

7. Federacija leghkoji atletyky Ukrajiny. available at: <http://www.uaf.org.ua/ua/component/content/article>.

DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.3\(175\).40](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.3(175).40)
УДК: 796:007+159.925

Яроленко М. А.
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
Національний університет «Києво-Могилянська академія», м. Київ
Жуков В. О.
старший викладач кафедри фізичного виховання
Національний університет «Києво-Могилянська академія», м. Київ
Акішев О. В.
студент
Національний університет фізичного виховання і спорту України, м. Київ

ЧИННИКИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТОМ

Анотація. У статті розглядаються чинники, що впливають на формування мотивації до занять кіберспортом у дітей і підлітків. Враховуючи щорічне зростання кількості дітей і підлітків, які захоплюються геймінгом, а згодом долучаються до професійних занять кіберспортом, цікаво дослідити їх мотивацію з метою залучення більшої кількості охочих займатись цим видом спорту. Також це дозволить вплинути на ефективність їх спортивної підготовки та досягнення високих результатів. Проаналізовано основні показники пізнавальної активності дітей і підлітків під час гри. Доведено, що 50,0% гравців мають високий рівень мотивації, 30% – середній та 20% – низький. Діти і підлітки цікавляться та захоплюються кіберспортом під впливом наступних чинників: геймплей; інтерес до тематики гри; графіка і звукова підтримка; мультиплеєрний режим; різноманітність завдань; спільний досвід; можливість самовираження; позитивні відгуки про кіберспортивну дисципліну. Встановлено, що найбільш впливовими мотивами у дітей і підлітків займатися кіберспортом є розважальний (16 балів), соціальний (28 балів) та ескапізму (36 балів), а найменш впливовими – особистий (67 балів), матеріальний (70 балів) та оздоровчий (78 балів).

Ключові слова: кіберспорт, кіберспортсмени, чинники, мотивація, діти і підлітки, геймінг.

Annotation. Maksym Yarmolenko, Zhukov Volodymyr, Akishev Oleksandr. **Factors affecting the formation of the motivation of children and teenagers to engage in eSports.** The article examines the factors affecting the formation of children and teenager's motivation to engage in eSports. Considering the annual increase in the number of children and teenagers who are fond of gaming and later join professional eSports activities, it is interesting to investigate their motivation in order to attract more people willing to engage in this kind of sport. It will also allow to influence the effectiveness of their sports training and achieve high results. There were analyzed the main indicators of cognitive activity of children and teenagers during the game. It has been proven that 50.0% of players have a high level of motivation, 30% - medium and 20% - low. Children and teenagers are interested and enthusiastic about eSports under the influence of the following factors: gameplay; interest in the theme of the game; graphics and sound support; multiplayer mode; variety of tasks; shared experience; possibility of self-expression; positive feedback about eSports discipline. It was established that the most influential motives for children and teenagers to engage in eSports are entertainment (16 points), social (28 points) and escapism (36 points), and the least influential motives are personal (67 points), material (70 points) and health (78 points).

Keywords: eSports, eSportsmen, factors, motivation, children and teenagers, gaming.

Постановка проблеми. Сьогодні досить стрімко розвивається галузь кіберспорту і за багатьма критеріями він може конкурувати з класичними видами спорту, такими як баскетбол, волейбол тощо. Саме сучасний розвиток інформаційних технологій і глобальна пандемія Covid-19 призвели до стрімкого розвитку та широкої популяризації кіберспорту в світі [1, 4].

Щорічно збільшується кількість дітей та підлітків, які захоплюються геймінгом, а згодом долучаються до професійних занять кіберспортом. У зв'язку з цим, дослідження мотивації у дітей та підлітків до занять кіберспортом є одним з актуальних соціально-педагогічних питань сьогодення. І, як результат, розширюється спектр застосування інноваційних підходів до потреб людини та формування позитивної соціальної поведінки, а також ведення здорового способу життя на фоні тенденції зниження рівня фізичного та психічного здоров'я [6, 8-10].

Група авторів [2-4, 7], що вивчали актуальні проблеми теорії та методики підготовки у кіберспорті, стверджують, що з підвищенням популярності кіберспорту серед дітей та підлітків, стає все гострішою проблема ставлення представників старшого покоління до геймінгу. Вони вважають комп'ютерні ігри небезпечним явищем і хвилюючою соціальною тенденцією, та вбачають у кіберспорті марнотратство часу, не сприймаючи його серйозно, а регулярні заняття відносять до головних критеріїв погіршення стану здоров'я. На жаль, між кіберспортом та сприйняттям його суспільством сьогодні існують розбіжності, непорозуміння та суперечності, проте ця галузь продовжує стрімко розвиватися як соціальне явище та вид спорту. Існує нагальна потреба роз'яснення та застосування ефективних підходів щодо формування мотивації у охочих до занять кіберспортивними дисциплінами. Це сприятиме зміні настроїв у суспільстві. Окрім цього,

проведення досліджень сфери мотивації у дітей і підлітків до занять кіберспортом та відокремлення ігрової залежності від регулярного навчально-тренувального процесу з участю у змаганнях, дозволить вибудувати систему кіберспорту [5, 6].

Аналіз літературних джерел. Аналіз літератури та джерел мережі Інтернет вказує на різноманіття публікацій у фахових спортивних виданнях, присвячених кіберспорту. Проте досить невелика кількість робіт має науково обґрунтований характер [1, 4, 7]. Наявні дослідження з психологічної підготовки геймерів переважно у закордонних виданнях [6]. Автори [1, 3, 10] вивчали змагальну діяльність геймерів, їх результативність та сам процес підготовки. Більшістю дослідників актуалізується увага на необхідності вивчення чинників, що дозволяють підвищувати рівень майстерності і змагальну результативність кіберспортсменів, а також сформувати та утримати їх мотивацію та інтерес до занять кіберспортом [7, 10].

Чітке усвідомлення мотивів підлітків щодо занять кіберспортом дозволить глибше зрозуміти його соціокультурну роль та вплив на молоде покоління, що допоможе тренеру у визначенні спеціалізації кіберспортсмена (ролі, персонажі тощо). Очевидна актуальність означеного питання та його недостатнє теоретичне і практичне опрацювання вплинули на вибір теми наукового дослідження.

Мета – дослідити чинники, що впливають на мотивацію у дітей і підлітків до занять кіберспортом.

Методи дослідження. *Теоретичні* (аналіз даних науково-методичної літератури, синтез та узагальнення); *емпіричні* (педагогічне спостереження, бесіда, експертне опитування); методи математичної статистики.

Виклад основного матеріалу дослідження. У даному дослідженні взяли участь 12 геймерів віком від 13 до 18 років, серед яких 8 хлопців та 4 дівчат. Під час проведення педагогічного спостереження оцінювалися наступні показники пізнавальної активності: швидкість залучення до виконання завдань (рис. 1); захопленість грою (рис. 2); ставлення до труднощів, що виникають під час гри (рис. 3); емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі (рис. 4) та якість виконання ігрових завдань. На фінальному етапі дослідження кожен критерій оцінювався балами від 1 до 3 та було визначено наступну кількісну характеристику рівнів мотивації: 11-15 балів – високий рівень; 6-10 балів – середній рівень; 0-5 балів – низький рівень.

Аналіз отриманих результатів дослідження вказує на те, що більшість дітей і підлітків (66,68%) залучаються відразу до виконання поставлених завдань в кіберспорті, 24,99% - спочатку вагаються, зволікають та пізніше починають активну гру, і лише 8,33% - виявили пасивність, довго не починаючи виконувати ігрові завдання.

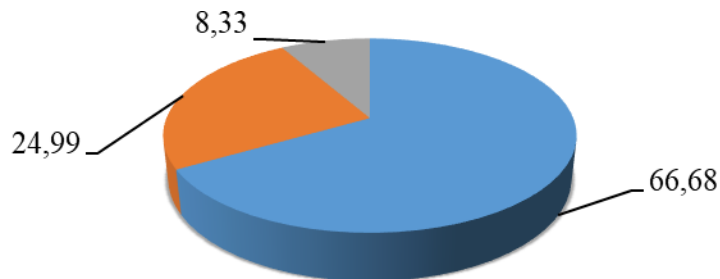


Рис. 1 Швидкість залучення юних геймерів до виконання завдань в ігровому середовищі (n=12, %):

- залучається відразу;
- вагається, зволікає, не одразу починає активну гру;
- виявляє пасивність, довго не починає виконувати ігрові завдання.

На наступному етапі спостереження було визначено характер та рівень захопленості грою серед юних геймерів (рис. 2).

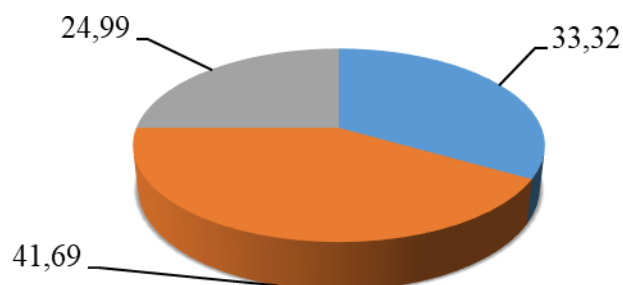


Рис. 2 Захопленість грою серед дітей і підлітків (n=12, %):

- демонструють зосередженість під час виконання ігрових завдань;
- іноді відволікаються;
- часто відволікаються.

Під час проведення бесіди з дітьми і підлітками було встановлено, що швидкість залучення їх до виконання ігрових завдань в кіберспорті може залежати від кількох чинників: зацікавленість (у випадку коли дитина чи підліток вже зацікавилися кіберспортивною грою, то їх мотивація швидко виконувати завдання буде набагато вищою); підтримка родичів, близького оточення (за підтримки батьків, опікунів, коханих, тренерів, друзів у дітей і підлітків з'являється стимул до активності в кіберспорті); наявність і розуміння чіткої мети та плану дій (якщо у юних геймерів є чітка мета та послідовність дій, наприклад, покращення навичок чи бажання бути частиною кіберспортивної спільноти, то в такому випадку вони значно швидше залучаються до виконання завдань); наявність часу (юні гравці більш схильні до виконання завдань в кіберспорті при наявності вільного часу для гри); система стимулів у кіберспортивній дисципліні (розробники ігор створюють цікаві виклики і систему винагород за досягнення цілей у грі, що збільшує мотивацію дітей та підлітків швидше виконувати ігрові завдання). Отже, швидкість залучення до виконання завдань у кіберспорті залежить від особистих мотивів і рівня підтримки з боку оточення.

Далі оцінювалося ставлення дітей і підлітків до труднощів, що виникають під час геймінгу (рис. 3). Аналіз результатів дослідження свідчить про те, що більшість юних гравців (66,68%) впевнено долають труднощі самостійно, 16,66% геймерів звертаються за допомогою та роз'ясненням до наставника і 16,66% - бездумно копіюють, наслідують або припиняють грати при виникненні труднощів.

Встановлено, що більшість учасників дослідження іноді відволікаються під час гри (41,65%); 33,36% - демонструють зосередженість під час виконання ігрових завдань, а 24,99% - часто відволікаються.

Під час бесіди з геймерами було виявлено, що на захопленість грою у дітей та підлітків впливають наступні чинники:

1. Геймплей (в першу чергу цікавий, якісний і відповідає віковим можливостям та захоплює грою);
2. Інтерес до тематики гри (ігрове середовище, що відповідає інтересам дитини чи підлітка, викликає більшу зацікавленість);
3. Графіка і звукова підтримка (якісна графіка та звук роблять гру емоційною та значно привабливішою);
4. Мультимедійний режим (сприяє взаємодії з іншими геймерами);
5. Різноманітність завдань (цікаві внутрішньоігрові завдання і їх реалізація стимулюють інтерес юних гравців до кіберспортивної дисципліни);
6. Спільний досвід (кібердисципліна дозволяє юним гравцям грати разом зі своїми батьками, друзями та оточенням);
7. Можливість самовираження (ігри дозволяють геймерам самореалізуватися та вдосконалювати свої навички);
8. Позитивні відгуки про гру (сприяють формуванню більшої захопленості грою).

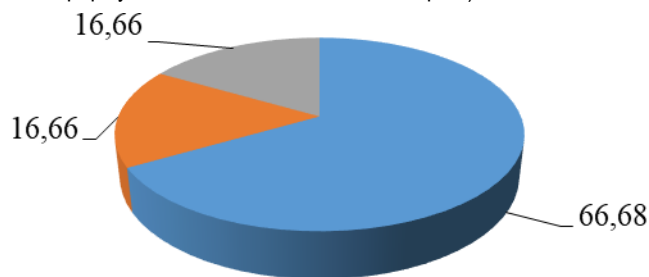


Рис. 3 Ставлення дітей і підлітків до труднощів, які у них виникають під час геймінгу (n=12, %):

- долає труднощі самостійно і впевнено;
- звертається до наставника за допомогою та роз'ясненням;
- підглядає до товариша, наслідує його чи припиняє грати.

Під час виникнення труднощів в геймінгу важливим є те, щоб батьки позитивно реагували, підтримували і сприяли розвитку креативності, навичок щодо вирішення проблем юних гравців. Вони повинні бути готовими та уважними до можливих негативних наслідків, таких як, витрати занадто великої кількості часу на гру, агресія чи залежність від гри. В такому випадку близьке оточення має встановити контроль і обмежити кількість годин для гри. У випадку, якщо ситуація виходить з під контроль, необхідно звернутися за допомогою до дитячих педагогів і психологів. Вони сприяють вирішенню проблем, пов'язаних з геймінгом серед дітей і підлітків. Також необхідно оптимізувати тренувальний процес, щоб геймінг був позитивним та корисним для розвитку дітей і підлітків.

Одним з найважливіших досліджуваних показників була емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі (рис. 4). В результаті дослідження визначено, що 58,35% дітей та підлітків мають позитивну емоційну забарвленість під час перебування в ігровому середовищі, 33,32% – байдуже ставляться до гри, а 8,33% - негативно.

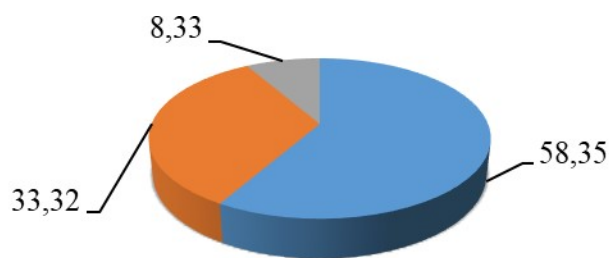


Рис. 4 Емоційна забарвленість під час перебування в ігровому середовищі (n=12):

■ позитивна; ■ байдуже ставлення до гри; ■ негативна.

Позитивні емоції у юних геймерів виникають переважно на фоні захоплення грою та здобуття індивідуальних чи командних досягнень, соціальних взаємодій з іншими гравцями або від реалізації складних завдань.

Негативна емоційна забарвленість виникає у дітей і підлітків через роздратування, особливо якщо гравці стикаються з великими складнощами чи програють. Певні ігрові жанри, такі як файтинг, деякі шутери тощо, можуть викликати злість або невдоволення. Досить часто це відбувається в момент коли геймер усвідомлює, що його невдачі є незаслуженими або несправедливими. Деякі ігри викликають відчуття страху чи внутрішню напругу. Це обумовлено неприйнятними сюжетами для юних гравців. Також ці почуття можуть виникати під час гри з сильними противниками.

Емоційна реакція на геймінг може бути нейтральною (байдужою). Це залежить від багатьох чинників: ігрового жанру, характеру гравця, його інтересів та досвіду. Важливо зберігати контроль за емоційним станом юних гравців в момент геймінгу, а також постійно спілкуватися з ними для розуміння їх почуттів. На підставі цього необхідно формувати алгоритм відповідної взаємодії з ними.

На останньому етапі проведення дослідження оцінювалася якість виконання ігрових завдань дітьми та підлітками в кіберспорті. Встановлено, що якість варіюється залежно від досвіду юних геймерів, їх специфіки тренувального процесу, відданості геймінгу, віку тощо. 33,32% піддослідних показали високий результат щодо якості виконання ігрових завдань в різних кіберспортивних дисциплінах, 41,69% - середній та 24,99% - низький. Висока якість виконання ігрових завдань в кіберспорті юними геймерами була пов'язана з досконалим стратегічним мисленням, швидкою реакцією на зміни в грі та спроможністю ефективно працювати в команді. Переважно високу якість показували підлітки, які були старші за віком та мали більший ігровий досвід. Більшість дітей мали низькі або середні показники якості виконання завдань.

За допомогою шкали оцінювання Н. В. Пророк щодо мотивації у дітей і підлітків до занять кіберспортом під час проведення педагогічного спостереження було виявлено, що 50,0% гравців мають високий рівень мотивації, 30% – середній та 20% – низький.

Також був використаний тест щодо визначення рівня мотивації, розроблений Н. Г. Лускановою та модифікований нами для визначення мотивації гравців у кіберспортивних дисциплінах (табл. 1). 12 респондентів (діти та підлітки) обирали один з трьох варіантів, відповідаючи на 10 запитань. Варіант відповіді А оцінювався у 3 бали; Б – 2 бали; В – 1 бал.

Сумарний бал наочно відображав один із трьох рівнів пізнавальної мотивації:

перший рівень – низький, 10-14 балів (негативне ставлення до кіберспорту, небажання їм займатися);

другий рівень – середній, 15-24 бали (позитивне ставлення до кіберспорту);

третій рівень – високий, 25-30 балів (прояви підвищеного інтересу).

Аналіз отриманих даних показав, що 41,69% респондентів мають високий рівень мотивації до занять обраною кіберспортивною дисципліною (проявляють підвищений інтерес), 33,32% - мають середній рівень мотивації (позитивно відносяться до кіберспорту), а 24,99% - мають низький рівень мотивації (недостатнє бажання займатися). Результати дослідження, отримані під час педагогічного спостереження та тестування респондентів, є близькими між собою. Отже, можемо констатувати, що значна частка дітей і підлітків, які грають в комп'ютерні ігри, є досить вмотивована, проявляє підвищений інтерес, позитивно ставиться до геймінгу та їм подобається перебувати в ігровому середовищі.

Таблиця 1.

Порядковий номер респондента	1			2			3			4			5			6			7			8			9			10			Сума балів			
	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в				
Перший	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			25
Другий	+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			21
Третій		+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+		26
Четвертий	+				+			+			+			+			+			+			+			+			+			+		25
П'ятий			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+	12
Шостий			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+	21
Сьомий			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+			+	11
Восьмий	+					+			+			+			+			+			+			+			+			+			+	20
Дев'ятий	+					+			+			+			+			+			+			+			+			+			+	27

Soczial`no-politicheskie nauki; 5: 78-79.

3. Faust, K., Meyer, J., Griffiths, M. D. (2013). Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*. Vol. 3(1): 69-74.

4. Imas, E. (2021). Cybersport in Ukraine as a modern cultural phenomenon. *Theory and methods of physical education and sports*, 1:76.

5. Martončik, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?, *Computers in Human Behavior*, 48: 208–211.

6. Mehroof, M., and Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw.* 13: 313–315.

7. Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yukhno, Yu., Usychenko, V., Yarmolenko, M., Stroganov, S., (2021). "Modern approaches to the preparation system of Masters in eSports", *Sport Mont.* 19: 70-72.

8. Top 100 Highest Earnings At 16 Years Old - Esports Player Rankings. Esports Earningshttps. Режим доступу до сайту: <http://www.esportsearnings.com/players/highestearnings-age-sixteen-years-old> (дата звернення: 09.01.2024).

9. Wagner, M.G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006. Las Vegas. Nevada. USA: 439–440.*

10. Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4): 308–312.