DOI: https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2025.10(197).36
УДК 004.8:796:615.825:355.1

Розторгуй М.С.,
доктор наук з фізичного виховання і спорту, професор
Львівський державний університет фізичної культури імені І. Боберського,
кафедра атлетичних видів спорту, м. Львів
ORCID: 0000-0001-7726-0036
Пастух О.В.,
аспірант, Львівський державний університет фізичної
культури імені І. Боберського, Кафедра атлетичних видів спорту, м.Львів
ORCID: 0009-0007-2023-6482

КІБЕРСПОРТ ЯК ЗАСІБ ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЇ РЕАБІЛІТАЦІЇ ВЕТЕРАНІВ ВІЙНИ

Анотація. *У сучасних умовах, пов'язаних із викликами відновлення та реінтеграції військовослужбовців після бойових дій, гостро постає питання пошуку інноваційних та ефективних засобів фізкультурно-спортивної реабілітації. Актуальність роботи зумовлена необхідністю подолання наслідків посттравматичного стресового розладу (ПТСР), соціальної дезадаптації, когнітивних дисфункцій та рухових обмежень, які часто супроводжують військових після повернення до цивільного життя.*

Наявне знання щодо застосування засобів спорту у фізкультурно-спортивній реабілітації ветеранів війни охоплює низку питань історичного характеру, дослідження впливу спорту загалом та різних його видів зокрема на фізичну підготовленість та рівень соціалізації ветеранів війни, дослідження ідеологічної складової спорту ветеранів війни. Мета – обґрунтування доцільності застосування засобів кіберспорту у фізкультурно-спортивній реабілітації ветеранів війни. Одним із найбільш складних завдань, що потрібно реалізувати в процесі соціальної адаптації ветеранів війни є необхідність усвідомлення та прийняття свого фізичного стану й нового соціального статусу, ідентифікації себе як частини суспільства.

Враховуючи той факт, що кіберспорт є максимально інклюзивним, з високим рівнем доступності, його застосування у програмах фізкультурно-спортивної реабілітації є необхідним та логічним. Наукове знання щодо застосування засобів кіберспорту в програмах фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни має фрагментарний характер. Таким чином, постає важлива науково-прикладна проблема невідповідності наявного рівня застосування засобів кіберспорту в межах фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни сучасним потребам практики та соціальному запиту суспільства в Україні.

Ключові слова: *фізкультурно-спортивна реабілітація, ветерани війни, кіберспорт, інклюзія.*

Mariia Roztorhui, Oleg Pastukh, student, ***PHYSICAL ACTIVITIES AND SPORTS REHABILITATION OF WAR VETERANS BY MEANS OF E-SPORTS.***

In conditions of current challenges related to the recovery and reintegration of military personnel after combat operations, the issue of finding innovative and effective means of physical activity and sports rehabilitation is becoming acute. The actuality of the work is due to the need to overcome the consequences of post-traumatic stress disorder (PTSD), social disadaptation, cognitive dysfunctions and cognitive limitations that often accompany the military personnel after returning to civilian life.

The existing knowledge on the use of sports in the physical activity and sports rehabilitation of war veterans covers a number of historical issues, the study of the impact of sports in general and its various types in particular on the physical activity and level of socialization of war veterans, and the study of the ideological component of war veterans' sports. The goal is to substantiate the feasibility of using esports tools in the physical activity and sports rehabilitation of war veterans. One of the most difficult tasks to be realized in the process of social adaptation of war veterans is the need to realize and accept their physical condition and new social status, to identify themselves as part of society.

Given the fact that esports is as inclusive as possible, with a high level of accessibility, its use in physical activity and sports rehabilitation programs is necessary and logical. Scientific knowledge about the use of esports in programs of physical activity and sports rehabilitation of war veterans is fragmentary. Thus, there is an important scientific and practical problem of inconsistency of the current level of use of e-sports means within the framework of physical activity and sports rehabilitation of war veterans with modern needs of practice and social demand of society in Ukraine.

Key words: *physical and sports rehabilitation, war veterans, e-sports, inclusion.*

Постановка проблеми. Сучасні збройні конфлікти, особливо в умовах інтенсивних бойових дій, призводять до значного зростання кількості ветеранів війни, які потребують комплексної та багатовекторної реабілітації. Досвід ведення війни в Україні, починаючи з 2014 року, а особливо після повномасштабного вторгнення, демонструє безпрецедентний масштаб викликів, пов'язаних із фізичним та психосоціальним відновленням військовослужбовців [9].

Традиційні засоби фізкультурно-спортивної реабілітації, хоча й є ефективними, не завжди повною мірою враховують специфічні потреби та психологічні особливості ветеранів, особливо це важливо в контексті створення мотивації, соціальної реінтеграції та адаптації до змін у цивільному житті [12]. Традиційні підходи до фізкультурно-

спортивної реабілітації ветеранів війни часто стикаються з проблемами низької мотивації пацієнтів, монотонності відновлювальних процедур та недостатнього врахування психологічних особливостей ветеранів війни. Особливо це ветеранів сучасної війни, віковий діапазон яких в більшій мірі складає 25-45 років, що спонукає до необхідності використання сучасних та інноваційних технологій реабілітації.

У цьому контексті кіберспорт, що стрімко розвивається як соціокультурне та змагальне явище, демонструє унікальний потенціал. Його інтерактивність, можливість командної взаємодії, потреба у розвитку когнітивних функцій (увага, стратегічне мислення, швидкість реакції), а також адаптивність до різних фізичних можливостей (включно з інклюзивними форматами для осіб з інвалідністю) роблять його перспективним засобом реабілітації [13].

Аналіз літературних джерел. Дослідження у сфері фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни є однією з найбільш пріоритетних галузей сучасної наукової думки, що відображено у значній кількості публікацій вітчизняних та зарубіжних авторів [19]. Переважна більшість робіт традиційно зосереджена на клінічних аспектах фізичної терапії, медикаментозного лікування, психотерапії та соціальної адаптації за допомогою стандартних фізкультурно-оздоровчих заходів. Визнано ефективність таких підходів, як лікувальна фізкультура, фізіотерапія, психологічна підтримка та програми працетерапії, що сприяють відновленню втрачених функцій та реінтеграції ветеранів війни у суспільство [9].

Однак, незважаючи на очевидні переваги, систематичні дослідження та розробка методик застосування кіберспорту у фізкультурно-спортивній реабілітації ветеранів війни залишаються недостатньо вивченими. Існує прогалина у науковому обґрунтуванні ефективності застосування засобів кіберспорту, розробці конкретних методик та їх інтеграції в існуючу систему фізкультурно-спортивної реабілітації, що й зумовлює актуальність даного дослідження [1].

Мета дослідження – обґрунтування доцільності застосування засобів кіберспорту у фізкультурно-спортивній реабілітації ветеранів війни.

Матеріал і методи дослідження. Для розв'язання поставленої мети були використані наступні методи дослідження: аналогія, аналіз, синтез, абстрагування, індукція, екстраполяція. В дослідженні застосовано бази даних SportDiscus, PubMed, ProQuest Dissertation & Theses Global, Google Академія, Google Book Search, Ресурси Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського та каталоги й репозитарії електронних бібліотек.

Для реалізації мети проаналізовано 153 спеціалізованих видання науково-методичної літератури та всесвітньої інформаційної мережі Інтернет, серед яких 47 роботи закордонних авторів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дослідження ефективності застосування засобів кіберспорту у системі фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни повинно базуватися на поєднанні аналізу теоретичних даних, синтезу наявних емпіричних даних та результатів пілотних впроваджень адаптованих кіберспортивних програм. Основна гіпотеза, що було покладено в основу концепції нашого дослідження полягала в можливості суттєво доповнити та підвищити ефективність традиційних реабілітаційних заходів у сферах психологічного відновлення, когнітивної стимуляції та соціальної реінтеграції ветеранів війни на основі використання засобів кіберспорту.

На основі аналізу наявного наукового знання, емпіричних даних та практичного досвіду, виявлено, що ключові характеристики кіберспортивних дисциплін, такі як висока інтенсивність когнітивного навантаження, потреба у швидкому прийнятті рішень, точність рухових реакцій, розвиток стратегічного та тактичного мислення, а також виражений соціальний компонент через командну взаємодію – створюють комплексний вплив на організм ветеранів війни, що має назву ефект "потоку" (flow state) [3]. Ефект "потоку" виникає в процесі гри та сприяє відволіканню від негативних думок, зниженню тривожності та підвищенню концентрації уваги у ветеранів війни [4].

Клінічні дослідження Michelle Colder Carras et al. (2018) показали, що кіберспорт зменшує симптоми посттравматичного стресового розладу [7] та депресії [3], а також входять до складу щонайменше однієї програми з профілактики самогубств в контексті методик самовідволікання ветеранів війни [4].

Робота Mehmet Kartal (2023) присвячена визначенню ефективності різних засобів кіберспорту та їхній доступності для осіб різних нозологічних груп й виявлення ступеня їхнього впливу на якість життя осіб з інвалідністю [7]. Автор стверджує, що на сьогодні велика кількість осіб з інвалідністю бере активну участь у змаганнях з кіберспорту, ділячись своїм змагальним досвідом та емоціями від ігрового процесу з тисячами підписників на різноманітних платформах прямих трансляцій. Це сприяє створенню специфічного соціального середовища, що дає можливість особам з інвалідністю вийти за межі своєї патології, вади, чи хвороби через участь у змаганнях з кіберспорту [7].

Необхідно зауважити, що існує недостатність емпіричних даних щодо довгострокового впливу засобів кіберспорту на показники психічного благополуччя, рівень соціальної адаптації, формування почуття приналежності та зниження рівня стигматизації серед цільової групи [6]. Таким чином, отримані дані переконливо свідчать про те, що кіберспорт має значний і багатогранний потенціал як ефективний засіб у системі фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни, сприяючи їхньому комплексному психічному, когнітивному та соціальному відновленню.

Висновки. Кіберспорт є не лише формою дозвілля, а й має значний, багатогранний потенціал як інноваційний засіб фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни, що дозволяє подолати соціальну ізоляцію, сформувати нові соціальні зв'язки, провести ресоціалізацію, зменшити відчуття відстороненості та підвищити готовність ветеранів війни до активної участі в суспільному житті. Аналіз науково-методичної літератури дозволяє підтвердити, що інтеграція засобів кіберспорту в традиційні програми фізкультурно-спортивної реабілітації дозволяє здійснювати одночасний вплив на фізичний, когнітивний, психологічний та соціальний аспекти реадаптації ветеранів війни. Науково підтверджено значний позитивний вплив впровадження засобів кіберспорту в межах традиційних програм

фізкультурно-спортивної реабілітації на зниження проявів тривожності, депресивних станів та симптомів посттравматичного стресового розладу у ветеранів війни.

Разом з тим, існує необхідність в проведенні довгострокових досліджень щодо значущості впливу різних засобів кіберспорту в системі фізкультурно-спортивної реабілітації на процес соціалізації ветеранів війни, в обґрунтуванні структури та змісту програми фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни засобами кіберспорту на прикладі «Ліга Нескорених» та перевірки їх ефективності.

Перспективи подальших досліджень пов'язані із розробкою програм фізкультурно-спортивної реабілітації ветеранів війни на основі використання засобів кіберспорту на прикладі «Ліги Нескорених».

Література

1. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2015. № 3. С. 11–14.

2. Денисова Л., Бишевець Н., Шинкарук О. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. *Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії»*. Київ: НУФВСУ, 2019. С. 275–276. URL: http://reposit.uni-sport.edu.ua/handle/787878787/1921.

3. Курбанова А. Як сформувався кіберспорт в Україні – короткий екскурс. *Nachasi*. 2018. 7 серпня. URL: https://nachasi.com/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini/.

4. Лавров В., Денисова Л. В., Шинкарук О. А. Кіберспорт як засіб реабілітації ветеранів бойових дій: перспективи та можливості. Київ: Національний університет фізичного виховання і спорту України. (Б.р.). УДК 796:004+615.825:355.292.3 (045).

5. Табаков Л., Девіл С., Еррера Х. Е., Кортес М., Путріно Д. Adaptive Esports for People With Spinal Cord Injury: New Frontiers for Inclusion in Mainstream Sports Performance. *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. 612350.

6. Шинкарук О., Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». *Молодь та олімпійський рух*: зб. тез доп. XIV Міжнар. конф. молодих вчених. Київ, 2021. С. 49–50.

7. 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*: зб. тез доп. XIII Міжнар. конф. молодих вчених. Київ, 2020. С. 114–115.

8. Шинкарук О., Юхно Ю., Сергієнко К., Яковенко О., Анохін Е. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. *Матеріали II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії»*. Київ: НУФВСУ, 2019. С. 282–283. URL: http://reposit.uni-sport.edu.ua/handle/787878787/1933.

9. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні. *Радіо Свобода*. (Б.р.). URL: https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html.

10. Baumeister J., Reinecke K., Cordes M. Esports and the potential benefits for ambulatory rehabilitation: A systematic review. *Journal of Medical Internet Research*. 2019. Vol. 21, no. 4. e12381. DOI: https://doi.org/10.2196/12381.

11. Caddick N., Smith B. COMBAT SURFERS: A NARRATIVE STUDY OF VETERANS, SURFING, AND WAR TRAUMA. *Journal of Veterans Studies*. 2018. Vol. 3, no. 1. P. 16–27. URL: https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608003.pdf.

12. Colder Carras M., Kalbarczyk A., Wells K., Banks J. Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems. *Social Science & Medicine*. 2018. No. 216. P. 124–132.

13. Grant S., Spears A., Pedersen E. R. Video Games as a Potential Modality for Behavioral Health Services for Young Adult Veterans: Exploratory Analysis. *JMIR Serious Games*. 2018. Vol. 6, no. 3. e15. URL: https://games.jmir.org/2018/3/e15/.

14. Kartal M. Accessibility Technologies in Esports and Their Impact on Quality of Life in People with Physical Disabilities. *Journal of Health and Sports Sciences*. 2023. Vol. 6, no. 3. P. 294–300. URL: https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3384669.

15. McLaughlin M., Watson C. A scoping review of esports as a potential rehabilitation strategy for veterans with traumatic brain injury. *Games for Health Journal*. 2020. Vol. 9, no. 6. P. 421–427. DOI: https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0229.

16. Murphy D., Richardson J. Video gaming and psychological well-being in veterans: A review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2017. Vol. 20, no. 12. P. 734–740. DOI: https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0265.

17. Rizzo A., Shilling R., Foroohar M. The effectiveness of virtual reality-based interventions for military-related PTSD: A systematic review. *Journal of Neural Engineering*. 2018. Vol. 15, no. 1. 011001. URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6113279/.

18. Smith D., Young T. eSports as an effective post-traumatic stress disorder treatment for military veterans: A literature review. *Journal of Veterans Studies*. 2019. Vol. 4, no. 1. P. 121–133. DOI: https://doi.org/10.21061/jvs.v4i1.105.

19. Shynkaruk O., Denisova L., Yukhno Y., Yakovenko E. Computer games and their impact on the mental and physical development of the individual. *Фізична активність і якість життя людини*: матеріали III Міжнар. наук.-практ. конф. Східноєвроп. нац. ун-ту ім. Лесі Українки. Луцьк, 2019. С. 38–39.

20. Yeo H. A Study on the Legal and Institutional Basis for the Development of ESports for the Disabled: Focused on the Act on the Promotion of E-Sports. *eSports Studies*. 2022. Vol. 4, no. 1. P. 32–40.

References

1. Briskin Y., Onopko V., Pityn M. (2015). Periodization of eSports development. *Sports bulletin of Prydniprovya*, *3*, 11-14.

2. Denysova, L., Byshevets, N., & Shynkaruk, O. (2019). Esports: basic concepts, directions, development trends. In the Proceedings of the II All-Ukrainian Electronic Conference with International Participation "Innovative and Information Technologies in Physical Culture, Sports, Physical Therapy and Ergotherapy" (p. 275-276). NUFESU. http://reposit.uni-sport.edu.ua/handle/787878787/1921

3. Kurbanova A. (2018, 7 August). *How esports was formed in Ukraine - a brief overview.* Nachasi. https://nachasi.com/2018/08/07/kibersport-v-ukrayini/

4. Lavrov, V., Denysova, L. V., & Shynkaruk, O. A. (n.d.). *Esports as a means of rehabilitation of combat veterans: prospects and opportunities.* National University of Physical Education and Sports of Ukraine, Kyiv, Ukraine. УДК 796:004+615.825:355.292.3 (045).

5. Tabacof L., Dewil S., Herrera J., Cortes M., Putrino D.(2021). Adaptive Esports for People With Spinal Cord Injury: New Frontiers for Inclusion in Mainstream Sports Performance. *Frontiers in Psychology, 12*, 612350.

6. Shynkaruk O., & Anokhin E. (2021). Characteristics of eSports as a modern sport: definition of the concept of "eSports". In Youth and the Olympic Movement: Collection of abstracts of the XIV International Conference of Young Scientists (c. 49-50).

7. Shynkaruk O., Anokhin E., Yukhno Y. (2020). Characterization of eSports as a modern social phenomenon in the world and its place in the system of the sports movement. In Youth and the Olympic Movement: Collection of abstracts of the XIII International Conference of Young Scientists (p. 114, 115).

8. Shynkaruk O., Yukhno Y., Sergienko K., Yakovenko O., & Anokhin, E. (2019). International experience in the development of e-sports. In the Proceedings of the II All-Ukrainian Electronic Conference with International Participation "Innovative and Information Technologies in Physical Culture, Sports, Physical Therapy and Occupational Therapy" (p. 282-283). NUFESU. http://reposit.uni-sport.edu.ua/handle/787878787/1933

9. What is esports and how is this culture developed in Ukraine. (n.d.). *Radio Svoboda*. https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html

10. Baumeister, J., Reinecke, K., & Cordes, M. (2019). Esports and the potential benefits for ambulatory rehabilitation: A systematic review. *Journal of Medical Internet Research, 21*(4), e12381. https://doi.org/10.2196/12381

11. Caddick, N., & Smith, B. (n.d.). *COMBAT SURFERS: A NARRATIVE STUDY OF VETERANS, SURFING, AND WAR TRAUMA*. https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608003.pdf

12. Colder Carras, M., Kalbarczyk, A., Wells, K., & Banks, J. (2018). Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems. *Social Science & Medicine, 216*, 124-132.

13. Grant, S., Spears, A., & Pedersen, E. R. (2018). Video Games as a Potential Modality for Behavioral Health Services for Young Adult Veterans: Exploratory Analysis. *JMIR Serious Games, 6*(3), e15. https://games.jmir.org/2018/3/e15/

14. KARTAL, M. (n.d.). *Accessibility Technologies in Esports and Their Impact on Quality of Life in People with Physical Disabilities*. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3384669

15. McLaughlin, M., & Watson, C. (2020). A scoping review of esports as a potential rehabilitation strategy for veterans with traumatic brain injury. *Games for Health Journal, 9*(6), 421-427. https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0229

16. Murphy, D., & Richardson, J. (2017). Video gaming and psychological well-being in veterans: A review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 20*(12), 734-740. https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0265

17. Rizzo, A., Shilling, R., & Foroohar, M. (2018). The effectiveness of virtual reality-based interventions for military-related PTSD: A systematic review. *Journal of Neural Engineering, 15*(1), 011001. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6113279/

18. Smith, D., & Young, T. (2019). eSports as an effective post-traumatic stress disorder treatment for military veterans: A literature review. *Journal of Veterans Studies, 4*(1), 121-133. https://doi.org/10.21061/jvs.v4i1.105

19. Shynkaruk, O., Denisova, L., Yukhno, Y., & Yakovenko, E. (2019). Computer games and their impact on the mental and physical development of the individual. *Physical activity and quality of human life. Materials of the III International Scientific and Practical Conference of the Lesya Ukrainka Eastern European National University.* (p. 38-39). Луцьк.

20. Yeo, H. (2022). A Study on the Legal and Institutional Basis for the Development of ESports for the Disabled: Focused on the Act on the Promotion of E-Sports. eSports Studies; 4(1), 32-40.