DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).15
УДК 796.004.38: 316.3(045)

Голованова Н.Л.
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
доцент кафедри кіберспорту та інформаційних технологій
Національний університет фізичного виховання та спорту України,
м. Київ
https://orcid.org/0000-0002-8837-7501
Гордєєва М.В.
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент
доцент кафедри кіберспорту та інформаційних технологій
Національний університет фізичного виховання та спорту України,м. Київ
https://orcid.org/0000-0003-1887-4390
Герасименко С.О.
старший викладач кафедри кіберспорту та інформаційних технологій
Національний університет фізичного виховання та спорту України м. Київ
https://orcid.org/0000-0002-2662-161X

ВИЗНАННЯ, ПРИЙНЯТТЯ В СУСПІЛЬСТВІ ТА ЗРОСТАННЯ ПОПУЛЯРНОСТІ КІБЕРСПОРТУ

Анотація. *У статті кіберспорт розглядається як один із найперспективніших і найдинамічніших видів спорту. Проведено аналіз наукової літератури, проаналізовано процес визнання кіберспорту як самостійного виду спорту. Особливу увагу звернено на зміни у ставленні суспільства до кіберспорту від розважальної до прибуткової галузі. Аналізується визнання кіберспорту як самостійного виду спорту, його включення в суспільну свідомість і поступове підвищення популярності серед різних вікових категорій. У статті розглядаються проблеми та можливості кіберспорту, його значення у створенні нових форм соціальної взаємодії та культурних тенденцій. Автор підкреслює важливість кіберспорту в сучасному суспільстві як повний розвиток цифрових навичок і кар'єрних можливостей для молоді.*

Ключові слова: *кіберспорт, Інтернет, геймплей, суспільство, популярність, тенденції, розваги, цифрові навички.*

Golovanova N.L., Gordieieva M.V., Gerasymenko S.O. Recognition, acceptance in society and growing popularity of e-sports. *This article examines the potential of esports to emerge as a prominent and dynamic sport. The author presents an analysis of the scientific literature and the process of esports being recognized as an independent sport. Particular attention is paid to the transformation in the societal perception of esports, evolving from a mere form of entertainment to a lucrative industry. The article analyses the process of esports being recognized as an independent sport, its increasing visibility in public consciousness, and the gradual increase in popularity among different age groups. It discusses the challenges and opportunities presented by esports, its importance in creating new forms of social interaction and cultural trends. The author emphasizes the importance of esports in modern society as a means of developing digital skills and career opportunities for young people.*

Keywords: *esports, Internet, gameplay, society, polarity, trends, entertainment, digital skills.*

Постановка проблеми. Кіберспорт – це досить нова галузь, яка постійно розвивається і здобуває все більшу популярність у різних країнах світу. За останні десятиліття кіберспорт перетворився з розважального заходу на справжню професійну діяльність, яка залучає мільйони шанувальників та прихильників з різних країн. Основною проблемою кіберспорту є визнання його як самостійного виду спорту, прийняття його як рівноправного серед інших видів спорту як спортсменами, так і суспільством у цілому.

Аналіз літературних джерел. Починаючи з 60-х та 70-х років минулого століття, коли з'явилися перші відеоігри, кіберспорт значно розвинувся та еволюціонував до стану, коли він став усталеною галуззю [1; 5]. Протягом останнього десятиліття індустрія зазнала значного зростання, яке у 2020 році досягло позначки в 1100 мільйонів доларів. Аудиторія стежить за змаганнями у прямому ефірі або через онлайн-платформи, такі як Twitch або YouTube, і це свідчить про те, що ця галузь продовжує зростати та привертати все більше уваги [3].

Кіберспорт може стати ключовим елементом професійного спорту в найближчому десятилітті [4]. Багато професійних команд та ліг уже займаються віртуалізацією своїх франшиз і розширюють свою діяльність, переходячи до кіберспорту. У Сполучених Штатах провідні професійні ліги, такі як NBA, NFL, NHL та MLS, починають організовувати віртуальні турніри, такі як eMLS, Madden NFL 18 Club Championship, NHL 18 і NBA 2K League. Це свідчить про те, що ці організації намагаються охопити подібні сегменти та грати на продажах деривативів у короткостроковій перспективі. Проте в довгостроковій перспективі ці професійні організації можуть змінити свою бізнес-модель, щоб стати більш конкурентоспроможними на ринку. Індустрія кіберспорту продовжує зростати, тож ймовірно, що вона поступово почне переплітатися з професійним спортом у наступні кілька років, що стане суттєвою трансформацією для галузі спорту в цілому.

Український кіберспорт знаходиться в надзвичайно складних умовах, але тим не менш він поступово розвивається у правильному напрямку як самостійний і національно гідний вид спорту [2]. Кіберспортивним діячам і студіям належить шукати нові можливості, щоб заробляти гроші, але важливо не забувати про моральні принципи та патріотизм.

Мета статті (постановка завдань). Метою цієї статті є вивчення процесу визнання кіберспорту як легітимного виду спорту, а також аналіз його соціальних оцінок та чинників, які сприяють зростанню його популярності. Потрібно проаналізувати основні аспекти впливу кіберспорту на суспільство, розглянути механізми його впровадження в культурний та соціальний контексти, а також можливості розвитку цієї сфери в майбутньому.

Виклад основного матеріалу дослідження. Початок і визнання кіберспорту в кінці 20-го століття відбулися під впливом ряду ключових факторів, які вплинули на розвиток цього виду діяльності та його сприйняття суспільством:

- розвиток інформаційних технологій та комп'ютерних систем у цей період значно розширив можливості для створення та розповсюдження відеоігор. Висока якість графіки, звуку та геймплею стали ключовими аспектами, що привернули увагу гравців і зробили ігри більш захоплюючими.
- розвиток Інтернету дозволив гравцям з різних куточків світу змагатися між собою в реальному часі. Онлайн-ігри стали платформою для змагань та взаємодії гравців, що сприяло створенню кіберспортивних команд і турнірів.
- поява перших кіберспортивних турнірів та змагань в кінці 20-го століття встановила основу для професіоналізації цієї галузі. Великі призові фонди, офіційні правила та підтримка спонсорів допомогли залучити увагу гравців, а також зміцнили позиції кіберспорту в спортивному світі.
- роль глядацької аудиторії стала важливою для розвитку кіберспорту. Стріми та онлайн-трансляції змагань привертали увагу мільйонів глядачів, створюючи нові можливості для монетизації та реклами.
- формування кіберспортивної культури та ідентичності внесло внесок у визнання цього виду діяльності. Відзначення відомих гравців, створення спеціалізованих видань, журналів, відеоконтенту та спеціальних подій підкреслювали важливість кіберспорту у сучасному світі.

З кінцем 20-го століття почалася ера, коли кіберспорт став виходити на глобальну арену та здобувати певне визнання в спортивному та розважальному світі. Важливий період розвитку кіберспорту визначився кількома ключовими факторами, які сприяли його росту та популярності.

Спочатку комп'ютерні та відеоігри були в основному розважальними забавами для людей у всьому світі. Проте з часом гравці почали виявляти спеціальний інтерес до змагань та змагальності, яка була властива багатьом видам спорту. Відеоігри з пасивного розважального формату перетворилися на платформи для активних змагань, зокрема завдяки розвитку мережевої гри.

Перші кроки в напрямку визнання кіберспорту були зроблені завдяки зусиллям гравців, організаторів турнірів та прихильників галузі. Перші масштабні кіберспортивні турніри, такі як турнір з гри "Quake" в 1997 році, відзначилися великим успіхом і визнанням серед гравців та глядачів. Ці події дали початок створенню кіберспортивних спільнот, які активно підтримували цей вид розваги.

Поступово організатори турнірів почали визначати офіційні правила для проведення кіберспортивних змагань, робили ставку на професіоналізацію галузі. Такі кроки допомогли кіберспорту здобути визнання як спортивної діяльності, де гравці мають розвивати навички, стратегічне мислення та здатність до співпраці в команді.

У цей період також з'явилися перші професійні кіберспортивні команди, які стали представниками різних країн. Спонсорські угоди, призові фонди та увага мас-медіа зробили кіберспорт привабливим для більш широкої аудиторії. Кіберспортсмени стали відомими та визнаними, а їхні здібності були оцінені як національними, так і міжнародними співтовариствами.

Зростання популярності та визнання кіберспорту також сприяли його інтеграції в культурне середовище. Видання професійних журналів, проведення спеціалізованих заходів, документальні фільми та книги, присвячені кіберспорту, стали частиною гік культури.

Починаючи з початку 21-го століття, кіберспорт почав залучати все більше публіки. Від турнірів у маленьких підсобках, де друзі приносили комп'ютери з дому, він перейшов до великих арен, спеціально обладнаних для проведення турнірів та змагань. Потоки трансляцій в Інтернеті залучали тисячі глядачів з різних куточків світу, роблячи кіберспорт доступним та цікавим для глобальної аудиторії.

На початку століття кіберспорт продовжував бути об'єктом сумнівів і скептицизму з боку багатьох. Ігри в цілому сприймалися як розвага для підлітків, а гравці – як люди, які витрачають невиправдано багато часу на розваги і нічого не роблять. Відсутність загальноприйнятого визнання кіберспорту як виду спорту або заняття, яке виглядало як основний вид діяльності в житті, а не хобі, не допомагало йому отримати підтримку інших сфер.

Проте з часом образ кіберспорту почав змінюватися. Перші успіхи українських кіберспортсменів на міжнародних змаганнях привернули увагу і підкреслили важливість цього виду заняття. З'явилися перші професійні команди, офіційні турніри та підтримка спонсорів. Це стало поштовхом для розвитку і визнання кіберспорту як серйозної діяльності.

У другій половині 2000-х років на кіберспорт почали дивитися з іншої точки зору. Завдяки трансляціям змагань в Інтернеті та створенню кіберспортивних організацій, глядацька аудиторія стала більш серйозно сприймати цей вид діяльності. Відбувалося поступове зростання інтересу до гравців, команд та ігор, а також збільшення популярності та рейтингів кіберспортивних заходів.

Середина 2010-х років стала справжнім проривом для кіберспорту. Зростання призових фондів, організація міжнародних турнірів, укладання спонсорських угод та популярність глядацьких трансляцій призвели до визнання цього виду діяльності не лише як розваги, але і як важливої галузі спорту та розважальної індустрії.

На сучасному етапі кіберспорт вже має велику аудиторію та визнання як виду спорту. Він має свою інфраструктуру, професійних гравців, офіційні турніри, спонсорів та підтримку урядових структур. Кіберспортсмени стають важливими публічними фігурами та взірцями для молоді. Такі великі події, як "The International", збирають велику кількість фанатів і привертають увагу глобальних мас-медіа.

Зміни у сприйнятті кіберспорту також відбулися у суспільстві. Якщо спочатку цей вид розваги розглядався з певним сумнівом, то з часом він став визнаним як справжній вид спорту, що вимагає від гравців фізичної та психологічної підготовки, стратегічного мислення та вміння працювати в команді. Кіберспортсмени стали героями та джерелом натхнення для молоді, а їхні досягнення отримали визнання від спортивних організацій та урядів.

Зростання популярності кіберспорту призвело до появи більш різноманітних турнірів та ліг, які представляють різні жанри ігор. Змагання в іграх від стратегічних до шутерів здатні залучити різні аудиторії, створюючи різноманіття в кіберспортивному середовищі.

Не менш важливим аспектом стало економічне значення кіберспорту. Великі призові фонди, спонсорські угоди, трансляції змагань та рекламні партнерства роблять кіберспорт важливим гравцем на ринку розважальної індустрії. Також розвиток кіберспорту впливає на розвиток технологічних інновацій, таких як створення спеціалізованої ігрової комп'ютерної периферії.

З часом кіберспорт став більш інтегрованим у суспільство. Він став частиною масової культури, впливаючи на музику, моду, мистецтво та інші аспекти життя. Кіберспорт відіграє роль платформи для вираження та підтримки індивідуальності, творчості та інновацій.

У підсумку, ключовим є те, що кіберспорт почав ставати відомим і визнаним як самостійний вид розваги та спорту, а також як джерело розвитку професійних навичок і командної співпраці. Відсутність кордонів у віртуальних світах сприяла створенню глобальної спільноти гравців та прихильників, що підкреслює важливість кіберспорту в сучасному світі. Отже, кінцевий період 20-го століття і початок 21-го визначили початок і визнання кіберспорту як самостійного, важливого та впливового виду розваги та спорту, що має значущий вплив на суспільство, економіку та культурну сферу.

Сприйняття в суспільстві

Сприйняття кіберспорту в суспільстві є складним та багатогранним явищем, яке відображає широкий спектр стереотипів, поглядів і думок, що існують у різних соціокультурних середовищах. Це явище є результатом взаємодії культурних, соціальних, економічних та технологічних факторів.

На одній стороні спектра знаходяться ті, хто сприймає кіберспорт як важливу та значущу галузь, яка заслуговує на визнання та підтримку. Глядачі та фанати різних вікових груп можуть відчувати емоції, підтримувати команди та гравців, а також співчувати їхнім перемогам та поразкам. Для багатьох кіберспортсмени стають публічними фігурами, від яких вони навчаються рішучості, відданості та працьовитості. Такі люди вбачають у кіберспортсменах героїв та взірці для наслідування.

З іншого боку, існують ті, хто дивиться на кіберспорт з певним скептицизмом. Деякі можуть розглядати це як недоцільне використання вільного часу, вважаючи, що відеоігри та змагання відволікають молодь від навчання та саморозвитку. Кіберспортсмени можуть зіткнутися з думками, що їхні досягнення не є настільки важливими, як досягнення у традиційних видах спорту.

Національні та культурні особливості також впливають на сприйняття кіберспорту. У деяких країнах це може бути більш популярним серед молоді, яка шукає способи вираження себе та соціальної інтеграції. В інших країнах кіберспорт може стикатися зі зневагою або байдужістю через низьку обізнаність про цей вид діяльності.

Загалом, сприйняття кіберспорту в суспільстві – це складний процес, що об'єднує різні думки, уявлення та стереотипи. Це явище відображає різноманітність поглядів та культурних особливостей нашого часу.

У світлі технологічного прогресу та зростання впливу медіа, сприйняття кіберспорту змінюється та еволюціонує. Зміни відбуваються як у позитивному, так і в негативному напрямку.

З одного боку, з підвищенням популярності онлайн-платформ для гри та трансляцій змагань, більше людей мають можливість стати частиною кіберспортивної спільноти. Вони сприймають це як можливість розважитися, знайти спільну мову з іншими гравцями та навіть почати кар'єру в цій галузі. Це призводить до більш позитивного сприйняття кіберспорту в суспільстві, де цей вид діяльності розглядається як форма розваги та змагання.

З іншого боку, негативне сприйняття кіберспорту може виникнути через стереотипи, які пов'язані з відсутністю фізичної активності та сидінням багато годин перед екраном. Деякі люди можуть бачити в кіберспортсменах антисоціальних осіб, які втрачають контакт з реальним світом. Ці погляди можуть викликати негативне ставлення та відмову визнати кіберспорт як важливу та серйозну діяльність.

Процес зміни сприйняття кіберспорту відбувається під впливом ефекту "цифрового злому", коли нові технології змінюють традиційні підходи та погляди. За останні роки кіберспорт зумів заслужити своє місце в сучасному світі як важлива галузь розваг та змагань, але попереду ще багато роботи для того, щоб суспільство повністю розуміло та прийняло цей вид діяльності.

З плином часу і розвитком суспільства, сприйняття кіберспорту зазнає значних змін. Однак цей процес можна розглядати як позитивний, так і негативний. Для більшої чіткості розглянемо ці зміни на прикладі різних часових періодів.

Початок 21-го століття був відзначений загальним недовір'ям до кіберспорту. Ігри розглядалися як розвага для підлітків, а гравці – як люди, які витрачають занадто багато часу на віртуальний світ. Відсутність загальноприйнятого визнання кіберспорту як спортивної діяльності внесла свій внесок у формування такого сприйняття.

Зміни відбулися з появою успішних кіберспортивних команд та гравців. Вони почали здобувати перемоги на міжнародних турнірах, заробляючи значні призові. Це призвело до зростання інтересу до цього виду змагань та визнання кіберспортсменів як важливих фігур у спортивному світі.

У 2010-х роках кіберспорт став об'єктом значної уваги. З'явилися професійні організації, офіційні турніри з великими призовими фондами та велика кількість глядацьких трансляцій. Це сприяло популяризації кіберспорту та відображенню його як важливої складової сучасного розважального світу.

У сучасний час сприйняття кіберспорту переживає новий етап розвитку. Завдяки глобальним трансляціям та доступу до онлайн-платформ, глядацька аудиторія значно зростає. Кіберспортсмени стають важливими публічними фігурами, а їхні досягнення визнаються та відзначаються на рівні масової культури.

Отже, з плином часу сприйняття кіберспорту в суспільстві зазнало суттєвих змін. Від недовіри та непорозуміння до визнання та підтримки – це лише декілька кроків, які продемонстрували, як змінюється ставлення до цього виду діяльності від початку 21-го століття до сьогодення.

Таким чином, сприйняття кіберспорту в суспільстві є динамічним та постійно змінним процесом. Від попередньої недовіри та невизнання до зростання популярності та позитивного ставлення, кіберспорт робить кроки у напрямку зміни уявлень та стереотипів. Цей процес важливий для розвитку кіберспорту та його інтеграції у сучасну культурну та соціальну реальність.

Зростання популярності

Зростання популярності кіберспорту серед молоді є феноменом, який може бути підтверджений численними статистичними даними та дослідженнями. Специфічні фактори, що сприяли цьому зростанню, можуть бути розглянуті на підставі різних аспектів.

Статистика популярності кіберспорту демонструє імпресивний ріст протягом останнього десятиліття. За даними аналітичної компанії Newzoo, глобальний дохід від кіберспорту в 2023 році досяг $1,6 мільярда та очікується подальший зріст. Кількість глядачів також росте: в 2022 році кількість глядачів усіх кіберспортивних трансляцій вже перевищила 800 мільйонів, і це число продовжує зростати [6].

Глядацька аудиторія:

У 2000 році кількість глядачів турнірів була в середньому від 100 до 500 осіб.

У 2010 році середня аудиторія вже зросла до 1-2 тисяч глядачів на турнір.

Протягом 2020-х років та зокрема під впливом пандемії COVID-19, кількість глядачів стала рекордно великою. Наприклад, у 2021 році фінальний матч League of Legends World Championship переглянуло понад 45 мільйонів глядачів.

Призові фонди:

У 2000 році призовий фонд кіберспортивних турнірів рідко перевищував 10 тисяч доларів.

У 2010 році вже були турніри з призовим фондом до 1 мільйона доларів.

У 2021 році призовий фонд The International 10 (Dota 2) досяг рекордних $40 мільйонів.

Спонсорська підтримка:

У 2000 році мало який великий бренд показував зацікавленість у спонсорській підтримці кіберспортивних подій.

- ✓ З початком 2010-х років великі компанії почали активно вкладати кошти у спонсорську підтримку турнірів та команд. Кількість спонсорів на подіях зросла у 5-10 разів.
- ✓ У 2021 році партнери та спонсори кіберспортивних подій включали такі великі бренди, як Coca-Cola, Red Bull, Mercedes-Benz та інші.

Фактори, що вплинули на цей ріст популярності, можна розглядати з різних точок зору:

- o Технологічний розвиток: Зростання доступності високошвидкісного Інтернету та технічних можливостей сприяло популярності кіберспорту. Ігри стали більш доступними як на персональних комп'ютерах, так і на мобільних пристроях.
- o **Глобалізація:** Інтернет дозволив людям з усього світу об'єднуватися навколо спільних інтересів. Кіберспорт став глобальним явищем, де гравці та команди з різних країн змагаються на міжнародних турнірах.
- o **Ефективний маркетинг:** Професійні організації та розробники відеоігор активно використовують маркетингові стратегії для просування та популяризації кіберспорту. Турніри транслюються на платформах, таких як Twitch і YouTube, де їх може побачити широка аудиторія.
- o **Підтримка спонсорів та інвесторів:** Кіберспорт здобув велику підтримку від спонсорів, компаній та інвесторів, які вкладають великі кошти у розвиток та організацію турнірів. Це дозволяє підвищити вартість призових фондів та забезпечити професійним гравцям гідні умови.
- o **Медійне покриття:** Зростання популярності кіберспорту також пов'язане з більш широким медійним покриттям. Телевізійні канали, інтернет-платформи та новинні портали активно транслюють та публікують матеріали про кіберспортивні події.
- o **Еволюція розваг:** Сучасна молодь активно споживає контент онлайн. Кіберспорт відповідає вимогам цифрової ери, де важливе значення має онлайн-спільнота, взаємодія та суспільно значущий контент.

Висновки. У ході аналізу сприйняття кіберспорту в суспільстві було виявлено, що думки і ставлення людей до цього виду спорту значно змінилися з часом. Якщо колись кіберспорт сприймався більш як розважальний вид діяльності, то тепер його визнають як серйозну спортивну галузь, що потребує великих зусиль і навичок.

Зростання популярності кіберспорту стало яскравою рисою останніх років. За різними даними, кількість глядачів та прихильників цього виду спорту зростає щороку і має потенціал для подальшого розвитку. Професійний підхід до кіберспорту та залучення великої кількості інвесторів в цей сектор свідчать про його значущість у сучасному світі.

Перспективи подальших досліджень. У подальшому наші дослідження будуть направлені на аналіз професійного підходу в кіберспорті та аналіз подій і спортивних досягнень у ньому.

References

1.Horowitz K. Sega Sponsors All Japan TV Game Championships. Vending Times, 1974. URL: https://pbs.twimg.com/media/E13XZPWVgAEzeJH?format=png

2.Petermeier D. The Most Popular eSports Games 2020. ISPO. 2020. URL: https://www.ispo.com/en/trends/ top-most-popular-esports-game

3.Popper B. Field of Streams: How Twitch Made Video Games a Spectator Sport. The Verge. 2013. URL: https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming

4.Taylor T.L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Brandeis University, 2015. 332 с.

5.The Sega-Gremlin Marketing Video Archive: Nearly a decade before they did what Nintendon't, Sega's marketing still managed to break new ground…even when it was really cheesy. веб-сайт. URL: https://gamehistory.org/sega-gremlin-archive/

DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).16
УДК 613.9:37.011.3-796.11 (045)

Дейнеко І.В.
старший викладач Державного університету «Київський авіаційний інститут» м. Київ (Україна),
https://orcid.org/0000-0002-6352-8262
Орленко Н.А.
к.ф.н. старший викладач Державного університету «Київський авіаційний інститут» м. Київ (Україна),
Шип Л.О.
старший викладач Державного університету «Київський авіаційний інститут» м. Київ (Україна),
https://orcid.org/0000-0001-6677-0241
Порадник С.Г.
старший викладач Державного університету «Київський авіаційний інститут» м. Київ (Україна),
https://orcid.org/0009-0001-0513-5436

КОНТРОЛЬОВАНА ФІЗИЧНА АКТИВНІСТЬ ЯК ПЕРЕДУМОВА РОЗВИТКУ КОГНІТИВНИХ ФУНКЦІЙ (НА ПРИКЛАДІ ГРУП ПСМ З ФУТЗАЛУ)

Загально відомо, що у ігрових видів спорту, зокрема у футзалі, здатність, зберігати до кінця гри максимальну зосередженість на ключових поєдинках має неоціненне значення. Аналізуючи невдалі виступи команд, практикуючі тренери зазначають, що гравці в критичні моменти на мить втрачають концентрацію що частіше приводить до поразки від суперників.

Здатність зосереджуватися на найбільш релевантних сигналах із навколишнього середовища є фундаментальною, для досягнення ефективної роботи. На прикладі вправ ми спробували визначити когнітивну ефективність, як виконання психічних процесів, пов'язаних із сприйняттям, пам'ять, інтелект і дії. При виконанні завдання гравці з часом почали налаштовуватися до змін, при цьому залишаючись зосередженими, приймаючи рішення за лічені секунди адаптувалися до задач вправи. Покращення рівня підготовки відбувалося на фоні регулярних тренувань при чіткому виконанні завдань на увагу. Виходячи з результатів, якій не погіршився після збільшення часу на виконання вправи, ми спроміглись покращити рівень уваги, що дозволить у подальшому молодим футболістам при когнітивну ефективність демонструвати кращі відповіді щодо тактичних дій на змагальному рівні.

***Ключові слова**: релевантні сигнали, когнітивна ефективність, концентрація уваги, оптимізації тренувального процесу.*

***Deineko I.V., Orlenko N.A., Ship L.O., Paradnik S.G. Controlled physical activity as a prerequisite for the development of cognitive functions (using the example of PSM futsal groups).** It is well known that in game sports, in particular in futsal, the ability to maintain maximum concentration on key matches until the end of the game is invaluable. Analyzing unsuccessful team performances, practicing coaches note that players lose concentration for a moment at critical moments, which often leads to defeat by opponents. The ability to focus on the most relevant signals from the environment is fundamental to achieving effective work.*

Using the example of exercises, we tried to define cognitive efficiency as the performance of mental processes related to perception, memory, intelligence and action. When performing the task, the players over time began to adjust to changes, while remaining focused, making decisions in a matter of seconds and adapting to the tasks of the exercise. The improvement in the level of training occurred against the background of regular training with clear performance of tasks for attention. Based on the results, which did not deteriorate after increasing the time to perform the exercise, we were able to improve the level of attention, which will allow young football players to demonstrate better responses to tactical actions at the competitive level when optimizing the training process.

***Key words:** relevant signals, cognitive efficiency, concentration of attention, optimization of the training process.*

Вступ. Впроваджуючи нові та використовуючи перевірені методи тренувального процесу, тренера постійно знаходяться на межі випробувань. За великим рахунком випробування зазнає не тільки тренер, а і гравці, намагаючись