

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ УКРАЇНИ

## **ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ**

**XIV Міжнародної конференції  
молодих вчених**

**«МОЛОДЬ ТА ОЛІМПІЙСЬКИЙ РУХ»**

Київ 2021

УДК: 796.032-053.67(063)

ББК 75.4(0)90к.я431

М 78

Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс]. – К., 2021. – 287 с.

У збірнику представлені тези з актуальних питань: правові, організаційні, соціальні, екологічні та економічні аспекти сучасного спорту, олімпійська освіта: соціально-філософські, історичні, психологічні та педагогічні аспекти, актуальні проблеми сучасної спортивної підготовки, медико-біологічні аспекти олімпійського спорту, передові практики та інновації сучасної спортивної медицини, фізична терапія та ерготерапія, теорія і практика спорту для всіх.

Матеріали збірника представляють теоретичний і практичний інтерес для докторантів, аспірантів, здобувачів ступенів бакалавра та магістра, тренерів, спортсменів, викладачів, науково-педагогічних працівників, студентів.

**Редакційна колегія:**

Андрєєва О. В., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Арехова Т. Ю., спеціаліст відділу сучасних бібліотечних технологій  
 Бишевеш Н. Г., к.пед.н., доцент  
 Бісмак О. В., д.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Борисова О. В., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Байрачний О. В., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Воронова В. І., к.пед.н., професор  
 Дяченко А. Ю., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Єракова Л. А., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Єременко О. А., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Жарова І. О., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Кашуба В. О., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Кормільцев В. В., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Коробейніков Г. В., д.б.н., професор  
 Краснянський К. В., к.фіз.вих. і спорту  
 Круцевич Т. Ю., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Лазарева О. Б., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Матвєєв С. Ф., к.пед.н., професор  
 Латишев М. В., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Максимова Ю. А., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Марченко О. Ю., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Міщенко В. С., к.біол.н.  
 Ніканоров О. К., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Олешко В. Г., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Омельченко Т. Г., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Омелянчик-Зюркалова О. О., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Павленко Ю. О., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Пастухова В. А., д.мед.н., професор  
 Петренко Г. В., к.пед.н.  
 Петровська Т. В., к.пед.н., професор  
 Радченко Л. О., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Салямін Ю. М., к.пед.н., доцент  
 Сиваш І. С., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Трачук С. В., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Футорний С. М., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Чопілко Т. Г., к.фіз.вих. і спорту  
 Шахліна Л. Я.-Г., д.мед.н., професор  
 Шинкарук О. А., д.фіз.вих. і спорту, професор  
 Шутова С. Є., к.фіз.вих. і спорту, доцент  
 Яковенко О. О., к.фіз.вих. і спорту, доцент

Тези пройшли перевірку з використанням сервісу пошуку плагіату Unicheck.

**Рекомендовано Вченою радою Національного університету фізичного виховання і спорту України, протокол № 14 від 30. 06. 2021 р.**

<b>РАДЧЕНКО О., РАДЧЕНКО С.</b> ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТІ ВОЛЕЙБОЛІСТІВ	<b>39</b>
<b>РАСТВОРЦЕВ Р. БОРИСОВА О.</b> ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНОЇ ГАЛУЗІ ЗНАНЬ ЯК ОСНОВА ДЛЯ СПЕЦІАЛЬНОЇ ОСВІТИ У СФЕРІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ (НА МАТЕРІАЛІ ГОЛЬФУ)	<b>41</b>
<b>РОМАНОВА К., КРАСНЯНСЬКИЙ К.</b> СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ АКРОБАТИЧНОГО РОК-Н-РОЛУ В УКРАЇНІ	<b>43</b>
<b>ХІМЕНЕС Х.</b> ДОСЯГНЕННЯ СУЧАСНИХ ПРОФЕСІЙНИХ ЛІГ ІГРОВИХ ВИДІВ СПОРТУ У ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ	<b>45</b>
<b>ШИНКАРУК О., БИШЕВЕЦЬ Н., СЕРГІЄНКО К., ЯКОВЕНКО О., ДЕНИСОВА Л., ЮХНО Ю., ХАРЧЕНКО Л.</b> СТРУКТУРА ТА ЗМІСТ ІНФОРМАЦІЙНО-ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ	<b>47</b>
<b>ШИНКАРУК О., АНОХІН Е.</b> ХАРАКТЕРИСТИКИ КІБЕРСПОРТУ ЯК СУЧАСНОГО ВИДУ СПОРТУ: ДЕФІНІЦІЯ ПОНЯТТЯ «КІБЕРСПОРТ»	<b>49</b>
<b>ШМАРЕНКОВА Н.</b> КЛАСИФІКАЦІЯ ВИДІВ КІННОСПОРТИВНИХ КЛУБІВ: ПІДХОДИ ТА ХАРАКТЕРИСТИКИ	<b>51</b>

## **РОЗДІЛ II**

### **ОЛІМПІЙСЬКА ОСВІТА: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКІ, ІСТОРИЧНІ, ПСИХОЛОГІЧНІ ТА ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ**

<b>БАГАЛІЙ А.</b> СУЧАСНИЙ СТАН ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕНДЕРНОГО ПІДХОДУ У ФІЗИЧНЕ ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ТА МОЛОДІ	<b>54</b>
<b>ВИСОЧІНА Н., РОМОЛДАНОВА І.</b> ПСИХОЛОГІЧНА ПІДГОТОВЛЕНІСТЬ КВАЛІФІКОВАНИХ ТХЕКВОНДИСТІВ	<b>56</b>
<b>ГАЛАН Я.</b> ІННОВАЦІЙНІ ФОРМИ ОЛІМПІЙСЬКОЇ ОСВІТИ В СУЧАСНІЙ ШКОЛІ	<b>58</b>
<b>ЄЛАНСЬКА О.</b> ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ДО ЗАНЯТЬ КАРАТЕ У ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ	<b>60</b>
<b>ІВАНЕНКО Г.</b> СТРУКТУРНО-ФУНКЦІОНАЛЬНА МОДЕЛЬ ІНТЕГРАЦІЇ ОЛІМПІЙСЬКОЇ ОСВІТИ В ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ	<b>62</b>
<b>КРИВОНОС І.</b> РОЗВИТОК ВОЛЬОВИХ ЯКОСТЕЙ У ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБОМ ГРИ	<b>64</b>
<b>ЛЯХ-ПОРОДЬКО О.</b> ДЖЕРЕЛОЗНАВЧИЙ АСПЕКТ ВИВЧЕННЯ ДІЯЛЬНОСТІ ВСЕУКРАЇНСЬКОГО ОЛІМПІЙСЬКОГО КОМПІТЕТУ	<b>66</b>
<b>СОСНОВЕНКО Н.</b> ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФІЗИЧНОГО РОЗВИТКУ ТА ЕМОЦІЙНО-ПОВЕДІНКОВИХ ПРОЯВІВ У ПІДЛІТКОВОМУ ВІЦІ	<b>68</b>

## **ХАРАКТЕРИСТИКИ КІБЕРСПОРТУ ЯК СУЧАСНОГО ВИДУ СПОРТУ: ДЕФІНІЦІЯ ПОНЯТТЯ «КІБЕРСПОРТ»**

Шинкарук О., Анохін Е.

*Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна*

**Вступ.** Кіберспорт виступає як субкультура з власним сленгом, понятійним апаратом, термінологією, реаліями тощо. Звичайна людина не зрозуміє і половини того, про що граєць говорить в інтерв'ю після змагання, обговорюючи, наприклад, стилі суперників. Кіберспорт за критеріями інтелектуальних і фізичних витрат, розмірів виграшів і необхідності в тренуваннях, по суті, нічим не відрізняється від багатьох видів спорту, як наприклад гольф [1, 2]. Кіберспорт - ціла «цивілізація в цивілізації» з власною субкультурою, подіями, особливими соціальними правилами і психологією відносин між гравцями. Для кіберспорту в сучасному суспільстві характерна наявність «ендемичної», капсульної, закритої, і більшою мірою міжнародної мови - а від неї і картини світу. Кіберспортсмени живуть в абсолютно іншому світі зі специфічними явищами, незрозумілими для звичайної людини, але ясними для класичних спортсменів. Кіберспорту притаманна здорова змагальність, підтримка та наступність, командна свідомість [1, 2].

**Мета дослідження:** дослідити та обґрунтувати визначення (дефініцію) поняття кіберспорт.

**Методи дослідження:** аналіз науково-методичної літератури та даних Інтернет, систематизація, узагальнення.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Дефініція - стисле логічне визначення, яке містить у собі найістотніші ознаки поняття, що визначається [8]. Визначення (дефініція) характеризує у стислій та узагальнюючій формі основний зміст терміна. Зазвичай визначення містить вказівку, до якого ширшого (родового) поняття належить дане видове чи одиничне поняття і які його основні, найважливіші ознаки. Визначення понять одного порядку мають бути однотипно уніфіковані і відображати особливості конкретного явища, події тощо. Визначення того чи іншого предмета або явища дається у формулюванні, прийнятому в сучасній науці [10].

Розглянемо трактування дефініцій «кіберспорт». Для початку встановимо межі сучасного розуміння кіберспорту. Багато людей вважають його спортом, однак у останнього є свої критерії оцінки. Що таке спорт? Спорт - організована за певними правилами діяльність людей, що складається в зіставленні їх фізичних або інтелектуальних здібностей, а також підготовка до цієї діяльності та міжособистісні відносини, що виникають в її процесі [5]. У сучасному світі існує величезна безліч організацій, що займаються просуванням кіберспорту. Особливий вплив вони мають в країнах закордонної Азії: в тому ж Китаї, наприклад, існує державна програма розвитку кіберспорту. В Кореї трансляції ігор з Starcraft ведуться на національних каналах [5]. Кіберспортсмени витрачають по 6-10 годин на тренування. Для кіберспорту характерні всі ознаки спорту, в першу чергу змагальна діяльність і міжособистісні відносини. Якщо слідувати цим визначенням, то кіберспорт є видом спорту. Кіберспортсмен потребує низки навичок, в основному, звичайно ж, інтелектуальних. Це реакція, дрібна моторика пальців, вміння мислити нестандартно. Щоб грати в день безліч годин безперервно (відточувати навички) потрібна дуже міцна психіка.

В літературних джерелах та в мережі Інтернет можна знайти різні визначення поняття «кіберспорт» (комп'ютерний спорт, е-спорт, електронний спорт (англ. cybersport, e-Sport, electronic sport).

Кіберспорт - командне або індивідуальне змагання на основі відеоігор [3].

Кіберспорт - вид змагальної діяльності та спеціальної практики підготовки до змагань на основі комп'ютерних та / або відеоігор, де гра надає середовище взаємодії об'єктів управління, забезпечуючи рівні умови змагань людини з людиною або команди з командою.

Тобто кіберспорт це набір інтелектуальних дисциплін, змагання з яких проходять в віртуальному просторі [9].

Кіберспорт - це змагання в віртуальному просторі, де гра є взаємодія об'єктів управління, забезпечуючи рівні умови змагань людини з людиною або команди з командою [7].

Кіберспорт - це командні та індивідуальні змагання з комп'ютерних ігор [4].

Кіберспорт - вид спорту, який представляє собою змагання в віртуальному просторі, які моделюються комп'ютерними технологіями [6].

З досліджень різних трактувань дефініції поняття «кіберспорт» можна визначити певні його ознаки:

- це вид спорту, що містить тренувальну та змагальну діяльність;
- для нього характерні правила спортивних змагань;
- містить різні кіберспортивні дисципліни;
- йому притаманні міжособистісні взаємовідносини;
- тренувальний та змагальний процес відбуваються у віртуальному просторі;
- гра виступає взаємодією об'єктів управління;
- в процесі гри спортсмени забезпечені рівними умовами змагань гравця з гравцем чи команди з командою;
- в кіберспорті дистанція (іноді значна) між спортсменами зберігається у всіх випадках і безпосереднього контакт між ними не відбувається;
- спільна взаємодія зі змагальним середовищем в реальному (а не в дискретному) часі, опосередковане спортивним інвентарем;
- неможливість відриву від змагального середовища в процесі змагання, без того щоб це не позначилося на результаті змагання.

**Висновок.** В ході досліджень визначено характерні особливості кіберспорту як вида спорту та обгрунтовано визначення поняття «кіберспорт». Таким чином, «кіберспорт» - це вид спорту, який представляє собою тренувальну та змагальну діяльність у віртуальному просторі на основі комп'ютерних та / або відеоігор, якому притаманні постійні правила спортивних змагань, міжособистісні відносини між гравцями, де гравець чи команда спільно взаємодіє зі змагальним середовищем в реальному часі, опосередковане спортивним інвентарем, на певній відстані та неможливості відриву від змагального середовища в процесі змагання.

### Література.

1. 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 [Електронний ресурс]. К., 2020; 114-5
2. Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю, Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали III Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 8 квітня 2020р.) / ред. ОА. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2020; 183-4
3. Namari Ju, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? (англ.). Internet research, 2017; 27(2); 211-32
4. Режим доступу: <https://go-sport.ru/article/chto-takoe-cybersport/>
5. Режим доступу: <https://intalent.pro/article/kibersport-kak-vid-sporta-stanovlenie-i-razvitie.html>