

- Cardiovascular Regulation: From Cardiac Patients to Athletes. (2018). *Curr Sports Med Rep.* 2018 Dec;17(12):473-479. doi: 10.1249/JSR.0000000000000544.
6. Fullagar HH, Skorski S, Duffield R, Hammes D, Coutts AJ, Meyer T. (2015). Sleep and athletic performance: the effects of sleep loss on exercise performance, and physiological and cognitive responses to exercise. *Sports Med.* 2015 Feb;45(2):161-86. doi: 10.1007/s40279-014-0260-0.
7. Goldberger JJ, Arora R, Buckley U, Shivkumar K. Autonomic Nervous System Dysfunction: JACC Focus Seminar. (2019). *J Am Coll Cardiol.* 2019 Mar 19;73(10):1189-1206. doi: 10.1016/j.jacc.2018.12.064.
8. Nekhanevych O.B. (2014). Oznaky dezadaptatsiyi sertsevo-sudynnoi systemy do fizychnykh navantazhen' za danymy variabel'nosti sertsevogo rytmu // *Visnyk problem biologiyi i medytsyny.* – 2014. – Vyp.1 (106). – S. 317–320. [in Ukraine].
9. Heyer GL, Fischer A, Wilson J, MacDonald J, Cribbs S, Ravindran R, Pommering TL, Cuff S. (2016). Orthostatic Intolerance and Autonomic Dysfunction in Youth With Persistent Postconcussion Symptoms: A Head-Upright Tilt Table Study. *Clin J Sport Med.* 2016 Jan;26(1):40-5. doi: 10.1097/JSM.000000000000183.
10. Kiss O, Sydó N, Vargha P, Vágó H, Czibalmos C, Édes E, Zima E, Apponyi G, Merkely G, Sydó T, Becker D, Allison TG, Merkely B. (2016). Detailed heart rate variability analysis in athletes. *Clin Auton Res.* 2016 Aug;26(4):245-52. doi: 10.1007/s10286-016-0360-z.
11. Kiviniemi AM, Tulppo MP, Hautala AJ, Vanninen E, Uusitalo AL. (2014). Altered relationship between R-R interval and R-R interval variability in endurance athletes with overtraining syndrome. *Scand J Med Sci Sports.* 2014 Apr;24(2):e77-85. doi: 10.1111/sms.12114.
12. Mazic S, Suzic Lazic J, Dekleva M, Antic M, Soldatovic I, Djelic M, Nestic D, Acimovic T, Lazic M, Lazovic B, Suzic S. (2015). The impact of elevated blood pressure on exercise capacity in elite athletes. *Int J Cardiol.* 2015 Feb 1;180:171-7. doi: 10.1016/j.ijcard.2014.11.125.
13. Mellingsæter MR, Wyller TB, Ranhoff AH, Wyller VB. (2015). Fit elderly men can also stand: orthostatic tolerance and autonomic cardiovascular control in elderly endurance athletes. *Aging Clin Exp Res.* 2015 Aug;27(4):499-505. doi: 10.1007/s40520-014-0303-2.
14. Oishi K, Maeshima T. (2004). Autonomic nervous system activities during motor imagery in elite athletes. *J Clin Neurophysiol.* 2004 May-Jun;21(3):170-9. doi: 10.1097/00004691-200405000-00005.
15. Wecht JM, De Meersman RE, Weir JP, Spungen AM, Bauman WA, Grimm DR. (2001). The effects of autonomic dysfunction and endurance training on cardiovascular control. *Clin Auton Res.* 2001 Feb;11(1):29-34. doi: 10.1007/BF02317799.

DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2023.5(164).39

УДК: 794:004-048.65

Ярошенко М. А.
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
Національний університет «Києво-Могилянська академія»,
м. Київ
Шинкарук О. А.
доктор наук з фізичного виховання і спорту, професор
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ
Шапар К. О.,
Заслужений майстер спорту України,
старша викладачка спортивного клубу
Київський національний університет культури і мистецтв,
м. Київ
Ковальчук Н. В.
доцент, заслужений працівник культури
Київський національний університет культури і мистецтв,
м. Київ

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ

У статті розглядаються особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом, що потенційно впливає на якість та ефективність їх спортивної підготовки. Враховуючи динаміку розвитку кіберспорту та стрімке зростання популярності підлітків-гравців, дослідження їх мотивації до занять кіберспортом є одним з найбільш актуальних соціально-педагогічних питань. Проаналізовано основні мотиви та фактори, які спонукають молодь підтримувати даний мейнстрім. Зазначено, що аналіз особливостей формування мотивації у підлітків-кіберспортсменів дозволить краще розуміти природу такого соціокультурного явища як кіберспорт та у майбутньому отримані знання можуть бути використані при розробці практичних рекомендацій щодо відбору підлітків у кіберспортивні команди. Встановлено, що такі фактори як соціалізація, ескапізм, самореалізація, можливість отримати знання та навички, суперництво, підвищення самооцінки, покращення настрою і фінансове забезпечення спрямовані на задоволення потреб підлітків та впливають на їхню мотивацію займатися кіберспортом.

Ключові слова: кіберспорт, мотив, фактори, мотивація до занять кіберспортом, підлітки, гравці, соціалізація.

Maksym Yarmolenko, Oksana Shynkaruk, Kateryna Shapar, Nataliia Kovalchuk. Features of the formation of teenager motivation for playing eSports. This article examines the peculiarities of the formation of motivation among teenagers to engage in sports, which potentially affects the quality and effectiveness of their eSports training. Taking into account eSports development dynamics and the rapid growth of the population of teenage eSports players, the study of their motivation to engage in eSports is one of the most urgent socio-pedagogical issues. The main motives and factors that encourage young people to support this mainstream are analyzed. It is noted that the analysis of motivation peculiarities among eSports teenage players will allow a better understanding of the nature of such a socio-cultural phenomenon as eSports, and in the future this knowledge can be used in the development of practical recommendations for teenager selection in eSports teams. Conducted studies prove that the motivation of teenagers to engage in eSports is formed according to the needs of each. Also, the peculiarities of motivation are influenced by factors that do not depend on the wishes of teenagers: the rapid development of information and communication technologies, the COVID-19 pandemic, etc. It was established that such factors as socialization, escapism, self-realization, the opportunity to gain knowledge and skills, rivalry, self-esteem improvement, mood improvement and financial support are aimed as the needs of teenagers and influence their motivation to engage in eSports. At the same time, it's recommended to take into account the peculiarities of teenager motivation when selecting them for professional teams from various eSports disciplines.

Keywords: eSports, motive, factors, motivation to engage in eSports, teenager eSportsman game player, players, socialization.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку суспільства динамічно розвивається індустрія кіберспорту і за багатьма критеріями може конкурувати з традиційними видами спорту, такими як футбол, хокей тощо. Науковці [1-3, 5, 8, 9], які досліджують проблематику теорії і методики підготовки кіберспортсменів, стверджують, що під терміном «кіберспорт» варто розуміти не просто спосіб проведення дозвілля, а вид спорту, в якому спортсмени вдосконалюють не тільки розумові, а й фізичні навички. Хоча ще відносно нещодавно, до появи індустрії кіберспорту, широке відображення мав термін «геймінг», що означав захоплення комп'ютерною грою, а «геймерами» називали гравців, які грають в інтерактивні ігри (відеоігри, комп'ютерні ігри тощо).

З підвищенням популярності кіберспорту серед молоді, залишається невирішеною проблема відношення старшого покоління до комп'ютерних ігор. Вони вважають кіберспорт небезпечним явищем та тривожною соціальною тенденцією, пояснюючи це марнотратством часу та погіршенням здоров'я. Це створює суперечності між кіберспортом та суспільством, розумінням різних верств населення щодо розповсюдження кіберспорту як соціального явища та спортивної діяльності. Правильне роз'яснення та формування мотивації до занять кіберспортивними дисциплінами дозволить сформувати суспільну думку, вибудувати систему підготовки гравців на всіх рівнях. Окрім цього, дослідження мотивації підлітків до занять кіберспортом і виокремлення адиктивної поведінки від систематичної спортивної підготовки з подальшою участю у змаганнях, дозволить сформувати систему кіберспорту.

Сучасні тенденції, які стрімко набирають обертів в індустрії кіберспорту, також зміщують акценти щодо мотивації підлітків до занять кіберспортом. Дослідження мотивації підлітків до занять кіберспортом є одним з найбільш актуальних соціально-педагогічних питань. Формування системи виховання підлітків вимагає застосування інноваційних підходів до потреб людини, формування у них стійкої мотивації до позитивної соціальної поведінки та ведення здорового способу життя на тлі погіршення фізичного і психічного здоров'я, особливо у підлітків [5, 9].

Аналіз літературних джерел. Аналіз літературних джерел та даних мережі Інтернет свідчить про різноманіття публікацій в популярних кіберспортивних виданнях, проте незначна частка робіт має науковий обґрунтований характер [2-4, 6, 8]. Активно проводяться дослідження з питань психологічної підготовки гравців, змагальної діяльності, результативності гравців та безпосередньо процесу підготовки, соціально-економічних, юридичних аспектів розвитку кіберспорту тощо. Науковцями зазначається актуальність вивчення чинників, що впливають на зниження змагальної результативності кіберспортсменів, формування та утримання мотивації, їх інтересу до занять кіберспортивними дисциплінами тощо [2, 5, 7].

Розуміння мотивів підлітків щодо занять кіберспортом дозволить глибше зрозуміти його соціокультурну роль, вплив і значення для представників молодого покоління, може стати інструментарієм роботи тренера в кіберспорті при визначенні спеціалізації (ролі гравця, вибору персонажів тощо). Формування мотивації гравців до систематичних занять кіберспортивними дисциплінами виступає чинником успішності спортсмена, що обумовило актуальність наших досліджень.

Мета – виявити особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом, що потенційно впливає на якість та ефективність їх спортивної підготовки.

Методи дослідження. Аналіз і узагальнення спеціальної та науково-методичної літератури, даних мережі Інтернет; методи спостереження, порівняння та аналіз мотивації підлітків до занять кіберспортом; узагальнення та систематизація.

Виклад основного матеріалу дослідження. Популярність кіберспорту набирає обертів серед підлітків, більшість з яких грають на аматорському рівні в комп'ютерні ігри для задоволення та розваги, а окремі стають професійними спортсменами. Для кіберспорту характерні типові ознаки традиційних видів спорту, є фаворити, уболівальники, форма, розклади турнірів тощо. Проте в кіберспорті частина змагань відбувається онлайн і підлітки залучені до спортивної діяльності, де вони тренуються для покращення розумових і фізичних здібностей шляхом використання відповідних комунікаційно-інформаційних технологій. Науковці одноставні в думці [1, 3, 4, 7, 10], що кіберспорт – сфера спортивної діяльності та системи змагань, що підтримується інноваційно-інформаційними продуктами, де учасники демонструють свої навички і знання. Найважливішою складовою будь-якого виду спорту є змагальна діяльність з характерною конкуренцією, яка веде до перемоги чи програву. Перевага кіберспорту перед традиційними видами спорту полягає в тому, що змагатися можна віддалено, перебуваючи в будь-якій точці світу.

Аналіз літературних джерел та опитування фахівців з кіберспорту дозволили встановити залежність мотивації до занять кіберспортом у підлітків від факторів як соціалізація; ескапізм; самореалізація; можливість отримати знання та навички, досвід; суперництво; підвищення самооцінки; покращення настрою, дозвілля; фінансове забезпечення (рис. 1).

Стрімке зростання кількості підлітків, які займаються кіберспортом, автори пов'язують з науково-технічним прогресом,

появою інноваційних та інформаційних продуктів, що дозволило трансформувати змагання зі спортивних арен у віртуальний простір. Інші автори відмічають, що на зростання популярності кіберспорту серед підлітків в останні роки вплинула пандемія Covid-19. Це було пов'язано з обмеженнями на відвідування спортивних залів, розважальних центрів, освітніх закладів тощо [3, 5, 6]. Це дало можливість підліткам соціалізуватися через Інтернет простір, в тому числі через відеоігри.



Рис. 1. Основні мотиви підлітків до занять кіберспортом

З точки зору психології цей вплив описав американський вчений Абрахам Маслоу, який зазначав, що кожна людина має свій рівень потреб. Вони стають рушійною силою (мотивом) до будь-якої діяльності (рис. 2) [9]. Існує 5 рівнів потреб, які для особистості виступають як мотивація. Соціальний рівень посідає третю сходинку в ієрархії після фізіологічних та безпекових потреб. На думку американських колег соціалізація – досить глибокий процес, за допомогою якого підлітки встановлюють ширші та глибші стосунки один з одним, стають більш близькими. Даний процес знаходить своє відображення в спорті, в тому числі і кіберспорті [9].

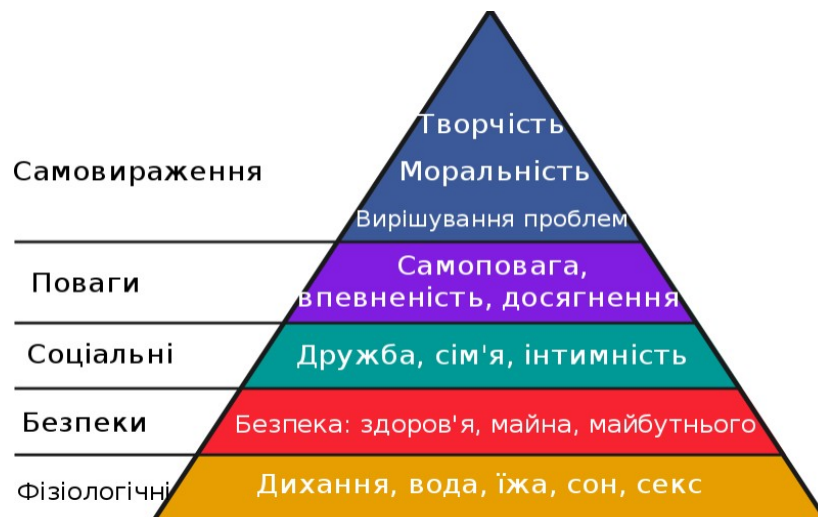


Рис. 2. Концепція Абрахама Маслоу ієрархії потреб [9].

У роботах вітчизняних та закордонних вчених [1, 2, 4-7] згадується про геймерів-ескапістів. Вони стверджують, що одним із основних мотивів до занять кіберспортом виступає спроба втекти від реальних життєвих проблем, а також намагання забути про них. Втеча від реальності є одним із способів, який дозволяє людині втекти від напруги реального життя. Саме підлітки частіше за всіх не роблять спроби позбутися неприємностей і вирішити проблеми, а використовують віртуальну реальність для отримання душевного спокою. Таким чином вони намагаються відволікатися від повсякденного життя незалежно від результату гри.

Деякі науковці [3, 4, 6, 7] в дослідженнях доводять позитивний вплив на формування навичок і отримання нових знань при заняттях кіберспортом. Вони зазначають, що тренувальна діяльність сприяє покращенню регуляції нервових процесів, зокрема поліпшується здатність розв'язувати проблеми та пам'ять. Як правило, гравці високого класу достатньо мобільні, для них характерні багатозадачність і швидкість у прийнятті рішень. У свою чергу, це приваблює молоде покоління, в тому числі і підлітків.

За даними провідних психологів та соціологів саме підлітки мають занижену самооцінку [7]. Існує багато різних причин, серед яких: замкнутість, страх невдачі, батьки не використовують похвалу тощо. Завдяки взаємодії у віртуальній реальності

геймери можуть перебороти свої страхи, зробити щось нове, незважаючи на страх невдачі, вони закриті для оточуючих і грають під «ніками» (псевдонімами). У таких підлітків з'являється мотивація до нового, вони ставлять цілі, мають бажання досягати успіхів, розвивати здібності та долати виклики. Це дозволяє їм бути більш відкритими та долати перешкоди у віртуальному світі, вірно оцінювати свої сили, підвищувати самооцінку.

Для сучасного кіберспорту характерний великий призовий фонд, що дозволяє молодим гравцям у 16-20 років мати великий дохід з ігор. Це слугує прикладом та мотивацією для підлітків. Саме фінансові потреби посідають другий щабель в системі ієрархії рівнів мотивів по Маслоу [9]. В кіберспорті спостерігається картина, де молоді гравці ставлять за мету виграти великих турнірів як The International в Dota2 з призовим фондом понад 40 мільйонів доларів. Щомісячна заплата гравця в кіберспорті може дрівнювати 30 тис. доларів і вище. Автори відмічають [5, 7], що вона дохід поки не такий високий як у футболі, проте щорічно спостерігається стрімке його збільшення. До основних факторів, які впливають на заробітну плату спортсмена в кіберспорті можна віднести: вибір гри, дисципліну; рівень команди гравця; позиція; рейтинг; навички; вік; партнерські угоди з різними брендами тощо. До найбільш популярних та прибуткових ігор серед геймерів, якими цікавляться підлітки, відносять: Dota 2; Counter-Strike: Global Offensive; Fortnite; League of Legends; Overwatch тощо.

Для підлітків характерним є стрімкий фізіологічний розвиток організму, гормональні зміни, велике навчальне навантаження, постійно зростаюче невдоволення. Це породжує серед них прагнення до самореалізації та бажання мати гарний настрій. І саме кіберспорт виступає привабливою ігровою діяльністю і виступає чинником мотивації для підлітків. Індустрія кіберспорту пропонує величезну кількість продуктів для різноманітної аудиторії підлітків. До найбільш популярних жанрів можна віднести шутери, МОБА, стратегії, симулятори тощо.

Одним з основних чинників мотивації підлітків до тренувань у кіберспорті науковці [2, 4, 5] відмічають самореалізацію як особистісне бажання зарекомендувати себе серед однолітків та покращити власну самооцінку. Зазвичай це сприяє підліткам досягати високих результатів, прагнути до лідерства серед однолітків, підвищувати самооцінку. В роботах психологічної спрямованості відзначено: якщо підлітки не можуть задовольнити свої потреби у самореалізації, то вони втрачають мотивацію розвивати свої навички, досягати результатів, а зрештою і зовсім перестають займатися спортом [2, 6].

За даними досліджень [4, 5, 7] доведено, що змагальна діяльність, в основі якої наявність конкуренції, виступає позитивним фактором мотивації для підлітків у кіберспорті. Гравцям підліткового віку до вподоби випробування та виклики з демонстрацією своїх навичок іншим [7, 9]. Це вимагає від них багатогодинних систематичних тренувань протягом багатьох років для перемоги в змаганнях. В кожній відеогрі є спеціально визначена система винагород, яка мотивує гравців приділяти більше часу тренувальному процесу. Це може бути певна винагорода, в тому числі і матеріальна, або визнання, яке гравці отримують за виконання певного завдання. В основному науковці у своїх дослідженнях відзначають конкурентне задоволення потреби (змагання, квести, випробування, репутація, досягнення, винагороди) та гедоністичну функцію кіберспорту (соціальні відносини, самореалізація, покращення настрою, ескапізм тощо, щодо привабливості суперництва серед кіберспортсменів-підлітків) [4].

Висновки. Теоретичний аналіз та досвід роботи практичних психологів, фахівців в кіберспорті свідчать значущість мотивації у підлітків до занять кіберспортом і, що вона формується відповідно до потреб особистості. На формування мотивації впливають чинники, що не залежать від бажання підлітків: стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, пандемія COVID-19 тощо.

До основних мотивів підлітків до занять кіберспортом віднесено: соціалізацію; ескапізм; самореалізацію; можливість отримати знання та навички, досвід; суперництво; підвищення самооцінки; покращення настрою; фінансове забезпечення тощо. При цьому необхідно враховувати особливості мотивації підлітків при відборі у професійні команди з різних кіберспортивних дисциплін, обрання вузької спеціалізації.

Перспективи подальших досліджень полягають в обґрунтуванні можливостей застосування інноваційних підходів та інформаційних технологій відбору і управління підготовкою підлітків у кіберспорті.

References

1. Denysova, L. V., Byshevets, N. H., & Shynkaruk, O. A. (2019). ESports: basic concepts, directions, development trends. *Proceedings of the Second All-Ukrainian Electronic Scientific & Practical Conference with International participation «Innovative and information technologies in physical culture, sport, physical therapy and ergotherapy*, pp. 261-262.
2. Hainey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. (2011). The differences in motivations of on line game players and of offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. *Computers & Education*, 57 (4), pp. 2199- 2201, available at: DOI: 10.1016/j.compedu.2011.06.001.
3. Imas, E. (2021). Cybersport in Ukraine as a modern cultural phenomenon. *Theory and methods of physical education and sports*, №1, pp.76.
4. Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), pp. 287–299.
5. Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), pp. 176–186.
6. Martončik, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?, *Computers in Human Behavior*, 48, pp. 208–211.
7. Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports in *Journal of Business Research* Vol 69, Issue 1, pp. 264-272.
8. Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yuhno, Yu., Usychenko, V., Yarmolenko, M., Stroganov, S., (2021). "Modern approaches to the preparation system of Masters in eSports", *Sport Mont*, Vol. 19, № 2, P. 69-74, available at: <http://www.sportmont.ucg.ac.me/?sekcija=article&artid=1871> (accessed December 25, 2022).
9. Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), pp. 307–316.
10. Shynkaruk, O., Dutchak, M., Usychenko, V., Lavrenchuk, M., Ponomarenko, A., Yarmolenko, M., Michuda, Yu., (2021), "Organizational principles of development of golf in Ukraine", An overview of strategic planning. *Sport Mont* 2021, Vol. 19, № 2, P.