

спонсорські угоди, рекламні контракти та продаж медіа-прав. Це допомагає забезпечити стійкий економічний фундамент для подальшого росту і розвитку галузі. До викликів можна віднести проблеми із шахрайством, недостатність стандартів між різними пристроями і операційними системами, а також потребу вдосконалення технічних та організаційних аспектів. Вирішення цих питань буде ключовим для подальшого розвитку мобільного кіберспорту. Майбутнє мобільного кіберспорту має перспективи, з урахуванням зростаючої популярності мобільних ігор і поширення доступу до інтернету. Очікується, що буде запроваджено нові технології та стандарти, що сприятимуть подальшому зростанню цього сегменту електронного спорту.

**Висновок.** Таким чином, історія становлення мобільного кіберспорту складається з кількох ключових етапів, кожен з яких був обумовлений технологічними інноваціями та змінами у вподобаннях гравців. Аналіз досліджень показує, що мобільний кіберспорт є багатогранним феноменом, який розвивається завдяки технологічному прогресу, соціальним змінам та економічним можливостям.

1. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я. 1:2023; С. 251-260. <http://infiz.dp.ua/misc-documents/2023-01/2023-01-27.pdf> DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251

2. 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. С. 14-15.

3. Chen, L., & Xu, Z. (2020). Portability and convenience as key factors in the popularity of mobile esports. *Mobile Gaming Research*, 6(4), 89-101. <https://doi.org/10.5432/mgr.2020.0645>

4. Kim, S. (2019). Mobile esports as an educational tool: Developing strategic thinking and teamwork skills. *Educational Technology in Gaming*, 3(2), 47-60. <https://doi.org/10.2345/etg.2019.0302>

5. Seo, Y., & Jung, S. (2020). Experiential marketing strategies in the mobile esports industry. *Emerald Insight*. URL: Emerald .

6. Taylor, T. L. (2020). Social and cultural impacts of mobile esports. *Culture and Gaming Journal*, 10(1), 66-78. <https://doi.org/10.7654/cgj.2020.1001>

## ПРОБЛЕМИ МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ

Ярмоленко М. А.<sup>1</sup>, Акішев О.В.<sup>2</sup>, Ковальчук Н.В.<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ

<sup>3</sup> Київський національний університет культури і мистецтв, Київ

**Вступ.** 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 гравців вимагає використання нових підходів до їхніх потреб, а також формування у них правильної поведінки в соціумі і прояву інтересу до здорового способу життя на фоні зниження рівня фізичного та психічного здоров'я [1, 3].

Науковці [1, 4], що займалися питаннями підготовки кіберспортсменів встановили, що наразі проблема ставлення старшого покоління до геймінгу стає все більш актуальною. Аналітичний огляд наукових джерел [2, 3] та матеріали власних досліджень дають підстави стверджувати, що можливість змагатися у кіберпросторі є позитивним чинником у формуванні мотивації серед підлітків та дітей. Юні гравці в цьому віці полюбляють долати виклики та демонструвати свої можливості іншим [4]. При цьому, публікаційні матеріали зосереджені переважно на аналізі соціальних взаємовідносин між дітьми та підлітками в геймінгу, особливостях їх самореалізації тощо, а тому існує необхідність визначити актуальні проблеми їх мотивації до занять кіберспортом.

**Мета роботи** – дослідити основні проблеми формування мотивації дітей та підлітків до занять кіберспортом.

**Методи дослідження.** Аналіз науково-методичної літератури та інтернет-ресурсів, спостереження та узагальнення.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Аналіз науково-методичної літератури та джерел мережі Інтернет дозволили встановити і систематизувати найбільш актуальні проблеми щодо мотивації дітей і підлітків до занять різними видами кіберспортивних дисциплін. До них можна віднести: відсутність підтримки з боку батьків; інфраструктурні питання; проблеми з організацією здорового способу життя; висока конкуренція та надмірні стреси; зниження або повна відсутність мотивації до навчання [1, 4].

В деяких публікаціях [1, 2, 4] автори вказують, що обмежене або відсутнє розуміння важливості кіберспорту серед батьків може бути викликано тим, що вони не мають достатньої інформації про кіберспорт, його потенційні переваги та можливості. Зазвичай це призводить до формування у них негативних стереотипів і непорозумінь. Також більшість батьків виросли в іншому історичному та культурному середовищі, де комп'ютерні ігри не були настільки популярним та визнаним видом занять. Вони мають застарілі уявлення про геймінг і вважають його просто відволікаючим, а часто і марним видом розваг, при цьому зовсім не розглядаючи кіберспорт як можливість і спосіб розвивати навички. Деякі батьки забороняють або сильно обмежують дітей і підлітків у часі через звістки про можливі проблеми з зором, психічним здоров'ям та фізичним розвитком з огляду на надмірний та інтенсивний ігровий процес [1].

З метою вдосконалення розуміння важливості кіберспорту серед батьків рекомендується надавати для них інформацію про переваги та ризики впливу ігрового середовища на молоде покоління, а також спрямувати їх увагу на те, що геймінг може виступати як засіб розвитку навичок, соціалізації та досягнення нових можливостей для гравців.

Певні роботи авторів [3, 4] містять інформацію про відсутність доступу до спеціалізованих тренувальних центрів та змагань в багатьох регіонах по всьому світу, в тому числі і в Україні, що обмежує можливості юних геймерів. Для підвищення мотивації юних геймерів необхідно забезпечити їм доступ до сучасної техніки, належного програмного забезпечення та ігрових акаунтів.

Наступною проблемою науковці [1, 2, 3] вважають перенасиченість тренувального та змагального процесу в багатьох кіберспортивних дисциплінах, що негативно відображається на здоров'ї кіберспортсменів, включаючи малорухливий спосіб життя, проблеми з зором, поставою, серцево-судинною системою, низькою якістю харчування тощо.

В найпопулярніших кіберспортивних дисциплінах відмічається досить високий рівень конкуренції, що негативно впливає на організм юних геймерів, викликаючи втому та стреси. А деякі діти і підлітки занадто глибоко занурюються в ігрове середовище, забуваючи про шкільне навчання та важливість самоосвіти.

Для вирішення означених проблем необхідно намагатися підвищити обізнаність батьків з цього питання, розробити доступні тренувальні майданчики, сприяти фізичному розвитку та здоровому способу життя юних геймерів і наголошувати на важливості навчання паралельно з грою. Також для мотивації підлітків займатися кіберспортом, необхідно враховувати їхні особистісні інтереси та цінності. Одночасно з цим, потрібно розвивати відповідальність у юних гравців, а саме навчати дітей і підлітків керувати своїм часом, належно та вчасно виконувати свої обов'язки, відчувати тонкі кордони між тим, коли необхідно навчатися чи виконувати інші завдання, а коли долучатися до навчально-тренувального чи змагального процесу. Також молодих гравців треба навчити самостійно встановлювати конкретні цілі та завдання в геймінгу. Наприклад, це може бути удосконалення ігрових навичок або досягнення певного рівня майстерності в конкретній кіберспортивній дисципліні.

З метою формування більш глибокої та усвідомленої мотивації, науковці [2, 3] рекомендують батькам спільно з дітьми долучатися до вивчення та аналізу стратегій кіберспортивних дисциплін і особливостей командної гри, що дозволить зробити гру для

сина чи дочки більш цікавою. Автори окремих наукових робіт [1, 4] відмічають позитивні тенденції формування мотивації до різних кіберспортивних дисциплін у разі заохочення участі юних геймерів у командних змаганнях або їхніх спільнотах задля спілкування та знайомства з однолітками-однотумцями. Роботи деяких авторів [1, 3, 4] вказують, що саме спільні розваги з батьками в ігровому середовищі стали поштовхом до здобуття кар'єри кіберспортсмена, але, при цьому, важливо забезпечити баланс між геймінгом та іншими видами діяльності, включаючи фізичну активність і навчання.

**Висновок.** Дослідження основних проблем формування мотивації серед дітей та підлітків до занять кіберспортом дозволило встановити, що часто: відсутнє взаєморозуміння та підтримка з боку батьків; недостатньо розвинена ігрова інфраструктура, особливо в маленьких містечках та селах; існують невирішені питання організації здорового способу життя і збалансованого життя юних геймерів; присутня надмірна конкуренція, стреси тощо. Також навчально-тренувальний процес дітей і підлітків у різних кіберспортивних дисциплінах передбачає тривале їх перебування в умовах гіподинамії. Для забезпечення оптимального рівня здорового способу життя, протидії проблемам зі здоров'ям, що можуть з'явитися на фоні багатогодинних тренувань на день, а також з метою досягнення необхідного рівня фізичної, ментальної та психологічної підготовленості, організація навчально-тренувального процесу юних гравців потребує застосування принципів індивідуалізації та оптимізації фізичної і когнітивної підготовки. Через це, існує потреба у пошуку інноваційних засобів, методів та форм спортивної підготовки означеної категорії осіб.

1. Ярмоленко М.А., Шинкарук О.А., Шапар К.О., Ковальчук Н.В. «Особливості формування мотивації у підлітків до занять кіберспортом». Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова. Серія 15, №5, (164) 2023. С.174-177.

2. Hainey T., Connolly T., Stansfield M., Boyle E. The differences in motivations of on line game players and of offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. *Computers & Education*. 57 (4), 2011, pp. 2200-2201.

3. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O., Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*, 2021, №19(S2). С. 69-72.

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

## РОЗВИТОК КІБЕРСПОРТУ В УКРАЇНІ

Яковенко О.О., Куликов А.К., Юхно Ю.О.

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

**Вступ.** Кіберспорт, або електронний спорт, став невід'ємною частиною сучасної культури та індустрії розваг. В останні десятиліття він пройшов шлях від аматорських змагань до професійного спорту з багатомільйонними призовими фондами та величезною аудиторією. Україна не стала винятком у цьому процесі, демонструючи значний розвиток у сфері кіберспорту.

**Мета:** визначити поточний стан і перспективи розвитку кіберспорту в Україні..

**Методи:** теоретичний аналіз та узагальнення наукової, навчально-методичної літератури та джерел мережі Інтернет.

**Результати дослідження та їх обговорення.** Поява в Україні кіберспорту збіглася з роками становлення молодого незалежного держави. Коли в багатьох країнах світу кіберспортивні турніри вже набули певної популярності та сформувалися перші професійні ліги в США, Східній Європі та Нідерландах [1], в Україні відеоігри на ПК були найпростішими та не були доступними для основної частини українців, а про те, що за відеоіграми можна проводити змагання, ніхто і не здогадувався. Мабуть, можна сказати, що в нашій країні кіберспорт існує з 1990-х років. Саме в цей період у багатьох містах стали