

**Ковальчук
Наталія Василівна**

доцентка Спортивного клубу,
Київський національний університет
культури і мистецтв

**Ярмоленко Максим
Анатолійович**

кандидат наук з фізичного
виховання та спорту,
доцент кафедри кіберспорту
та інформаційних технологій,
Національний університет фізичного
виховання і спорту України
ORCID: 0000-0003-2181-4022

**Гординський
Юрій Сергійович**

старший викладач Спортивного клубу,
Київський національний університет
культури і мистецтв

СУЧАСНІ ПОГЛЯДИ НА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ І ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ РІЗНИМИ КІБЕРСПОРТИВНИМИ ДИСЦИПЛІНАМИ

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

Вчені [1, 2, 4, 6], які займалися проблемними питаннями підготовки кіберспортсменів встановили, що наразі проблема ставлення старшого покоління до геймінгу стає все більш актуальною. Аналітичний огляд наукових джерел [2, 5–7] та матеріали власних досліджень дають підстави стверджувати, що можливість змагатися у кіберпросторі є позитивним чинником у формуванні мотивації серед підлітків і дітей. Юні гравці в цьому віці досить полюбують долати виклики та демонструвати свої можливості іншим [3]. Водночас, публікаційні матеріали зосереджені на реалізації гедоністичної функції спорту шляхом встановлення соціальних взаємовідносин між дітьми та підлітками, самореалізації, покращення настрою тощо.

Очевидно, що вивчення означеного питання має важливе значення, оскільки існує ряд проблемних питань: відсутність підтримки та розуміння молодих гравців з боку батьків; низький рівень організації здоро-

вого способу та збалансованого життя, а також присутність надмірної конкуренції, стресів тощо. Сучасне суспільство дуже часто сприяє розвитку таких явищ, що пагубно впливають на поведінку людини. Проведені дослідження дали можливість підтвердити той факт, що юні гравці занурюються в ігрове середовище, оскільки можуть там реалізувати свої життєві інтереси. Також доведено, що процес спортивної підготовки професійних кіберспортсменів, зокрема і юних геймерів, пов'язаний з тривалим їх перебуванням в умовах гіподинамії. Для підтримання належного рівня ведення здорового способу життя, протидії проблемам зі здоров'ям, які можуть з'являтися на фоні багатогодинних тренувань на день, а також з метою досягнення необхідного рівня фізичної, ментальної та психологічної підготовленості, діти і підлітки гостро потребують індивідуалізації та оптимізації фізичної та когнітивної підготовки.

Згідно з даними науково-методичної літератури та матеріалами опитування, можливо стверджувати, що для якісного формування ігрової мотивації дітей та підлітків необхідно керуватися поєднанням пізнавальних і соціальних мотивів. Вирішувати означену проблему треба за рахунок оптимізації навчально-тренувального процесу, застосовування різноманітних засобів, методів та форм організації тренувального процесу. Наприклад, тренер має застосовувати варіативні ігри з метою формування інтересу до кіберспортивної дисципліни та моделювати ігрові ситуації, в яких юні геймери можуть бути успішними. Взагалі, під успіхом вчені [2, 3] розглядають певний психічний стан, у якому досягається задоволення через фізичне чи моральне напруження. На підставі проведених досліджень можливо констатувати, що успіх притаманний юним гравцям з лідерськими якостями та високим рівнем самооцінки, оскільки набір таких якостей мотивує їх бути кращими за однолітків, а також виокремлюватися і бути кращими на кіберспортивних змаганнях. Водночас, означені якості відносяться до внутрішніх мотивів, а зовнішніми мотиваторами є батьки, тренери, друзі тощо.

Ряд проведених досліджень доповнили думки авторів [4, 7] стосовно мотиваційних характеристик юних геймерів. До них відноситься: можливість змагатися з іншими геймерами, реалізуючи свої вміння та інтелект; можливість самовдосконалення; бажання бути частиною спільноти кібератлетів-однодумців; розвага, отримання задоволення, ескапізм тощо. Проте проведене опитування дало можливість виявити, що фінансовий стимул не так сильно мотивує дітей та підлітків займатися кіберспортом, як можливість здобути славу та визнання в обраній кіберспортивній дис-

ципліні. Звичайно, що це узагальнені результати досліджень і мотиваційні чинники можуть змінюватися за пріоритетністю залежно від характеру та особистості юного гравця. Загальні тенденції стосовно популярності кіберспортивних дисциплін серед дітей і підлітків залишаються незмінними. Аналіз джерел та результати власних досліджень констатують той факт, що найбільш популярною грою серед молодих геймерів є тактичний шутер CS:GO, у який грають 59,8% опитаних, найменш популярними — файтинг (2,9%). Дослідження дали змогу встановити, що хлопці найчастіше грають у CS:GO та Dota 2, а дівчата у LOL та Dota 2.

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

Проблему мотивації юних гравців засобами кіберспорту досліджували науковці: [1, 2, 5, 6]. Проте наразі залишаються не до кінця дослідженими певні аспекти мотивації дітей і підлітків до занять різними кіберспортивними дисциплінами, а також проблемні моменти, що пов'язані з цим явищем.

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

Список використаних джерел:

1. Гейдар Л. М. Моделі професіограм кібератлета-професіонала та фахівця з кіберспорту. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії* : матеріали IV Всеукр. електор. конф. з міжн. участю. Київ, 2021. С. 145–146.
2. Горова К., Горовий Д., Кіпоренко О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*. 2017. № 2 (17). С. 26–29.
3. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій) : навч. посіб. 2-ге вид. Київ : Центр учбової літератури. 2010. С. 50–51.
4. Лазнева І., Цараненко Д. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Міжнародні економічні відносини та світове господарство*. 2018. № 22(2). С. 64–65.
5. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Y., Usychenko V., Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*. 2021. №19 (S2). P. 69–72.
6. Top 100 Highest Earnings At 16 Years Old — Esports Player Rankings. *Esports Earnings*. URL: <http://www.esportsearnings.com/players/highestearnings-age-sixteen-years-old> (дата звернення: 09.01.2024).

**Коломієць
Алла Миколаївна**

докторка педагогічних наук, професорка,
проректорка з наукової роботи,
Вінницький державний педагогічний
університет імені М. Коцюбинського
ORCID: 0000-0003-0536-0147

**Швець
Олена Анатоліївна**

докторка педагогічних наук,
доцентка кафедри дизайну,
Національний лісотехнічний
університет України
ORCID: 0000-0001-6126-4462

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

Ми звикли, що філософія, як найдревніша наука, традиційно вважається самою консервативною. І дійсно, її основні положення не змінювалися протягом сотень років. Проте надшвидкі темпи розвитку сучасного суспільства зумовили суттєві зрушення у філософії науки, освіти, культури і на-