змаганні; глибоко розмірковує про різні аспекти спортивної події, про представників відповідного виду спорту та стан його справ на момент репортажу.

Комунікативна домінанта – орієнтація на аналіз коментованого спортивного процесу. Найчастіше це коментатори командних видів спорту (футбол, хокей). Допустимим є перетин із інформативними та імперативними мовними жанрами (пропозиція, рекомендація, порада тощо).

5. Коментатор-«вболівальник». Слідує стратегії «безумовно» позитивної оцінки «наших» або виявляє «спортивний патріотизм» у мовленні, часто «порушує основні правила поведінки коментатора під час ведення прямого ефіру, такому спортивному коментатору не властива мовна стриманість, може упереджено ставитися до героїв події, виявляє мовленнєву агресію, упереджений, має «риси конфліктного типу мовної особистості». Найчастіше це коментатори з командних видів спорту: футбол, волейбол, баскетбол, хокей тощо.

Комунікативна домінанта – установка на демонстрацію емоцій, вербалізацію почуттів у процесі коментування, оцінювання учасників змагання. Допустимим є перетин із такими жанрами, як: імперативні

(риторичні вигуки, прохання, риторичне звертання, заклик, побажання); розбір ігрових ситуацій, порада, резюмування тощо.

6. Коментатор-іронік. Яскраво висловлює свої особисті почуття та думки через сарказм (не просто стилістичний засіб, а спосіб вираження авторського ставлення до того, що відбувається). Комунікативна домінанта – установка на залучення глядача до матеріалу, тобто опис спортивної події, його характеристиці. У мовленні припустимим є перетин із такими жанрами, як іронія, іронічна похвала [4].

7. Коментатор-«актор». Яскрава мовна особистість, яка керується або «драматичним трагічним», або «драматичним комедійним» представленням спортивних подій, що відбуваються.

Комунікативна домінанта – закликає глядача до співпереживання «героям», тобто учасникам процесу, на залучення слухача як очевидця цікавих і захоплюючих подій. Такі коментатори схиляють глядачів та слухачів до виявлення моралі та моральності спортивної події як «історичної», передають свій особистий, «авторський задум» дуже «наполегливо». У процесі коментування переважають емоційні мовні прийоми.

І. О. Іванова особливо виділяє перші п'ять типів, пояснюючи їхню актуальність характерною різноманітністю мовної експлікації. Як вона вважає, «для глядача найважливішими складовими спортивного коментування є такі:

- якісне інформаційне забезпечення спортивного видовища;

- верифікація власної думки про побачену думку фахівця-коментатора;

- опосередкований діалог з людиною, що розділяє емоції, почуття та настрої глядача;

- адекватний вибір спортивним коментатором мовних жанрів – складових репортажу – та мовних засобів вираження відповідних смислів» [5].

1.2. Особливості коментування в кіберспорті

Підготовка кіберспортсмена має певну структуру, що охоплює низку ключових елементів, і кожен з них сприяє ефективному досягненню змагальних цілей.

Теоретична підготовка охоплює ознайомлення з історією кіберспорту, знанням будови та функціоналу комп’ютерних компонентів, регламентом кіберспортивних змагань, спеціальною термінологією, а також розумінням геймплея й механіки гри. Саме оволодіння ігровою механікою відіграє ключову роль у визначенні майстерності та кваліфікації кіберспортсмена.

Фізична підготовка кіберспортсмена визначається специфікою рухової активності. Під час змагань гравець тривалий час зберігає статичну позу, а цілеспрямовані рухи переважно виконуються лише пальцями руки.

Тривале перебування у сидячому положенні вимагає належного рівня загальної витривалості, статичної силової стійкості м’язів спини та шиї, а також розвинених координаційних здібностей, які виступають об’єднувальним чинником.

Керування персонажем за допомогою клавіатури та миші вимагає високої точності рухів і оперативного прийняття рішень. Ефективне використання цих інструментів забезпечується завдяки сформованій руховій пам'яті, м’язовій чутливості й здатності до точних дій.

Притаманність вимушеної пози характерна для всіх кібердисциплін, проте у деяких із них високі вимоги до швидкості реакцій, розвиненої рухової пам’яті та м'язової чутливості можуть бути неактуальними. Наприклад, у Hearthstone: Heroes of Warcraft, де керування здебільшого здійснюється мишею та не потребує високої динаміки рухів.

Отже, формування загальної та статичної силової витривалості є базою загальної фізичної підготовки, тоді як розвиток швидкості реакції, точності рухів, рухової пам'яті й м’язової чутливості належить до сфери спеціальної фізичної підготовки.

Психологічна підготовка кіберспортивного коментатора передбачає розвиток логічного й абстрактного мислення, а також довільної уваги з її основними характеристиками — обсягом, розподілом, переключенням і концентрацією. Спортсмен повинен мати добре сформовані вольові якості, бути стресостійким і резильєнтним. Багато кіберспортивних дисциплін вимагають ефективної командної взаємодії, заснованої на довірі, взаєморозумінні, взаємній підтримці та відповідальності.

Технічну підготовку кіберспортсмена варто розглядати не лише як оволодіння оптимальними способами вирішення рухових завдань самим гравцем, а й як уміння керувати ігровим персонажем за допомогою клавіатури та миші. Саме керуючи персонажем, кіберспортсмен виконує необхідні дії (наприклад, стрибок або постріл під час стрибка). Якість цих дій — точність, раціональність і своєчасність — безпосередньо свідчать про рівень технічної підготовленості спортсмена. Так, ефективне маневрування ігровим персонажем є показовим прикладом такого технічного вміння.

Зміст технічної підготовки кіберспортсмена варіюється залежно від специфіки конкретної кібердисципліни, її геймплею та особливостей ігрової механіки.

Тактична підготовка у кіберспорті охоплює як самого спортсмена, так і керовані ним віртуальні об'єкти. З одного боку, вона забезпечує регулювання індивідуальних та командних дій під час тренувань і змагань, наприклад, узгодження дій відповідно до поставлених цілей чи розподіл ролей у команді. З іншого боку, попередня підготовка до конкретних турнірів спрямована на аналіз гри суперників і розробку ефективних стратегій протистояння.

У іншому випадку можна виділити індивідуальну, групову та загальнокомандну тактичну підготовку. Індивідуальна тактична підготовка передбачає вивчення та поступове вдосконалення власних ігрових дій, а також ухвалення оптимальних рішень у динамічно змінних ситуаціях. Наприклад, це може бути вибір типу зброї або атакувального заклинання.

Групова тактична підготовка полягає у відпрацюванні взаємодії між кількома гравцями з метою здобуття ігрової переваги. Наприклад, це може бути одночасна атака на одну ціль або ефективне поєднання кількох заклинань від різних учасників команди.

Загальнокомандна тактична підготовка охоплює формування спільної стратегії та поведінки всієї команди в ігровому середовищі. Наприклад, планування дій у залежності від конкретної ігрової карти чи спільне виконання певного тактичного завдання, такого як організована атака одним напрямком.

Варто зазначити, що в більшості кіберспортивних дисциплін на прийняття рішень виділяється значно менше часу, ніж у традиційних видах спорту, де потрібні активні рухові дії. Це зумовлено відсутністю необхідності у масштабній м'язовій роботі та, відповідно, економією часу на фізичні рухи. Як наслідок, діяльність ігрового персонажа може змінюватися набагато швидше, зростає навантаження на сенсорні системи та мозкові центри, а значення антиципації (передбачення подальших подій) істотно підвищується.

Інтегративна підготовка заснована на комплексному поєднанні засобів усіх напрямів підготовки, забезпечуючи їх взаємне позитивне посилення. Цей вид підготовки може реалізовуватися шляхом включення вправ, які прямо інтегровані в саму структуру ігрової діяльності. Наприклад, тренування в умовах фізичної втоми або при наявності відволікаючих чинників (сильний шум).

Технічна підготовка кіберспортсмена передбачає опанування системи рухів (техніки виду спорту), що відповідає специфіці обраної кібердисципліни і сприяє досягненню високих спортивних результатів [12]. Основним завданням технічної підготовки є освоєння базових елементів техніки змагальної діяльності, а також удосконалення специфічних форм спортивних дій, важливих для успішної участі в обраному виді змагань [17].

Під час спортивно-технічної підготовки кіберспортсменів необхідно досягти того, щоб їхня техніка відповідала ряду вимог:

1. Результативність техніки. Вона зумовлена її ефективністю, стабільністю, варіативністю, економічністю та мінімальною тактичною «відкритістю» для суперника.

2. Ефективність техніки. Цей параметр визначається відповідністю рухових дій конкретним завданням, здатністю досягати високих кінцевих результатів, а також відповідністю рівню фізичної, технічної та психологічної підготовленості.

3. Стабільність техніки. Техніка повинна залишатися дієвою за різних умов і бути стійкою до перешкод, як-от активна протидія суперників, прогресуюча втома, незвичні умови змагань чи поведінка уболівальників. Здатність зберігати ефективність рухових дій у складних ситуаціях є ключовим показником стабільності й визначає рівень спортсмена [12].

4. Варіативність техніки. Спортсмен має вміти оперативно коригувати свої дії залежно від конкретної змагальної ситуації. Практика свідчить, що намагання зберегти ідентичні характеристики рухів у будь-яких умовах не є ефективним. Навпаки, вміння змінювати рухові параметри під час прогресуючої втоми або в непередбачуваних змагальних ситуаціях сприяє збереженню чи навіть підвищенню результативності. Варіативність набуває особливої ваги у видах спорту з динамічними ситуаціями, обмеженим часом та активною протидією суперників, до яких належить і кіберспорт [4].

5. Економічність техніки. Вона характеризується раціональним використанням енергії, ефективним розподілом часу і простору. За однакових умов кращим є варіант рухових дій з найменшими енергетичними витратами та мінімальним психічним напруженням. У спортивних іграх, єдиноборствах та технічно складних дисциплінах важливим показником економічності є здатність спортсмена здійснювати ефективні дії за невеликої амплітуди рухів та мінімального часу [7, 8. 10].

Основу технічної підготовки кіберспортсмена становлять загальнопідготовчі, спеціально-підготовчі та змагальні вправи. Вона полягає в цілеспрямованому формуванні знань, умінь і навичок рухової діяльності. На

результативність спортивно-технічної підготовки впливають попередній рівень підготовленості, індивідуальні особливості спортсмена, специфіка обраної кібердисципліни, загальна структура тренувального циклу та інші фактори.

Спортивно-тактична підготовка — це педагогічний процес, спрямований на засвоєння ефективних способів ведення змагальної боротьби в умовах специфічної спортивної діяльності. Вона охоплює вивчення основ тактики обраного виду спорту, особливостей суддівства та регламенту змагань, аналіз тактичних напрацювань найуспішніших спортсменів, а також розвиток умінь планувати й коригувати власну тактику для майбутніх змагань. До цього належить і створення в тренувальному процесі умов, наближених до реальної змагальної ситуації, що дає змогу на практиці опанувати відповідні тактичні схеми. Результатом такої підготовки є досягнення певного рівня тактичної готовності як окремого спортсмена, так і всієї команди.

Тактична підготовленість кіберспортсменів тісно пов’язана з умінням застосовувати різні технічні прийоми, вибором наступальної, оборонної чи контратакувальної тактики, а також її форм (індивідуальної, групової або командної) [19]. Практична реалізація тактичної підготовленості передбачає розв’язання таких завдань:

- сформувати цілісне бачення поєдинку;
- виробити індивідуальний стиль ведення змагальної боротьби;
- ухвалювати та вчасно втілювати рішення, спираючись на раціональний добір прийомів і дій з огляду на особливості суперника, умови середовища, специфіку суддівства, поточну змагальну ситуацію, власний стан тощо.

Високий рівень тактичної майстерності кіберспортсмена ґрунтується на належній технічній, фізичній та психологічній підготовленості. Основу спортивно-тактичної майстерності складають тактичні знання, уміння, навички, а також здатність до глибокого тактичного мислення [10].

Тактичні знання спортсмена охоплюють відомості про принципи й раціональні форми тактики, сформовані у вибраному виді спорту. Вони реалізуються на практиці у вигляді тактичних умінь та навичок.

Паралельно з формуванням тактичних знань, умінь і навичок розвивається тактичне мислення. Воно полягає у здатності швидко сприймати, оцінювати та відбирати релевантну інформацію, необхідну для розв'язання тактичних завдань у змаганні, передбачати дії суперника та прогнозувати результат ігрових ситуацій. Найважливішим є вміння оперативно обрати з-поміж кількох варіантів той, який з найвищою ймовірністю приведе до успіху [14].

Виділяють два типи тактичної підготовки кіберспортсменів: загальну та спеціальну. Загальна тактична підготовка спрямована на оволодіння знаннями й навичками, необхідними для досягнення успіху у спорті загалом. Натомість спеціальна тактична підготовка передбачає освоєння конкретних тактичних дій і знань, потрібних для результативного виступу у певних змаганнях чи проти конкретного суперника [14].

Специфічними засобами та методами тактичної підготовки кіберспортсменів є тактичні вправи, що являють собою тактичні варіанти виконання спеціально-підготовчих та змагальних завдань. Вони відрізняються від інших тренувальних вправ тим, що:

- при їх виконанні увага насамперед спрямована на розв'язання конкретних тактичних завдань;
- у межах таких вправ моделюються окремі тактичні прийоми та сценарії змагальної боротьби;
- за потреби штучно відтворюються й зовнішні умови майбутніх змагань.

Залежно від етапу підготовки тактичні вправи використовуються в умовах різної складності: полегшених, ускладнених і максимально наближених до змагальних. Зазвичай спрощення умов необхідне для формування нових складних умінь та навичок або внесення змін до вже

набутих. Це досягається шляхом спрощення тактичних форм, які опановуються, наприклад, через поділ дій на більш прості елементи.

Метою використання тактичних вправ підвищеної складності є зміцнення надійності засвоєних тактичних форм і розвиток тактичних здібностей. У таких вправах застосовуються методичні підходи, пов'язані із залученням додаткової тактичної протидії з боку суперника. Це створює ситуацію, коли спортсмен змушений долати більш серйозні перешкоди, розв'язуючи тактичні завдання в умовах, наближених до реальних змагань [1, 3].

Під час вдосконалення тактичного мислення кіберспортсмен повинен розвивати здатність оперативно сприймати, усвідомлювати, аналізувати й оцінювати змагальну ситуацію, а також приймати рішення з огляду на сформовані обставини, рівень своєї підготовленості та власний стан. Важливо вміти передбачати дії суперника і коригувати власні дії відповідно до цілей змагань та завдань конкретної змагальної ситуації [1; 5; 6]. Основним специфічним методом удосконалення тактичного мислення є тренування як із реальним, так і з умовним опонентом.

Окрім навчання та вдосконалення базових засад спортивної тактики, організація тренувального процесу кіберспортсменів потребує:

- постійного розширення й поглиблення знань про закономірності спортивної тактики та її ефективності;

- регулярного збору інформації про суперників та розробки тактичних планів;

-актуалізації й удосконалення спортивно-тактичних умінь, навичок і схем;

- формування та розвитку тактичного мислення [11; 16].

Фізична підготовка — це педагогічний процес, спрямований на розвиток фізичних якостей і функціональних можливостей організму, що забезпечує оптимальні умови для поліпшення всіх складників підготовки. Її поділяють на загальну та спеціальну [9; 11; 26].

Загальна фізична підготовка кіберспортсмена передбачає гармонійний розвиток фізичних якостей, функціональних можливостей і систем організму, а також їх узгоджену взаємодію під час м'язової роботи. У сучасних умовах спортивного тренування її розглядають не просто як багатогранну фізичну досконалість, а як ступінь розвитку здібностей, які опосередковано впливають на спортивні результати та підвищують ефективність підготовки в певній кіберспортивній дисципліні.

Основними засобами загальної фізичної підготовки кіберспортсмена є фізичні вправи загального впливу на організм і особистість [18; 20]. Така підготовка має тривати упродовж всього річного тренувального циклу [14; 17].

Спеціальна фізична підготовка кіберспортсмена визначається рівнем розвитку фізичних здібностей, можливостей органів та функціональних систем, які безпосередньо впливають на результативність у вибраному виді кіберспорту. Головними засобами такої підготовки є змагальні та спеціально-підготовчі вправи [13].

Фізична підготовленість кіберспортсмена нерозривно пов'язана з його спортивною спеціалізацією. В одних видах спорту результат залежить переважно від швидкісно-силових можливостей та анаеробної продуктивності; в інших – від аеробної витривалості; ще в інших на перший план виходять швидкісно-силові та координаційні здібності; а в окремих дисциплінах важливим є рівномірний розвиток різноманітних фізичних якостей [15].

Психічна підготовка – це система психолого-педагогічного впливу, що має на меті сформувати й удосконалити у кіберспортсменів особистісні риси та психічні якості, необхідні для ефективної тренувальної діяльності, підготовки до змагань та стабільного виступу в них [19].

Інтелектуальна підготовка спрямована на глибоке осмислення суті спортивної діяльності, явищ та процесів, пов'язаних із нею, а також на розвиток інтелектуальних здібностей, без яких неможливо досягти високих спортивних результатів. Інтелектуальні здібності передбачають не лише

здатність кіберспортсмена засвоювати й застосовувати знання та досвід для організації власної поведінки й спортивної діяльності, а й уміння мислити самостійно, творчо та продуктивно. Зміст інтелектуальної освіти охоплює комплекс різноманітних знань, потрібних для успішної тренувальної й змагальної практики, зокрема спортивно-прикладні знання, які формують наукову основу підготовки спортсмена [17].

Інтегральна підготовка передбачає комплексне поєднання та одночасну реалізацію різних складників підготовленості кіберспортсмена — технічного, тактичного, фізичного, психічного й інтелектуального аспектів — у процесі тренувальної та змагальної діяльності. До засобів інтегральної підготовки належать:

1) змагальні вправи, характерні для обраного виду спорту, що виконуються в умовах, максимально наближених до реальних змагань;

2) спеціально-підготовчі вправи, які імітують змагальну ситуацію якомога точніше.

1.3. Засоби формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін

Серед сучасної молоді дедалі частіше постає питання професійного підходу до кіберспорту. Для багатьох цей шлях стає альтернативою офісній рутині, адже він дозволяє займатися улюбленою справою.

Перехід на професійний рівень не лише дає можливість повністю присвятити себе улюбленому заняттю, а й забезпечує заробіток чи навіть шанс виграти значні грошові призи. Прикладом можуть слугувати багатомільйонні призові турнірів CS2 та DOTA 2.

Соціальний аспект у цій дисципліні має першорядне значення. Оскільки зібрати команду з людей, які гармонійно взаємодіють між собою, досить складно, більшість колективів часто змінюють свій склад.

Перш ніж досягти успіху, гравці зазвичай змінюють п’ять-шість колективів, опановуючи нові навички і неодноразово жертвуючи власними амбіціями заради командних інтересів. Деякі колишні професіонали вважають, що людина, яка досягла успіху в Counter-Strike, зможе вписатися в будь-який колектив, адже немає нічого складнішого, ніж протягом декількох років утримувати рівноправний статус серед інших талановитих однодумців, об’єднаних спільною метою [15].

Звідси випливає, що кіберспорт позитивно впливає на соціалізацію особистості. Він навчає спілкуватися з людьми, швидко знаходити спільну мову, незалежно від національності чи країни походження. Крім того, участь у змаганнях часто передбачає подорожі, тому гравці зазвичай дбають про свій зовнішній вигляд.

Об’єктом спортивної підготовки в кіберспорті є сам спортсмен, однак спрямованість та кінцеві результати кожного виду підготовки різняться. Так, фізична, психологічна та теоретична підготовка спрямовані на забезпечення оптимального рівня особистої готовності самого гравця.

Технічну підготовку слід розглядати з погляду керованого ігрового персонажа, оскільки саме від його дій та переміщень у грі залежатиме підсумок гри. Тактична підготовка має подвійний вектор — стосується і спортсмена, і персонажа, яким він керує. Інтегративна підготовка, поєднуючи всі види тренування, є характерною переважно для висококваліфікованих кіберспортсменів.

Розглянемо, як кіберспорт впливає на організм людини. Існують теорії про шкідливий вплив комп’ютерів: погіршення зору і постави, формування залежності, можливі психологічні зміни, а також припущення про зростання ризику онкологічних захворювань через електромагнітне випромінювання. Однак більшості цих проблем можна запобігти, дотримуючись простих правил, а деякі звинувачення не підтверджені науково й залишаються на рівні гіпотез [15].

Слід зазначити, що так само, як і інший професійний спорт, кіберспорт не ставить за мету оздоровлення організму. Займаючись ним професійно, можна навіть погіршити стан свого здоров'я.

Часто буває, що кіберспортсмен не цікавиться іншими комп'ютерними іграми, крім своєї основної дисципліни. Кіберспорт розвиває швидкість реакції. Через це, деякі кіберспортсмени можуть досягати понад 300 ApM(Action per Minute)

Окрім реакції, кіберспорт формує звичку приймати оптимальні рішення в межах ігрової ситуації. У цьому плані деякі кіберспортивні дисципліни порівнюють зі швидкими шахами.

Науково доведено, що фізична втома негативно позначається на розумових здібностях, реакції та концентрації. Водночас фізична активність необхідна для відновлення організму після тривалих малорухливих тренувань.

Існує взаємозв'язок між фізичною активністю та інтелектуальною діяльністю. Вважається, що фізичне навантаження стимулює інтелектуальний розвиток. Тому професійний кіберспортсмен повинен підтримувати себе у хорошій фізичній формі.

Отже, кіберспорт позитивно впливає на фізичний стан гравців, підвищуючи їхню швидкість, реакцію, спритність та витривалість. Він також стимулює інтелектуальний розвиток, оскільки розвиває тактичне й стратегічне мислення.

До тактичних навичок належить поняття «мікроконтроль» — професійний термін, яким кіберспортсмени описують уміння майстерно керувати персонажем у конкретних ситуаціях, будь то бій чи збір ресурсів.

Високий рівень мікроконтролю дає змогу максимально ефективно скористатися можливостями ситуації або уникнути значних втрат. Ця навичка спирається на швидкість реакції, уміння швидко оцінювати дії як суперників, так і союзників [12].

«Макроконтроль» — ще один професійний термін кіберспортсменів, який показує стратегічні навички гри. Він передбачає спостереження за діями

усіх учасників на карті, вміння планувати оптимальні маршрути пересування та прогнозувати стратегію противника. Уміння передбачати дії супротивника також належить до макроконтролю.

Кіберспорт сприяє прояву творчих здібностей. Сильний гравець здатний знаходити нестандартні рішення, комбінувати різних персонажів і створювати нові способи нейтралізації ворожих можливостей.

У кіберспорті важливо вміти приймати рішення і брати на себе відповідальність за них. Потрібно також вміти висловлювати та аргументувати свою позицію перед командою швидко, чітко та зрозуміло [13].

Кіберспортсменам часто доводиться змінювати команди. Як і в будь-якому іншому професійному спорті, щоб стати справжнім майстром і претендувати на місце в сильному колективі, потрібні роки наполегливих щоденних тренувань.

Тренувальні сесії кіберспортсменів зазвичай тривають близько 6–10 годин. Інші види спорту також вимагають тривалих занять, проте, на відміну від них, кіберспорт надає кілька суттєвих плюсів:

1. Сприяє вивченню іноземної мови.

2. За умови належної організації кіберспорт можна поєднувати з навчанням [13].

3. Кіберспорт є безпечним видом діяльності, оскільки ризик отримання травм практично відсутній.

4. Після завершення кар'єри здоров'я кіберспортсменів, як правило, залишається в нормі, що є важливим з погляду фізичної культури [13].

5. Кіберспорт не має державних кордонів — гравці з різних країн та національностей змагаються разом в одній локації.

6. Відсутні обмеження за віком, фізичним станом чи твоїм світоглядом.

Кіберспортсмен, який вміє правильно організовувати свій день, виділяючи час для навчання, тренувань у грі та традиційних видах спорту, сну й прийомів їжі, матиме значно більше шансів на успіх, ніж той, хто цього не робить. Нестриманість чи роздратування відразу позначаються на якості гри

та взаємодії з командою, тому стресостійкість є однією з ключових якостей успішного кіберспортсмена.

Оскільки змагання проходять на очах вболівальників, спортсмену важливо дотримуватися гігієни та підтримувати охайний зовнішній вигляд. Часті перельоти в різні кліматичні зони можуть негативно вплинути на здоров’я, але для кіберспортсмена особливо важливо не лише уникнути хвороб, а й залишатися в оптимальній спортивній формі. Тому загартовування є невід’ємною частиною щоденного режиму професійного гравця. Крім того, кіберспортсмен, який працює в команді та постійно комунікує з іншими людьми, уникатиме шкідливих звичок, що можуть ускладнити йому життя та завадити професійному розвитку.

Ще однією перевагою кіберспорту порівняно з іншими видами спорту є відсутність значного впливу допінгу [12]. Це підкреслює, що кіберспорт сприяє формуванню здорового способу життя, дотриманню балансу між роботою та відпочинком, підтриманню гігієнічних норм та відмові від шкідливих звичок. Таким чином, кіберспорт можна розглядати як систему цінностей і знань, створених і використовуваних суспільством для фізичного та інтелектуального розвитку людини, вдосконалення її рухової активності, зміцнення здорового способу життя та соціальної адаптації через фізичне виховання, підготовку й розвиток.

Кіберспорт безсумнівно є складовою фізичної культури. Відповідаючи загальним критеріям спортивної діяльності, він має специфічні особливості, які слід враховувати під час аналізу цієї дисципліни.

1. Технологічна основа. Виникнення та поширення кіберспорту стало можливим завдяки високому рівню розвитку IT-технологій. Технічне обладнання, зокрема комп'ютери та периферійні пристрої, повинно відповідати можливостям гравців, тому для змагань використовуються найпотужніші комп'ютери, спеціалізовані миші, клавіатури та джойстики [12].

2. Динамічність дисциплін. Щороку з'являються нові ігри, що претендують на статус кіберспортивних дисциплін. Часті зміни у змагальних

програмах створюють певні труднощі для суддівства та підготовки спортсменів, але водночас роблять кіберспорт динамічним і швидко розвиваючим напрямом [12].

3. Вікові особливості. Більшість професійних кіберспортсменів не старші 25 років. Це пояснюється як молодим віком самої дисципліни, так і високими вимогами до швидкості реакції та концентрації уваги, які характерні для багатьох ігор. Однак у таких жанрах, як покрокові стратегії, де важливішими є досвід і навички, а не швидкість реакції, змагатися можуть гравці різного віку [12].

4. Гендерна універсальність. На відміну від більшості традиційних видів спорту, у кіберспорті немає поділу на чоловічі та жіночі дисципліни. Хоча серед професійних гравців переважають чоловіки, існують і жіночі команди. У кіберспорті чоловіки та жінки можуть змагатися разом, створюючи змішані команди. Водночас інтереси гравців різної статі дещо відрізняються, що може призвести до формування окремих чоловічих і жіночих напрямів у майбутньому [12].

5. Цільова аудиторія. Наразі кіберспорт є найпопулярнішим серед молоді, проте він має значний потенціал для залучення ширшої аудиторії різних вікових груп [12].

Зазвичай психологи, педагоги та батьки ставляться до комп'ютерних ігор з насторогою, побоюючись розвитку ігрової залежності та інших негативних наслідків. Визнання та популяризація кіберспорту можуть сприяти формуванню більш відповідального та серйозного ставлення як самих гравців, так і суспільства загалом до комп'ютерних ігор.

На відміну від звичайних гравців-любителів, професійні кіберспортсмени зазвичай не страждають від ігрової залежності. Однак потенційний вплив ігрової активності на фізичне та психологічне здоров'я залишається недостатньо вивченим. Вирішення цього питання має стати одним із ключових завдань психології кіберспорту.

Додатковий інтерес викликає виявлення психологічних характеристик, які сприяють успіху гравців у кіберспорті. На жаль, такі дослідження поки що не проводяться [12].

Професійні команди кіберспортсменів зазвичай формуються тренерами або власниками комп'ютерних клубів. Натомість аматорські команди, які виникають спонтанно, часто характеризуються нестабільністю як у складі, так і в досягненнях. Для переходу на професійний рівень їм також необхідно керівництво з боку досвідчених тренерів та гравців. Проблеми взаємодії між тренерами та гравцями подібні до тих, що виникають у традиційних спортивних командах. Проте у кіберспорті комунікація навіть під час спільних тренувань часто здійснюється через інтернет, що додає специфічних труднощів [12].

На сьогодні відсутні чіткі рекомендації для тренерів кіберспортивних команд, а також наукові методи для діагностики ефективності гравців, оцінки командної взаємодії та міжособистісних відносин. Колишні гравці, які переходять у тренерську діяльність, зазвичай мають недостатні знання у сфері психології, тоді як психологам часто бракує розуміння специфіки кіберспорту. Це суттєво знижує ефективність роботи тренерів.

Одним із пріоритетних завдань спортивної кіберпсихології є збір інформації про практичну діяльність кіберспортсменів та їх тренерів. На основі цих даних необхідно розробити практичні рекомендації, спеціалізовані навчальні курси, посібники та програми підвищення кваліфікації. Кіберспорт як нова, перспективна та специфічна дисципліна потребує психологічного супроводу на всіх етапах підготовки.

Важливо не лише створити дослідницькі програми, а й залучити фахівців для роботи з тренерами та командами. Це включає інформування про можливі ризики кіберспортивної діяльності, проведення психодіагностики, складання рекомендацій та підвищення кваліфікації у психолого-педагогічному напрямку. Узагальнення досвіду професійних гравців, тренерів і досліджень у галузі психології комп'ютерних ігор допоможе створити

ефективні методичні рекомендації для розвитку кіберспорту. Це особливо важливо для тих, хто формуватиме основу кіберспорту в майбутньому, коли ця дисципліна отримає ще більше визнання [12].

Участь фахівців зі спортивної кіберпсихології дозволить вирішувати ключові завдання під час підготовки професійних гравців до змагань. Серед них: підбір і заміна гравців у команді, діагностика та оптимізація передзмагальних станів, корекція тренувального процесу, психологічна підтримка гравців та проведення відновлювальних релаксаційних процедур після змагань.

Також необхідно враховувати психологічні аспекти під час підбору партнерів для тренувань, поєднання в команді досвідчених і молодих гравців, забезпечення наступності у складі, підготовки спортсменів до завершення професійної кар'єри та їх подальшого переходу до тренерської діяльності або інших сфер. У міру зростання популярності професійного кіберспорту ці питання ставатимуть ще більш актуальними [12].

Висновки до розділу 1

Основна риса коментаря чи стріму в кіберспорті полягає у фатичній функції мови – підтримці комунікації з аудиторією. Це відображає компетентність коментатора: його здатність розуміти ігрові події та оцінювати їх:

1) володіння ним інформацією щодо особистості спортсменів, їх досягнень, перипетій їх кар'єри;

2) компетентність в області правил проведення змагань, певних ритуалів, пов'язаних з їх початком і завершенням;

3) знання технічних і фізіологічних особливостей певного виду спорту.

Компетентному коментатору доводиться виконувати балансування між професіоналізмом і чіткістю при подачі інформації: з одного боку,

досвідчений глядач повинен бути нею задоволений, а з іншого, вона повинна бути інтуїтивно доступна навіть для початківця.

Характерними рисами коментатора чи стрімера в кіберспорті є спонтанність, стислість викладу матеріалу, зумовлена браком часу.

Спортивна підготовка кіберспортсменів, коментаторів і стрімерів кіберподій відбувається згідно з загальними закономірностями та принципами спортивного тренування. У її процесі можна виокремити теоретичний, фізичний, технічний, тактичний, психологічний та інтегративний аспекти, кожен із яких має власну специфіку, зумовлену взаємодією спортсмена з ігровим середовищем.

Особливістю технічної підготовки в цьому контексті є оволодіння та виконання дій за допомогою клавіатури та миші, спрямованих на ефективне вирішення ігрових завдань. Тактична підготовка передбачає раціональне ведення спортивного протиборства у віртуальному світі, для якого характерні антиципація подій і висока швидкість прийняття ігрових рішень. Процес підготовки кіберспортсменів, коментаторів та стрімерів кіберподій є поетапним, а зміст кожного етапу визначається віковими особливостями й рівнем спортивної майстерності.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Обґрунтування методів дослідження

Для розв'язання завдань, поставлених у дослідженні, були застосовані такі методи:

- аналіз спеціальної літератури та документальних матеріалів;
- методи математичної статистики
- анкетування

Теоретичний аналіз науково-методичних джерел включав вивчення вітчизняних та зарубіжних робіт, що висвітлюють особливості організації інтегральних тренувань кіберспортсменів. Аналіз літератури дозволив сформувати загальне уявлення про рівень дослідженості цього питання та став основою для інтерпретації й обговорення практичних результатів.

Метод анкетування використовувався для швидкого опитування великої кількості респондентів, що проживають на значній території, а також для забезпечення анонімності відповідей. Анкетування здійснюється шляхом заповнення спеціально розробленої анкети, яка містить перелік питань для конкретної категорії учасників. Респонденти заповнюють анкету самостійно, без участі дослідника.

Переваги методу анкетування:

- дозволяє формалізувати та стандартизувати процес отримання відповідей;
- охоплює велику кількість респондентів за короткий проміжок часу, забезпечуючи репрезентативність результатів;
- мінімізує вплив особистості дослідника на відповіді респондентів;
- забезпечує анонімність і гнучкість у порядку відповіді на питання.

Недоліки анкетування включають:

- відсутність прямої взаємодії дослідника з респондентами;
- можливість отримання недостовірних даних через нещирість відповідей, що знижує надійність результатів.

Опитувальники як інструмент дослідження являють собою методики, побудовані у формі питань або тверджень. Особистісні опитувальники (стандартизовані самозвіти) використовуються для оцінки певних характеристик і проявів особистості. Вони складаються з набору питань, на які досліджуваний надає відповіді відповідно до інструкції (наприклад, погоджується або не погоджується з твердженням).

Експериментальні дані оброблялись за допомогою загальноприйнятих методів математичної статистики [4] з обчисленням середніх величин ($\bar{x}$); середніх квадратичних відхилень (S); помилки репрезентативності (m) та ін.

2.2. Опис процедури дослідження

Дослідження особливостей психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін проводилося із 06.10.2024 до 23.10.2024 року за допомогою «Google Форми».

Перший етап дослідження передбачав аналіз спеціальної науково-методичної літератури з метою глибокого вивчення особливостей психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін. Також було проведено педагогічні спостереження для визначення науково-теоретичних та методичних підходів до організації процесу формування такої готовності. На цьому етапі були сформульовані мета, завдання, об’єкт і предмет дослідження, розроблена програма дослідження та підготовлені необхідні документи, зокрема протоколи обстеження.

На другому етапі дослідження були узагальнені результати констатувального експерименту, під час якого для аналізу особливостей формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних

кіберспортивних дисциплін застосовувалося анкетування на основі обраних методик.

На третьому етапі дослідження було розроблено та експериментально апробовано технологію підвищення рівня психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін у межах формувального експерименту. Для визначення шляхів удосконалення психологічної готовності застосовувався метод експертних оцінок, зокрема експертиза проводилася за допомогою методу надання переваг.

Четвертий етап дослідження передбачав статистичну обробку та математичний аналіз результатів формувального експерименту, формулювання висновків, а також розробку практичних рекомендацій на основі отриманих даних.

На констатувальному та контрольному етапах експерименту застосовувалися методики, які дозволяють оцінити рівень сформованості психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін:

Висновки до розділу 2

Для вирішення поставлених у роботі завдань були використані такі методи досліджень:

- аналіз спеціальної науково-методичної літератури, документальних матеріалів;
- анкетування
- методи математичної статистики.

Для теоретичного аналізу спеціальної науково-методичної літератури ми використовували вітчизняні та зарубіжні джерела, які розкривають особливості психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін.

Вивчення спеціальної літератури дозволило отримати уявлення про стан розробки досліджуваного питання.

Відомості, отримані в результаті теоретичного аналізу, допомогли нам при інтерпретуванні та обговоренні практичних результатів дослідження.

Дослідження особливостей розвитку психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін проводилося із 12.04.2024 до 23.04.2024 року в режимі онлайн за допомогою сервісу «Google Форми».

РОЗДІЛ 3. ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ДО СТРИМІНГУ ТА КОМЕНТУВАННЯ СУЧАСНИХ КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІН

3.1. Аналіз складу та характеристик учасників дослідження

Вибірка дослідження складалася з 20 осіб віком від 18 до 23 років – стримерів та коментаторів кіберзмагань, що є студентами вищих навчальних закладів м. Києва та представляють кіберспортивні команди.

Основним критерієм, за яким аналізувалася структура групи учасників дослідження, було визначено вік. Досліджувана група включала осіб старшого юнацького віку, де наймолодшому учаснику було 18 років, а найстаршому – 23 роки.

Гендерний показник було обрано наступним критерієм для аналізу. Учасників дослідження поділено на дві основні категорії, що відповідали їхній гендерній ідентифікації. Хлопці – до цієї категорії віднесли себе 85% учасників дослідження, що становило 17 осіб, дівчата – до цієї категорії віднесли себе 15% учасників дослідження, що становило 3 особи.

Таким чином, за гендерним розподілом стримерів та коментаторів кіберзмагань, які брали участь у дослідженні, було виявлено значну перевагу хлопців, які становили 85% від загальної кількості. Візуалізація цього співвідношення представлена на рисунку 3.1.

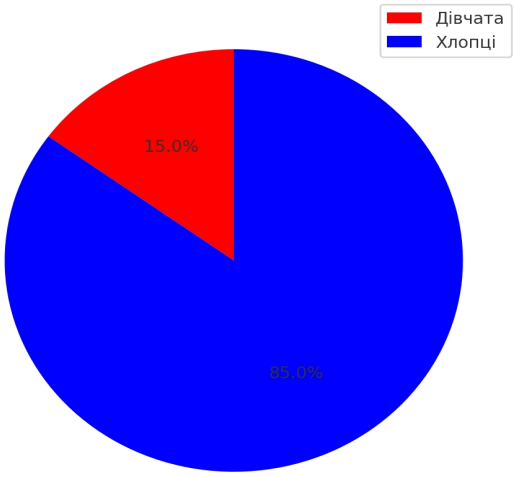

Рисунок 3.1. Гендерне співвідношення стримерів та коментаторів кіберзмагань, які взяли участь у дослідженні

Наступним критерієм, за яким здійснювався аналіз серед стримерів та коментаторів кіберзмагань, став їхній досвід у сфері кіберспорту. Дослідження дозволило виділити три основні категорії учасників, які відрізнялися за тривалістю свого залучення до цього виду діяльності. Це дозволило встановити зв'язок між учасниками та їхнім спортивним стажем:

Менше двох років. До цієї категорії належали ті, хто займався кіберспортом протягом відносно короткого періоду часу — менше двох років. Ця група склала 30% від загальної кількості респондентів, що становить 6 осіб.

Від двох до п'яти років. У цій категорії опинилася більшість учасників дослідження — 60% від загальної кількості. Ця група включає тих, хто займався кіберспортом у середньостроковій перспективі, від двох до п'яти років.

Понад п'ять років. Найменшою за чисельністю виявилася група з найбільшим досвідом, яка займалася кіберспортом більше п'яти років. Вона охоплювала лише 10% учасників дослідження.

Такий підхід до класифікації сприяє глибшому розумінню впливу різного рівня досвіду на діяльність стримерів та коментаторів кіберзмагань, а також допомагає визначити основні тенденції розвитку кіберспорту серед учасників дослідження.

Таким чином, за тривалістю кіберспортивного стажу було встановлено, що найбільшу частку серед стримерів і коментаторів кіберзмагань становлять ті, хто займається кіберспортом від двох до п'яти років, — вони складають 60% від загальної кількості респондентів. Детальний розподіл представлено на рисунку 3.2.

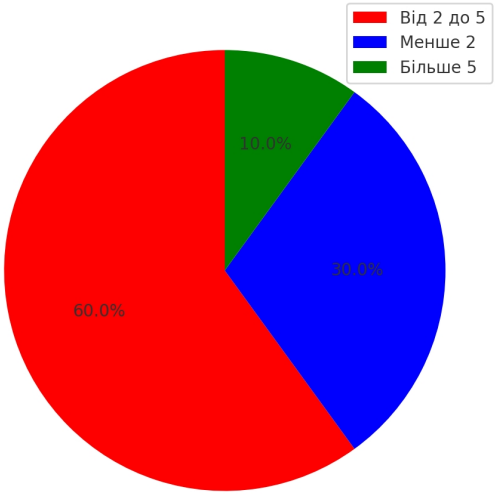

Рисунок 3.2. Співвідношення стажу занять кіберспортом

У кіберспорті кількість стримерів значно перевищує кількість коментаторів. Завдяки стрімінговим платформам, таким як Twitch, будь-хто може транслювати свій ігровий процес, що сприяє постійному зростанню числа стримерів. Наприклад, у 2024 році кількість активних українськомовних Twitch-каналів досягла 52,6 тисячі, що на 69,7% більше порівняно з 2023 роком.

Водночас коментатори здебільшого працюють у складі офіційних студій або організацій, які займаються висвітленням кіберспортивних турнірів. Хоча точна кількість коментаторів невідома, вона значно менша за кількість стримерів. Наприклад, українська студія Maincast, яка спеціалізується на коментуванні турнірів з Dota 2 та Counter-Strike, має обмежену кількість коментаторів, які працюють на її платформах.

Отже, у кіберспорті чітко простежується значна чисельна перевага стримерів над коментаторами.

У ході нашого дослідження ми виявили кількісне співвідношення стримерів та коментаторів. Відсоток стримерів групи що досліджується від загального числа склав 90%, коментаторів – 10%. Дані представлені на рисунку 3.3.

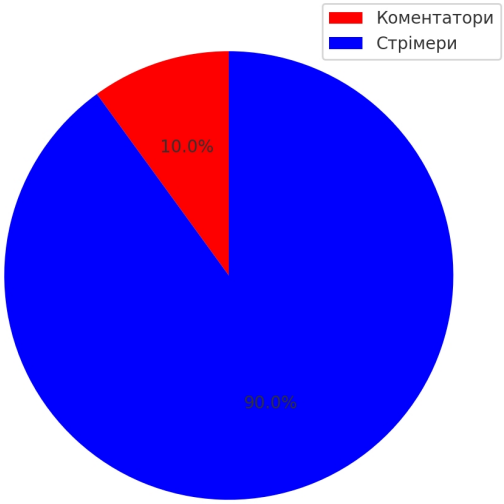

Рисунок 3.3. Співвідношення стримерів та коментаторів у групі яка досліджувалась

Таким чином, за результатами аналізу складу групи стримерів та коментаторів кіберзмагань, які брали участь у дослідженні, можна виділити наступні особливості: серед двадцяти учасників переважають особи старшого юнацького віку, здебільшого хлопці, з досвідом кіберспортивної діяльності від двох до п’яти років і також в переважній більшості стримери.

3.2. Аналіз стримерської та коментаторської діяльності у різних кіберспортивних дисциплінах та чинників, що впливають на їх розвиток

Для проведення дослідження щодо стримерської та коментаторської діяльності у різних кіберспортивних дисциплінах та чинників, що на них впливають, можна розглянути кілька ключових аспектів.

Як нами було описано в першому розділі стримери – це люди, які транслюють свої ігри або інші активності на онлайн-платформах (наприклад, Twitch, YouTube, Trovo). Вони можуть транслювати різні кіберспортивні дисципліни, а також інші види контенту, пов'язані з відеоіграми.

Згідно з аналізу літературних джерел а також опитування учасників дослідження нами були виділені чинники, що впливають на розвиток стримерської діяльності.

Популярність гри: платформи стрімінгу часто залежні від популярності певної гри. Стримери, які транслюють топові ігри, зазвичай мають більшу аудиторію.

Особистий бренд стримера: це включає харизму, стиль комунікації та взаємодію з глядачами. Бренд стримера впливає на кількість підписників, рекламні контракти і розмір донатів.

Медійність та колаборації: колаборації з іншими стримерами або участь у великих турнірах значно підвищують популярність стримера.

Технічне оснащення та якість контенту: якісне відео та звук, а також постійна робота над технічним забезпеченням прямого ефіру також є важливими чинниками.

Алгоритми платформ: платформи, на яких працюють стримери, використовують алгоритми для просування контенту. Кількість переглядів, лайків та підписників можуть визначати, як часто буде показуватися контент стримера іншим користувачам.

Анкетування серед стримерів кіберспорту дозволило виявити, які чинники, на їхню думку, впливають на їхню діяльність. Учасники дослідження заповнили анкету, представлену в таблиці 3.1, по таким дисциплінам, як Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, Fortnite та League of Legends.

Метою анкетування було визначити, які чинники є найбільш важливими для стримінгу та впливають на професійну діяльність стримерів у цій сфері. В анкетуванні взяли участь 20 респондентів. Анкета складалася з семи питань (табл. 3.1).

Таблиця 3.1

АНКЕТА

Шановні пані та панове!

Кафедра кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України проводить дослідження. Просимо вас надати чесні відповіді на запропоновані питання. Ми гарантуємо повну анонімність ваших відповідей.

Вид діяльності в кіберспорті_____
Кількість років_____

Правила заповнення анкети:

1) При відповіді на питання з 1 по 6 поставити позначку (у вигляді плюса (+) або галочки (V)) в поле вірного, на Ваш погляд, варіанти відповіді.
2) Відповідаючи на питання, 7 обвести букву обраного Вами варіанту.

продовження таблиці 3.1

№ з/п	Питання	Варіанти відповідей		
		Так	Ні	Важко відповісти
1	Під час стримінгу турніра чи впливає на стримера популярність гри?			
2	Під час стримінгу турніра чи впливає на стримера платформа стримінгу?			
3	Чи потрібно стримеру розвивати свій особистий контент?			
4	На вашу думку чи є позитивним на стримінг колаборації з іншими стримерами?			
5	На вашу думку чи може впливати технічне оснащення та якість контенту стримера на його діяльність?			
6	Алгоритми платформ на вашу думку може впливати на діяльність стримера?			
7	Основою для конкурентоспроможного стримінгу слугують			
		А) рекомендації, наявні в науковій літературі з кіберспорту;		
		Б) дані навчальної програми та науково-методичної літератури в області кіберспорту;		
		В) особистий досвід		
		Г) Ваш варіант відповіді:		

Дата заповнення:_____ Підпис_____

Згідно з результатами опитування серед фахівців та учасників галузі кіберспорту, 85% респондентів вважають, що популярність гри в кіберспорті має значний вплив на стримінгову діяльність. Це свідчить про те, що саме

популярність гри та її велика аудиторія можуть визначати кількість глядачів та загальний інтерес до стримінгу. Наприклад, чим більше людей грають у певну гру, тим більше шансів у стримерів залучити глядачів до своїх трансляцій. Однак 15% опитаних не погоджуються з цією думкою, вважаючи, що популярність гри не має суттєвого впливу на ефективність роботи стримера. Вони можуть вважати, що успіх залежить від інших факторів, таких як індивідуальний стиль стримера або його взаємодія з аудиторією.

Щодо впливу платформи, на якій здійснюється стримінг, 95% респондентів підтвердили, що це має велике значення для успіху трансляцій. Платформи, як-от Twitch, YouTube або інші популярні сервіси, надають певні інструменти для розвитку стримера, які можуть залучити більшу аудиторію завдяки широким можливостям інтерактивності, налаштуванню стрімів, підтримці глядачів тощо. Зокрема, вибір платформи може визначити досяжність цільової аудиторії, можливості монетизації та технічні аспекти роботи стримера. Натомість лише 5% опитаних зазначили, що вибір платформи не має значення, адже для них важливіші інші фактори, такі як технічне оснащення чи контент стримера.

Крім того, питання про важливість розвитку особистого контенту викликало одностайну відповідь серед більшості респондентів: 90% вважають, що стримеру необхідно розвивати унікальний та оригінальний контент, аби залучити та утримати глядачів. Це може включати не тільки гру, але й інші аспекти, як-от взаємодія зі своїми підписниками, інтерв'ю з іншими учасниками спільноти або створення додаткового контенту, який доповнює основні стріми. Лише 10% респондентів вважають, що цей фактор не має суттєвого впливу на успіх стримера, можливо, вважаючи, що важливішими є інші аспекти, такі як технічна підготовка або платформа.

Що стосується технічного оснащення стримера під час турнірів, 95% опитаних погоджуються, що це є важливим фактором для успішного проведення стрімів. Якість технічного забезпечення, включаючи комп’ютерну техніку, програмне забезпечення, камери, мікрофони, а також стабільність

інтернет-з'єднання, може суттєво вплинути на якість стримінгу і досвід глядачів. Погане технічне оснащення може призвести до проблем з трансляцією, що безпосередньо впливає на рейтинг стримера і його аудиторію.

Ще одним важливим аспектом є побудова алгоритмів платформ для стримінгу. 80% опитаних вважають, що ці алгоритми мають значний вплив на ефективність стримінгу, адже вони визначають, як контент потрапляє до користувачів і які трансляції можуть бути рекомендовані більшій аудиторії. З іншого боку, 20% респондентів вважають, що ці алгоритми не мають значного впливу на стримінгову діяльність.

Щодо підготовки до стримінгу, 95% респондентів зазначили, що при підготовці вони орієнтуються на особистий досвід. Це пояснюється відсутністю науково обґрунтованих рекомендацій або чітких методик підготовки стримерів у кіберспорті в офіційних джерелах. На жаль, більшість з опитаних не вважають наукову літературу достатньо розвиненою для того, щоб на її основі формувати системні рекомендації щодо підготовки стримерів. Лише 5% респондентів використовують наукові джерела, що вказують на те, що наука поки що не встигає за швидким розвитком галузі кіберспорту.

Таким чином, результати опитування показали, що на діяльність стримерів у кіберспорті впливають різноманітні фактори. Найбільше значення має реалізація індивідуального плану підготовки стримера до ефірів, що багато в чому нагадує процес підготовки спортсменів у традиційних видах спорту. Усі ці фактори, від популярності гри до технічного оснащення та вибору платформи, визначають успішність стримера та його можливості в галузі кіберспорту.

Згідно з аналізу літературних джерел а також опитування учасників дослідження нами також були виділені чинники, що впливають на розвиток коментаторської діяльності.

Глибоке знання гри та дисципліни. Коментатор повинен мати глибоке розуміння стратегій і механік гри, щоб точно та зрозуміло пояснити події на екрані глядачам.

Комунікаційні навички. Спортивні коментатори повинні володіти вмінням викликати емоції у глядачів через голос, паузи, темп розповіді та здатність інтерпретувати складні моменти гри.

Популярність турнірів і команд. Коментатори, які працюють на великих міжнародних турнірах з популярних ігор (наприклад, Dota 2, CS:GO, League of Legends), мають більше можливостей для розвитку.

Колаборації з іншими коментаторами та експертами. Робота з іншими професіоналами та взаємодія з глядачами також є важливим аспектом, який допомагає в розвитку кар'єри.

Медіаплатформи та аутлети. Трансляції на платформах типу YouTube чи Twitch, а також участь у телевізійних чи радіо-ефірах можуть значно збільшити аудиторію коментаторів.

Анкетування серед коментаторів кіберспорту дозволило виявити, які чинники, на їхню думку, впливають на їхню діяльність. Учасники дослідження заповнили анкету, представлену в таблиці 3.2, по таким дисциплінам, як Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, Fortnite та League of Legends.

Метою анкетування було визначити, які чинники є найбільш важливими для коментаторів та чи впливають на професійну діяльність коментаторів у цій сфері. В анкетуванні взяли участь 10 респондентів. Анкета складалася з семи питань (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

АНКЕТА

Шановні пані та панове!

Кафедра кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України проводить дослідження. Просимо вас надати чесні відповіді на запропоновані питання. Ми гарантуємо повну анонімність ваших відповідей.

Вид діяльності в кіберспорті_____

Кількість років_____

Правила заповнення анкети:

1) При відповіді на питання з 1 по 6 поставити позначку (у вигляді плюса (+) або галочки (V)) в поле вірного, на Ваш погляд, варіанти відповіді.

2) Відповідаючи на питання, 7 обвести букву обраного Вами варіанту.

№ з/п	Питання	Варіанти відповідей

		Так	Ні	Важко відповісти
1	Під час коментування турніра чи допомагає коментатору глибоке знання гри та дисципліни?			
2	Під час коментування турніру чи є необхідними комунікаційні навички?			
3	Популярність турнірів і команд відіграють роль у коментуванні?			
4	На вашу думку колаборації з іншими коментаторами та експертами впливають на роботу коментатора?			
5	На вашу думку чи може впливати технічне оснащення та якість коментатора на його діяльність?			
6	Медіаплатформи та аутлети на вашу думку можуть впливати на діяльність коментатора?			
7	Основою для конкурентоспроможної роботи коментатора слугують			
		А) рекомендації, наявні в науковій літературі з кіберспорту;		
		Б) дані навчальної програми та науково-методичної літератури в області кіберспорту;		
		В) особистий досвід		
		Г) Ваш варіант відповіді:		
Дата заповнення:_____			Підпис_____	

Згідно з результатами опитування серед фахівців та учасників галузі кіберспорту, більшість респондентів вважають, що глибоке знання гри та дисципліни має значний вплив на ефективність коментаторської діяльності. 93% респондентів підтвердили, що коментатор, який має глибоке розуміння гри та її механізмів, може значно підвищити якість коментування та зробити трансляцію більш цікавою і інформативною для глядачів. Вони вважають, що знання про стратегії, персонажів, ігрові механіки та історію гри допомагають коментатору створювати більш захоплюючі та змістовні коментарі, що, в свою чергу, залучає більшу аудиторію. Це також дозволяє коментатору адаптувати

свої коментарі під різні ситуації, що виникають під час гри, і робить трансляції більш динамічними.

Проте 7% респондентів не погоджуються з цим і вважають, що успіх коментатора залежить від інших чинників, таких як індивідуальний стиль коментатора, його харизма та здатність підтримувати цікавість аудиторії. Це вказує на важливість особистісних якостей коментатора, а не лише на його технічних знаннях.

Що стосується впливу медіаплатформ і аутлетів, на яких здійснюється коментування, 95% респондентів вважають їх дуже важливими для успіху трансляцій. Платформи, як-от Twitch, YouTube та інші, мають власні механізми для просування контенту, що можуть значно підвищити видимість та доступність трансляцій для ширшої аудиторії. Коментатори, які активно використовують ці платформи та розуміють їх алгоритми, можуть досягти більшої популярності. Однак 5% респондентів вважають, що вплив медіаплатформ не є вирішальним, і більше значення має технічне оснащення та стиль коментування.

Ще одним важливим аспектом, за результатами опитування, є комунікаційні навички коментатора. 90% респондентів підкреслили, що для успіху коментатора необхідно розвивати вміння ефективно комунікувати з глядачами. Це включає не лише вміння коментувати ігровий процес, але й взаємодіяти з підписниками, відповідаючи на їх питання, залучаючи їх до обговорення або створюючи додатковий контент. Лише 10% респондентів вважають, що комунікаційні навички не мають важливого значення, зосереджуючи увагу на технічних аспектах.

Щодо технічного оснащення, 96% опитаних наголошують на його критичному значенні для успішної діяльності коментатора. Якість звуку, відео, а також стабільне інтернет-з’єднання безперечно є факторами, які визначають якість трансляцій. Погане технічне оснащення може призвести до

технічних проблем під час трансляцій, що погіршує досвід глядачів і може знизити рейтинг коментатора.

Колаборації з іншими коментаторами та експертами у кіберспорті також мають значний вплив на коментаторську діяльність. 84% респондентів вважають, що спільна робота з іншими коментаторами або залучення до співпраці з експертами може підвищити професіоналізм коментування та зробити трансляцію більш цікавою. Колаборації дозволяють коментаторам обмінюватися досвідом, створювати більш насичений контент і залучати більшу аудиторію. Проте 16% респондентів вважають, що такі співпраці не є вирішальними, і успіх коментатора визначається іншими факторами.

Нарешті, важливою темою є підготовка до кіберспортивних турнірів. 75% респондентів зазначили, що вони орієнтуються на власний досвід при підготовці до таких заходів, оскільки в науковій літературі бракує достатньо досліджень і чітких рекомендацій для коментаторів кіберспорту. Цей факт підкреслює, що галузь ще знаходиться на етапі розвитку, і науково обґрунтовані методики для підготовки коментаторів лише починають формуватися. 25% респондентів використовують наукові джерела, що свідчить про певні зусилля в напрямку досліджень і професіоналізації цієї діяльності.

Результати опитування свідчать, що на діяльність коментаторів у кіберспорті впливає ряд важливих чинників, серед яких найсуттєвішими є глибоке знання гри, комунікаційні навички, технічне оснащення, а також використання медіаплатформ та аутлетів. Крім того, колаборації з іншими експертами та особистий досвід коментаторів відіграють важливу роль у підвищенні якості коментування та ефективності трансляцій. Однак, оскільки наукові дослідження щодо підготовки коментаторів у кіберспорті ще недостатньо розвинуті, більшість респондентів покладаються на власний досвід при підготовці до турнірів. Загалом, результати показують, що коментаторська діяльність у кіберспорті є багатофакторною і вимагає

комплексного підходу, що включає як технічні, так і особистісні аспекти роботи.

3.3. Програма роботи з формування готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін

На основі дослідження нами була розроблена програми формування готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін було проведено у режимі онлайн протягом вересня-жовтня 2024 року.

Аудиторія: стримери та коментатори кіберзмагань

Кількість учасників: 20

Формат: онлайн-тренінг

Тривалість: 8 годин

Обладнання: Дошка, папір, нотатники, ручки, магніти, фарби, пензлики, фломастери, карти МАК, ножиці, заготовки для виконання завдання.

Структура тренінгу представлена в Таблиці 3.3.

Таблиця 3.3.

Структура тренінгу

Час	**Зміст**
Мета тренінгу: формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін	
10:00-11:20 (80 хв)	*Вступна частина*
	Привітання. Представлення теми та тренера - 10 хв. Вправа на знайомство метафоричні картинки на А4 - 25 хв. Обговорення правил роботи (пропозиції групи) - 30 хв. **Збір очікувань учасників через вправу «Дерево очікувань»** - 15 хв.

11:20-11:30 (10 хв.)	*Перерва*
11:30–13:00 (90 хв.)	*Основна частина*
	Вправа «Що таке лідерство?» - 15 хв. Обираємо МАК (брейншторм – фіксуємо на дошці) якості Бесіда – 15 хв. - Які якості допомагають бути гарним лідером? - Хто такий лідер? - Навіщо необхідні лідерські якості? - Що для Вас невизначеність? - Який вплив вона має на нашу ідентичність та як впливає на лідерські якості? **Вправа «Колісниця»** - 5 хв. Мета: визначення ролі лідера чи лідерів в групі, розподіл ролей між іншими учасниками, в ігровій активній формі Зворотній зв'язок – 20 хв. **Вправа «Айсберг успіху»** (робота в міні-групах) – 25 хв. Мета: пошук прихованої мотивації, присвоєння власних досягнень, усвідомлення шляху до цілей та якостей, які допомогли, пошук енергії та мотивації. Зворотній зв'язок – 10 хв.
13:00–14:00 (60 хв.)	*Обідня перерва*
14:00–16:00 (120 хв.)	**Інформаційний блок на тему: «Навички, знання та якості лідера»** - 20 хв.

	Вправа «CV на аудит своїх навичок, знань та якостей». – 30 хв. **Вправа «Я є. Я маю. Я можу. Я буду» (робота в трійках)** – 30 хв. **Створення особистої стратегії та плану на місяць** - 40 хв Мета: створення особистого індивідуального плану для досягнення поставленої мети на місяць
16:10–17:00	*Перерва*
17:00–18:00	*Заключна частина*
	Зворотній зв'язок після вправи. Розподіл на пари на місяць. – 20 хв. Підведення підсумків тренінгу - 10 хв. Мета: підтримка й виконання стратегії впродовж місяця. Завершальний шерінг (Зворотній зв'язок) - 20 хв Організаційні питання - 10 хв.

Розгорнута програма тренінгу

Привітання. Представлення теми та тренера - 10 хв.

Обговорення правил роботи (пропозиції групи) - 30 хв.

Мета: пробудувати безпечне середовище, створити правила

Хід вправи: Тренер озвучує стандартні правила, учасники доповнюють та пропонують свої правила. Тренер пише загальний список та розміщує на дошці.

Рефлексія: Навіщо нам правила? Чим вони допомагають? Від кого залежить безпека та довіра в групі, ефективність роботи?

Вправа на знайомство метафоричні картинки на А4 - 25 хв.

Мета: Представитися групі в безпечній формі.

Хід вправи: Учасникам запропоновано знайти серед хаотично розкиданих на столі метафоричних картинок знайти ту, яка максимально відображає учасника, його внутрішній стан на початок тренінгу.

Рефлексія: Який я зараз? Що я відчуваю? Чого потребую?

Вправа «Дерево очікувань» - 15 хв.

Мета: Визначення та фіксація кожним з учасників власних очікувань та страхів. Зібрати та зафіксувати очікування, побоювання та досвід учасників.

Хід вправи: на стікерах різного кольору учасники пишуть свої очікування, побоювання, досвід. Розміщують на намальованому на ватмані дереві. В корінні – досвід, на стволі – побоювання, в кроні – очікування

Рефлексія: Які почуття викликало це завдання? Про що б хотіли дізнатися? Які якості розвинути за сьогоднішній день?

Вправа «Що таке лідерство?» - 15 хв.

Мета: Включити групу у роботу, налаштувати на тему тренінгу, пробудувати активну взаємодію, щоб отримати перший спільний результат групи – список асоціацій

Хід вправи: Пропонуємо учасникам обрати МАК образ, який асоціюється з поняттям лідерство. Пропонуємо брейншторм – називати всі асоціації. Фіксуємо на дошці всі асоціації та якості, які назвала група

Рефлексія: Хто такий лідер, спираючись на ваші асоціації? Які думки виникали під час цієї вправи? Які усвідомлення про себе?

Бесіда. Теоретичний блок – 15 хв.

Мета: Розкрити суть поняття лідерства. Розвіяти стереотипи та розширити уявлення про сутність лідерства.

Хід вправи: Тренер представляє теоретичний блок. Користується дошкою, маркерами, додатковими матеріалами.

Рефлексія: Які якості допомагають бути гарним лідером? Хто такий лідер? Навіщо необхідні лідерські якості? Що для Вас невизначеність? Який вплив вона має на нашу ідентичність та як впливає на лідерські якості?

Вправа «Колісниця» - 5 хв.

Мета: визначення ролі лідера чи лідерів в групі, розподіл ролей між іншими учасниками в ігровій активній формі.

Хід вправи: Учасникам ставиться задача за 3 хвилини стати «Колісницею» з умовою, що можна використовувати будь які предмети та меблі в межах кімнати.

Рефлексія: Що відчули, коли завдання почалося? Про що думали? Яку стратегію поведінки обрали? Як відчували себе? Чи з'явилися лідери у вашій групі? В чому це проявилося? Які висновки зробили?

Вправа «Айсберг успіху» (робота в міні-групах) – 25 хв.

Мета: пошук прихованої мотивації, присвоєння власних досягнень, усвідомлення шляху до цілей та якостей, які допомогли, пошук енергії та мотивації.

Хід вправи: Учасникам роздаються аркуші паперу та фломастери, фарби, олівці, ручки. Завдання – намалювати айсберг (тренер показує приклад), де 10% айсбергу розміщено над водою, а 90% - під водою. У верхній частині написати будь яке досягнення, яким пишається учасник (це може бути що завгодно: професійний успіх, материнство, успіх у якомусь хобі), а у нижній частині написати і оформити весь шлях до цього успіху, про який не знає оточуючий світ. Яких зусиль довелося докласти, яких навичок здобути, які риси характеру розвинути і т.д. Учаснки впродовж 10 хвилин занурюються у процес індивідуально, потім об'єднуються у двійки та діляться по черзі своєю історією успіху та шляхом, який довелося пройти.

Рефлексія: Як вам було ділитися з іншою людиною своєю історією, труднощами та зусиллями, які ви доклали на шляху до успіху? Що відчували в собі? Які висновки і усвідомлення з'явилися після цієї вправи?

Інформаційний блок на тему: «Навички, знання та якості лідера» - 20 хв.

Мета: Наочно продемонструвати та поєднати попередню вправу з структурою особистості лідера. Привести приклади лідерів у різних сферах.

Вправа «CV на аудит своїх навичок, знань та якостей». – 30 хв.

Мета: Усвідомлення та присвоєння своїх знань, вмінь, навичок. Усвідомлення відмінності між роллю (професійною, соціальною) та накопиченим досвідом.

Хід вправи: Пропонуємо написати своє «резюме» за останні 5-7 років. Це може бути резюме мами, резюме менеджерки, резюме домодгосподарки і т.д. Оформити резюме слід у вигляді таблиці: в першому стовпчику пишемо посаду, у другому функціональні обов'язки, у третьому – навички, знання, вміння, які допомогли виконувати фунціонал на цій посаді.

Коли таблиці будуть заповнені, роздаємо кожному з учасників ножиці і пропонуємо відрізати перший і другий стовпчик. Залишається третій стовпчик, де зазначені якості, навички та знання. Просимо зачитати учасників уголос.

Рефлексія: На які роздуми наштовхнула вас ця вправа? Як ви ставилися до своїх ролей? Що зараз відчуваєте? Які нові ідеї з'являються?

Вправа «Я є. Я маю. Я можу. Я буду» (робота в трійках) – 30 хв.

Мета: розвиток комунікативних навичок. Формування цілі та потреб. Формування мотивації та самомотивації.

Хід вправи: Пропонуємо учасникам поділитися на три групи та по черзі поділитися роздумами:

- Я є (опишіть все, чим ви пишаєтеся та цінуєте в собі)
- Я маю (перерахуйте людей, будь які ресурси, які у вас є, на що можна покластися)
- Я можу (розкажіть, що ви вмієте робити, що любите. Які види діяльності викликають натхнення)
- Я буду (які кроки можна зробити, як зможете себе підтримувати)

Рефлексія: Дати зворотній зв'язок у трійках кожному з учасників на текст один одного.

Вправа зі створення особистої стратегії та плану на місяць - 40 хв

Мета: створення особистого індивідуального плану для досягнення поставленої мети на місяць

Хід вправи: на спеціально роздрукованих бланках пропонується заповнити план кроків, які за місяць можуть якісно допомогти розпочати позитивні зміни та на практиці, у житті проявляти та закріплювати якості та навички, необхідні для лідерства.

Рефлексія: Що відчуваєте після вправи? Що було найважче? Найлегше? Як змінився стан за час виконання вправи?

Зворотній зв'язок після вправи. Розподіл на пари на місяць для підтримки та контролю.

Підведення підсумків тренінгу - 10 хв.

Завершальний шерінг (Зворотній зв'язок) - 20 хв

Організаційні питання - 10 хв.

Висновки до розділу 3

Аналіз складу та характеристик учасників дослідження дозволяє зробити кілька ключових висновків. У вибірці з 20 осіб, що взяли участь у дослідженні, переважали молоді люди віком від 18 до 23 років, більшість з яких є хлопцями (85%). Це свідчить про домінування представників чоловічої статі в сфері кіберспорту серед молодіжної аудиторії, зокрема серед стримерів та коментаторів.

Основна частина учасників дослідження має досвід у кіберспорті від двох до п'яти років, що свідчить про середній рівень залученості у діяльність, і вказує на те, що більшість респондентів перебувають на етапі активного розвитку своїх кар'єр у цій сфері. Лише 30% мають досвід менший за два роки, що вказує на наявність новачків, а 10% учасників мають більш ніж п'ятирічний досвід, що відображає наявність професіоналів.

Крім того, важливим є те, що кількість стримерів значно переважає кількість коментаторів. Це підтверджує загальну тенденцію в кіберспорті, де

стрімінгова діяльність є більш популярною та доступною завдяки стрімінговим платформам. Вибірка показала, що 90% учасників є стримерами, а лише 10% займаються коментуванням турнірів. Це співвідношення відображає характерні риси розвитку галузі, де стрімінгові платформи забезпечують простір для більшої кількості учасників, ніж спеціалізовані студії для коментаторів.

Таким чином, аналіз складу учасників дослідження свідчить про те, що в сфері кіберспорту серед молоді переважають хлопці середнього віку з досвідом від двох до п’яти років, причому більшість з них займаються стрімінгом. Ці результати можуть бути корисними для подальших досліджень, орієнтованих на вивчення розвитку кар'єри в кіберспортивній індустрії.

ВИСНОВКИ

У підсумку, коментування та стрімінг у кіберспорті вимагають від учасників високого рівня компетентності та здатності до швидкої адаптації. Основною функцією мови є підтримка комунікації з аудиторією, що є ключовим аспектом успіху в цій сфері. Для ефективного коментування необхідно володіти глибокими знаннями про спортсменів, їх кар'єри, правила змагань і технічні аспекти спорту. Важливою є здатність коментатора знаходити баланс між професіоналізмом та доступністю інформації для різних глядачів.

Спортивна підготовка в кіберспорті, яка включає теоретичні, фізичні, технічні, тактичні та психологічні аспекти, є комплексним процесом, що відображає специфіку взаємодії спортсменів з ігровим середовищем. Технічна підготовка вимагає вміння ефективно працювати з інструментами, а тактична підготовка — здатності швидко реагувати на зміни в ігровому процесі. З огляду на це, процес підготовки коментаторів та стрімерів є багатоетапним і має залежність від рівня майстерності та вікових особливостей.

Таким чином, успішна кар'єра в кіберспорті, як для спортсменів, так і для коментаторів, передбачає глибоку підготовку, постійну практику та розвиток у всіх зазначених аспектах.

Загалом, застосовані методи дозволили не лише вивчити теоретичні основи теми, а й отримати конкретні практичні результати, які стали основою для розробки рекомендацій з формування психологічної готовності до стримінгу та коментування в кіберспорті. Вивчення результатів анкетування виявило, що важливими аспектами підготовки є як технічні знання, так і психологічні чинники, що допомагають ефективно комунікувати з аудиторією та управляти стресовими ситуаціями під час проведення стримів та коментарів.

Отже, результати дослідження сприяють кращому розумінню складності підготовки стрімерів та коментаторів кіберспортивних подій, а також важливості комплексного підходу до формування їх психологічної готовності. Це має суттєве значення для подальшого вдосконалення навчальних програм і тренінгів для цієї категорії фахівців.

У результаті дослідження стримерської та коментаторської діяльності в кіберспорті було виявлено, що на успіх обох видів діяльності впливає низка чинників. Для стримерів найбільше значення мають популярність гри, вибір платформи, розвиток особистого контенту та технічне оснащення. Стримери, які використовують сучасні технічні засоби, мають більше шансів на успіх, а популярність гри та платформи значно впливають на їх аудиторію. Водночас, для коментаторів важливими є глибоке знання гри, комунікаційні навички, технічне оснащення та участь у медіаплатформах. Колаборації з іншими професіоналами також підвищують ефективність їх роботи. Більшість респондентів відзначили, що на їх діяльність впливає особистий досвід, оскільки науково обґрунтовані методики для підготовки стримерів та коментаторів у кіберспорті поки що недостатньо розвинені.

В результаті проведеного онлайн-тренінгу для стримерів та коментаторів кіберспортивних дисциплін, учасники здобули практичні навички, необхідні для успішного стримінгу та коментування змагань. Тренінг дозволив учасникам розвинути психологічну готовність до професійної діяльності, покращити лідерські та комунікативні якості, а також сформувати індивідуальні стратегії для досягнення своїх цілей.

Основні теми тренінгу включали лідерство, самоусвідомлення, а також розробку персональних планів розвитку. Вправа на знайомство та створення особистих стратегій дозволила учасникам краще зрозуміти свої сильні сторони, а також ідентифікувати області для вдосконалення. Під час тренінгу був акцент на важливості психологічної готовності до неочікуваних ситуацій, які можуть виникнути під час стримінгу, і здатності ефективно взаємодіяти з аудиторією.

Загалом, тренінг сприяв зміцненню командного духу та підтримці особистої мотивації учасників, що допоможе їм підвищити ефективність у їхній професійній діяльності.

У результаті проведеного дослідження та тренінгу для стримерів і коментаторів кіберспортивних дисциплін було отримано цінні дані та практичні результати, які дозволяють зробити кілька важливих висновків.

1. Характеристика учасників дослідження:

Аналіз складу учасників показав, що серед молодіжної аудиторії кіберспорту домінують хлопці віком від 18 до 23 років. Більшість учасників дослідження мають досвід у кіберспорті від 2 до 5 років, що свідчить про наявність активних учасників, котрі перебувають на етапі становлення своїх кар'єр у цій сфері. Це вказує на те, що більшість респондентів ще не досягли вершин професіоналізму, але активно працюють над розвитком своїх навичок та кар'єри. Тільки 30% респондентів мають досвід менший за два роки, а 10% – більше п'яти років, що демонструє наявність новачків і професіоналів серед учасників.

Одним із важливих аспектів є те, що серед респондентів переважають стримери (90%), а коментаторів значно менше (10%). Це підтверджує загальну тенденцію в кіберспортивній індустрії, де стрімінгова діяльність є більш популярною і доступною завдяки розвиненій інфраструктурі стрімінгових платформ. Таким чином, можна зробити висновок, що стрімінг, на відміну від коментування, приваблює більшу кількість учасників, оскільки дає можливість самовираження та взаємодії з аудиторією без необхідності залучення складного технічного обладнання чи доступу до спеціалізованих медіаплатформ.

2. Вплив чинників на успіх стримерів та коментаторів:

Дослідження також показало, що на успіх стримерів значною мірою впливає кілька факторів. Одним з основних є популярність гри та вибір платформи для трансляцій. Стримери, які працюють з популярними іграми та

використовують відомі платформи, здобувають більше уваги від аудиторії. Окрім того, розвиток особистого контенту та технічне оснащення є важливими складовими успіху, оскільки забезпечують високий рівень якості відео та взаємодії з глядачами.

Для коментаторів важливими є глибоке знання гри, комунікаційні навички та технічне оснащення. Крім того, на успіх коментаторів суттєво впливає їхня участь у медіаплатформах і здатність до колаборацій з іншими професіоналами, що дозволяє підвищити їхню видимість і залучити більшу аудиторію. Більшість респондентів відзначили, що особистий досвід відіграє важливу роль у їхній діяльності, оскільки науково обґрунтовані методики для підготовки стримерів та коментаторів у кіберспорті поки що недостатньо розвинені, і багато залежить від інтуїтивного підходу та практичного досвіду.

3. Роль тренінгу в розвитку професійних навичок:

Проведений онлайн-тренінг став важливим етапом у підготовці стримерів і коментаторів. Тренінг зосереджувався на розвитку таких ключових навичок, як лідерство, самоусвідомлення, а також розробка персональних планів розвитку. Учасники отримали важливі практичні знання щодо ведення ефективного стримінгу і коментування, навчилися краще взаємодіяти з аудиторією та підвищувати свою психологічну готовність до непередбачуваних ситуацій, що можуть виникнути під час прямого ефіру.

Зокрема, важливою частиною тренінгу була психологічна підготовка, яка дозволила учасникам зрозуміти, як зберігати спокій і фокус під час інтенсивного потоку подій, а також як підтримувати зв'язок з аудиторією. Особлива увага була приділена колабораціям з іншими професіоналами, що є важливим елементом для підвищення ефективності роботи коментаторів і стримерів.

4. Підсумки та рекомендації:

Загалом, результати дослідження показали, що для стримерів і коментаторів важливими є не тільки технічні навички, але й психологічна готовність до виконання професійних обов'язків. Тренінг допоміг учасникам

розвинути ці навички, а також визначити свої сильні сторони та області для вдосконалення. У майбутньому важливо продовжити розробку науково обґрунтованих методик підготовки стримерів і коментаторів, оскільки це допоможе підвищити ефективність їхньої діяльності.

Результати дослідження можуть бути корисними для організацій, які працюють у сфері кіберспорту, для створення програм навчання та розвитку професійних навичок стримерів і коментаторів. У майбутньому необхідно продовжувати вдосконалення психологічної підготовки учасників кіберспортивних подій, а також сприяти розвитку нових форматів тренінгів і навчальних платформ для цієї категорії фахівців.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

При відборі змісту та організації програми формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін була здійснена опора на такі принципи:

- принцип системності;
- принцип науковості;
- принцип активності;
- принцип єдності теорії та практики

Мета програми: формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін.

Завдання програми формування психологічної готовності до стримінгу та коментування сучасних кіберспортивних дисциплін:

1. Дати уявлення про поняття різних стилів формування психологічної готовності про різницю між ними;
2. Розвинути можливості адекватного і найповнішого пізнання себе та інших людей із метою досягнення щастя;
3. Вивчити та опанувати прийоми впевненої міжособистісної взаємодії;
4. Освоїти корисні комунікативні алгоритми досягнення впевненостіі щодня (уміння говорити «ні», захист від маніпуляцій);
5. Розвинути комунікативні навички.

Адресатом програми є коментатори та стримери кіберспортивних дисциплін.

Ця програма передбачає групову форму роботи. У процесі заняття учасники безперервно взаємодіють один з одним, що сприяє розвитку соціальних навичок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Адамчук В.В. Основи програмування річного циклу підготовки спортсменів, які спеціалізуються у легкоатлетичному багатоборстві. В: Теоретико-методичні аспекти програмування та моделювання тренувального процесу спортсменів різної кваліфікації: колективна монографія. /за заг. ред. В.М. Костюкевича, О.А. Шинкарук. Вінниця: «Твори», 2021. С. 6-16

2. Анохін Е. Система проведення змагань у кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 3. С. 3–7.

3. Анохін Е., Шинкарук О., Денисова Л. Урахування матеріально-технічної складової при проведенні змагань з кіберспорту. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*: Матеріали V Всеукраїнської електронної науковопрактичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С. 132-133.

4. Ашанін В.С., Пятисоцька С.С. Щодо системи класифікації комп'ютерних ігор. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*. 2018. № 2. С. 7-11.

5. Безуглий Д. С., Юрченко А. О., Удовиченко О. М. Огляд засобів комп’ютерної візуалізації для підтримки навчального матеріалу. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*. 2018. № VI (63). Вип. 153. С. 11-14.

6. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2015. № 3. С. 11-14.

7. Булгаков М. Кіберспорт: історія та перспективи. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали II Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.). Київ : НУФВСУ, 2019. С. 270-272.

8. Буров О. Ю., Литвинова С. Г., Шиненко М. А., Ткаченко В. А. Розвиток інтелекту та особистісних властивостей 9-класників ІТ-профіля навчання. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2018. № 5 (149). С. 3-10.

9. Вдовенко В. В. Формування алгоритмічного мислення молодших школярів на уроках інформатики. *Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*. Кропивницький. 2019. Вип. 11. Ч. 4. С.23–27.

10. Ведмідська Н. М. Сучасні методи та засоби навчання у процесі викладання інформатики. *Урок. Освіта.UA*. 2021. URL: https://urok.osvita.ua/materials/informat/sucasni-metodi-ta-zasobi-navcanna-u-procesi-vikladanna-informatiki/

11. Винницька Н., Гудима О. Самостійна робота учнів на уроках інформатики. *Матеріали міжнародної наукової інтернет-конференції «Наукові обрії».* (Вінниця, 2020 р.). 2020. URL: https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/conferences/article/view/5145.

12. Ворожбит А. В. Аналіз використання веб-орієнтованих технологій в закладах загальної середньої освіти. *Проблеми інформатизації навчального процесу в закладах загальної середньої та вищої освіти*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 9 жов. 2018 р). Київ: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2018. С. 47-49.

13. Горова К. О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2017. № 2. С. 26–33.

14. Горова К. О. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2016. № 4 (2). С. 51–55.

15. Данека М. В. Особливості форм і методів викладання інформатики в середній школі. *Всімосвіта*. 2022. URL: https://vsimosvita.com/naukova-stattya-na-temu-quot-osoblivosti-form-i-metodiv-vikladannya-informatiki-v-seredniy-shkoli-quot/

16. Данилишин С.І. Психологічна підготовка кіберспортсменів в дисципліні CS:GO. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній*

культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022 р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022.С. 140-141

17. Денисова Л., Бишевець Н., Шинкарук О. Основні поняття кіберспорту та тенденції його розвитку. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали II Всеукр. електрон. наук.- практ. конф. з міжнар. участю (Київ, 18 квітня 2019 р.). Київ : НУФВСУ. 2019. С. 275.

18. Завальнюк О.В. Феномен спорту: від філософської теорії до сучасних практик. Київ: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 384 с.

19. Зайцева Т. В. Концепція інформатизації освіти та методика навчання інформатики. *Збірник наукових праць «Інформаційні технології в освіті»*. Херсонський державний університет. 2018. С. 51-63.

20. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2020. № 4. С. 13–17.

21. Імас Є.В. Кіберспорт: монографія / Є.В. Імас, О.В. Борисова, О.А. Шинкарук, С.М. Футорний та інші. Київ: Видавництво «Олімпійська література», 2021. 601 с.

22. Карпенко О., Острога М. Спеціалізоване програмне забезпечення в галузі комп’ютерної графіки та його вивчення на уроках інформатики. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2020. Том 7, № 1. С. 13-19.

23. Коробчинський М. В. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті. *Радіоелектроніка, інформатика, управління*. 2017. № 3. С. 95–105.

24. Костюкевич В. М. Теоретико-методичні аспекти програмування тренувального процесу спортсменів. *Актуальні проблеми фізичного виховання та методики спортивного тренування*. 2016. С. 138-142.

25. Костюкевич В.М. Концепція моделювання тренувального процесу спортсменів командних ігрових видів спорту. *Здоровье, спорт, реабилитация*. 2016. № 4. С. 32-38.

26. Костюкевич В.М., Стасюк В.А., Щепотіна Н.Ю., Стасюк І.І., Коннов С.Р. Теоретико-методичні підходи до програмування тренувального процесу спортсменів у макроциклі. *Теоретико-методичні аспекти програмування та моделювання тренувального процесу спортсменів різної кваліфікації*: колективна монографія / за заг. ред. В.М. Костюкевича, О.А. Шинкарук. Вінниця: «Твори», 2021. С. 34-47

27. Коцюбівська К., Прісич В., Яворський О. Впровадження технологій інтернет речей під час створення системи «Розумний дім». *Цифрова платформа. Інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2019. Т. 2, № 2. С. 136–143.

28. Кошелєв О. Пасічник Н. Теоретико-методичні основи розвитку алгоритмічного мислення молодших школярів. *Молодь і ринок*. 2017. № 8 (151). С.60–64.

29. Лапінський В. В., Семко Л. П.. Методичні аспекти вивчення інформатики в ліцеї на рівні стандарту. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2019. № 1(177). С. 212-216.

30. Лисенко Т., Морозова О. Ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту* : зб. наук. пр. Харків : ХДАФК, 2019. Вип. 3. С. 63–67.

31. Мізюк В., Дмитрієва М. Використання мобільних технологій на уроках інформатики в умовах змішаного навчання. *Український педагогічний журнал*. 2019. № 3. С.85–93.

32. Онопко В. О. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту). Львівський державний університет фізичної культури. 2015. 89 с.

33. Остапйовська І. І., Побережний П. Р. Використання наочних методів навчання на уроках інформатики в початкових класах. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2018. №1. URL: https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/17808/1/Naochni-metody.pdf

34. Пятисоцька С.С., Казмірчук А.Ф. Сучасні організаційно-економічні аспекти розвитку комп'ютерного спорту. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*. 2018. № 2. С. 94-97.

35. Самойленко М. Ю. Принципи застосування технології інтернет речей у сучасному світі техніки. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського*. Серія: технічні науки. 2020. № 6. Т. 31 (70) Ч. 1. С. 142-148.

36. Семко Л. П. Особливості прикладної спрямованості навчання інформатики в школі. *Наукові перспективи*. 2022. № 1. С. 73-81.

37. Смолин О.І., Олексюк В.П. Інтернет речей як технологічний феномен XXI століття. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали IV міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Тернопіль, 30 квітня 2020 року). Тернопіль, 2020. С. 147–149.

38. Стасюк В. А. Програмування тренувального процесу кваліфікованих футболістів у річному макроциклі : дисер. ... канд. наук з фіз. вих. і спорту : 24.00.01. Дніпро, 2018. 245 с.

39. Тимченко А. А. Інформатика та сучасні інформаційні технології з методикою навчання. Миколаїв: СПД Румянцева, 2018. 239 с.

40. Філенко Л.В., Шишкін Д.В. Дослідження показників інтелектуального розвитку юних баскетболістів та тенісистів засобами інформаційних технологій. *Дидактико-методичні аспекти фізичної культури: збірник наукових праць*. 2017. С. 289-292.

41. Філенко Л.В., Шишкін Д.О. Дослідження когнітивних якостей у студентів, які займаються циклічними видами спорту. *Основи побудови тренувального процесу в циклічних видах спорту*. 2018. № 2. С. 183-189.

42. .Чавдар Є.Ю. Особливості розвитку кіберспорту в світі та Україні. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022 р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С. 154-155.

43. Чайка Є.В. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. *Економічний вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут»*. 2018. № 15. С. 443-452.

44. Чаплінська О. В. Від спортивного тіла до кіберспорту. *Дні науки філософського факультету*. 2016. С. 163–165.

45. Шакотько В. В. Інформатика в системі освіти в Україні: становлення, перспективи. *Збірник наукових праць «Інформаційні технології в освіті»*. Херсонський державний університет. 2017. С. 116-130.

46. Шинкарук О., Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». *Молодь та олімпійський рух*: зб. тез доповідей XIV Міжнар. конф. молодих вчених, 19 травня 2021 року. Київ, 2021. С. 49–50.

47. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю. Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху. *Молодь та олімпійський рух*: Збірник тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених, 16 травня 2020 року. К., 2020. 114-115.

48. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю., Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. *Матеріали III Всеукр. електрон. науково-практ. конф. з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії»*. (8 квітня 2020 р.). Київ: НУФВСУ, 2020. С. 183–184.

49. Шинкарук О., Воронова В., Шевцова О., Подолян О. Мотивація гравця як чинник формування кар'єри в кіберспорті. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022 р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С. 158-160.

50. Шинкарук О., Лут І. Зміст та структура техніко-тактичної підготовки в кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2022. № 2. С. 29-36.

51. Шинкарук О., Юхно Ю., Сергієнко К., Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. *Матеріали II Всеукр. електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії»*. (18 квітня 2019 р.). Київ: НУФВСУ, 2019. С. 282-283.

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

53. Яхно Л. С., Гиренко Ю. В. Організація та методика викладання інформатики у навчальному закладі І-ІІ рівнів акредитації. *Scientific journal «ΛΌГОΣ. The art of scientific mind»*. 2019. № 2. С. 60-62.

54. Cottrell C., Nicholas Mcmillen N., Harris B.S. Sport psychology in a virtual world: Considerations for practitioners working in esports. *Journal of Sport Psychology in Action*. 2019. № 10(2). Pp. 73-81.

55. Hamari J. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. 2017. № 27. С. 211–232.