

## ГЕНДЕРНІ ОСОБЛИВОСТІ МОТИВАЦІЙНИХ ПРІОРИТЕТІВ ПІДЛІТКІВ ДО ЗАНЯТЬ ГЕЙМІНГОМ

Оксана Шинкарук, Костянтин Андрєєв, Наталія Бишевець, Роман Дмитрів

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

**Анотація.** У статті представлено результати дослідження гендерних особливостей мотиваційних пріоритетів підлітків щодо залучення до геймінгу в умовах зростаючої диджиталізації та трансформації дозвіллевих практик. Матеріали та методи. Дослідження проведено серед 156 підлітків віком 15–17 років. Застосовано методи анкетування та статистичного аналізу ( $\chi^2$ -критерій Пірсона, U-критерій Манна–Уїтні), що дозволило визначити характерні відмінності у мотиваційних профілях хлопців і дівчат. Результати дослідження. Встановлено, що 74,4% респондентів активно залучені до різних видів ігрової діяльності, при цьому майже половина (48,1%) віддає перевагу комп'ютерним іграм. З'ясовано наявність статистично значущих гендерних відмінностей у мотивації: хлопці демонструють вищі показники емоційних (задоволення), соціальних (визнання, командна взаємодія) та внутрішніх (розвиток навичок) мотивів ( $p < 0,05$ ), що відображає роль геймінгу як середовища самореалізації та соціальної ієрархізації. Натомість критерії «досягнення високих результатів» ( $p = 0,833$ ) та «матеріальні стимули» ( $p = 0,229$ ) не виявили значущих відмінностей залежно від статі. Значна частка респондентів (32,7%), які обрали категорію «інше», підкреслює різноманітність сучасного цифрового дозвілля підлітків, інтеграцію геймінгу з переглядом відеоконтенту, творчими практиками та онлайн-комунікацією. Отримані дані доповнюють сучасні уявлення про мотиваційну структуру геймінгу та мають практичне значення для розробки гендерно чутливих освітніх, рекреаційних та профілактичних програм, спрямованих на формування здорової поведінки підлітків у цифровому середовищі. Висновки. Геймінг посідає провідне місце у структурі дозвіллевої діяльності сучасних підлітків. Встановлено, що мотиваційні пріоритети підлітків до занять геймінгом мають виражений гендерний характер.

**Ключові слова:** рухова активність, геймінг, підлітки, мотивація, гендерні відмінності, кіберспорт, цифрове дозвілля.

Oksana Shynkaruk, Kostiantyn Andriev, Nataliia Byshevets, Roman Dmytriv

GENDER-SPECIFIC MOTIVATIONAL PRIORITIES OF ADOLESCENTS TOWARD GAMING PARTICIPATION

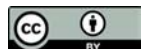
**Abstract.** The article presents the results of a study examining gender-specific motivational priorities of adolescents regarding their engagement in gaming amid the growing digitalization and transformation of leisure practices. Materials and Methods. The study was conducted among 156 adolescents aged 15–17 years. Survey methods and statistical analyses (Pearson's  $\chi^2$  test, Mann–Whitney U test) were applied, enabling the identification of characteristic differences in the motivational profiles of boys and girls. Results. It was established that 74.4% of respondents are actively involved in various forms of gaming activity, with nearly half (48.1%) preferring computer games. Statistically significant gender differences in motivation were identified: boys demonstrated higher scores on emotional (enjoyment), social (recognition, team interaction), and intrinsic (skill development) motives ( $p < 0.05$ ), which highlights the role of gaming as a medium for self-expression and social hierarchy formation. In contrast, the motives "achievement of high results" ( $p = 0.833$ ) and "material incentives" ( $p = 0.229$ ) did not show significant differences between genders. A substantial proportion of respondents (32.7%) who selected the category "other" indicates the diversity of contemporary adolescent digital leisure, integrating gaming with video content consumption, creative practices, and online communication. The findings enhance modern understanding of the motivational structure of gaming and hold practical relevance for developing gender-sensitive educational, recreational, and preventive programs aimed at fostering healthy behavior among adolescents in the digital environment. Conclusions. Gaming occupies a leading position in the leisure structure of modern adolescents. The study confirmed that adolescents' motivational priorities toward gaming exhibit pronounced gender differences.

**Keywords:** gaming, adolescents, motivation, gender differences, esports, digital leisure.

Шинкарук О., Андрєєв К., Бишевець Н., Дмитрів Р. Гендерні особливості мотиваційних пріоритетів підлітків до занять геймінгом *Sport Science Spectrum*. 2026; 2: 86–92  
DOI: <https://doi.org/10.32782/spectrum/2026-2-11>

Shynkaruk O., Andriev K., Byshevets N., Dmytriv R. Gender-Specific Motivational Priorities of Adolescents Toward Gaming Participation *Sport Science Spectrum*. 2026; 2: 86–92  
DOI: <https://doi.org/10.32782/spectrum/2026-2-11>

© Оксана Шинкарук, Костянтин Андрєєв, Наталія Бишевець, Роман Дмитрів, 2026



Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

**Вступ.** Сучасний етап розвитку суспільства характеризується інтенсивною диджиталізацією, зростанням ролі віртуального середовища у повсякденному житті дітей і молоді, що істотно змінює структуру їхнього дозвілля [12]. Комп'ютерні ігри та онлайн-платформи стають домінантною формою проведення вільного часу дітей та молоді, витісняючи традиційні види рухової активності, спілкування та пізнавальної діяльності [2, 10, 20]. За даними ВООЗ [21], понад 80% підлітків у розвинених країнах проводять за екранами понад 3 години на день, що значно перевищує рекомендовані норми. Унаслідок цього спостерігається зниження рівня рухової активності, збільшення частки сидячої поведінки, погіршення показників психофізичного стану, соціальної адаптації та академічної успішності [1, 12, 17].

У сучасному цифровому середовищі ігрова активність стає не лише формою дозвілля, але й соціокультурним феноменом, що впливає на процеси самовираження, соціальної взаємодії та особистісного розвитку підлітків. Результати сучасних досліджень свідчать, про те, що хлопці підліткового віку грають у комп'ютерні ігри значно частіше, ніж дівчата: наприклад, у дослідженні серед норвезьких хлопців віком від 14 років використовували відеоігри в 5 разів більше, ніж дівчата [4, 11]. Незважаючи на зростаючу популярність комп'ютерних ігор визнання гри як складової дозвілля та соціальної взаємодії підлітків, залишається невирішеним питання які саме мотиваційні пріоритети домінують серед підлітків у контексті геймінгу і наскільки вони відрізняються залежно від статі. Гендерні відмінності у мотивації до геймінгу, такі як прагнення до змагання, соціальної взаємодії, емоційного задоволення, є недостатньо дослідженими у даній віковій групі. Наприклад, аналіз серед дорослих геймерів вказує на те, що мотиваційні фактори та функції гри можуть значно відрізнятися за статтю [5]. Аналіз останніх досліджень показує, що хлопці частіше орієнтовані на внутрішні та соціальні мотиви, дівчата – на інші типи активностей або мають меншу підтримку у геймерському середовищі [11]. Крім того, значна частка досліджень зосереджена на негативних наслідках геймінгу (ігровій залежності, зниженій мотивації до навчання) та менше уваги приділяється позитивним чи нейтральним мотиваційним аспектам гри як чиннику соціалізації та розвитку підлітків [3, 14, 19]. Зокрема, у дослідженні серед дітей було показано, що надмірне залучення до гри у хлопців асоціюється зі зниженим академічним мотивом [20]. У цьому контексті важливим є не лише встановити наявність гендерних відмінностей, але й обґрунтувати їхні соціо-психологічні механізми: чи пов'язані вони з комунікативними потребами, самоствердженням, груповою динамікою, ігровими практиками. Відсутність чіткої систематизації мотивів та їхньої диференціації за статтю у підлітковій аудиторії створює наукову прогалину й обмежує ефективність програм, що працюють з геймінгом як ресурсом рекреації серед молоді. Таким чином, тема гендерних відмінностей у мотиваційній структурі геймінгу підлітків є актуальною, оскільки має потенціал не лише для розуміння механізмів залучення молоді до цифрових практик, але й для розробки цільових оздоровчо-рекреаційних програм, спрямованих на зменшення ігрової (комп'ютерної) залежності.

Дослідження виконано відповідно до теми кафедри кіберспорту та інформаційних технологій 1.7 «Теоретико-методологічні засади розвитку кіберспорту та інтелектуальних видів спорту» (№ державної реєстрації 0121U108211) згідно Плану науково-дослідної роботи НУФВСУ на 2021-2025 рр.

**Мета дослідження** – вивчити гендерні особливості мотиваційних пріоритетів підлітків до занять комп'ютерними іграми.

#### **Матеріали та методи.**

##### *Учасники*

До початкової вибірки увійшли 164 підлітки. До участі в дослідженні було залучено учнів закладів загальної середньої освіти, фахової передвищої освіти. У дослідженні взяли участь підлітки, які відповідали критеріям включення: регулярне користування цифровими пристроями, наявність досвіду ігрової діяльності, відсутність медичних протипоказань до участі в анкетуванні та психологічних тестуваннях. Критеріями виключення були: неповнолітні без дозволу батьків, наявність гострих психічних розладів або порушень розвитку, незаповнений або частково заповнений опитувальник.

Усі учасники брали участь у дослідженні на добровільних засадах. Перед початком дослідження їм було роз'яснено мету, зміст і можливі наслідки участі, а також право відмовитися від участі на будь-якому етапі без жодних негативних наслідків. Для неповнолітніх осіб було отримано письмову згоду їхніх батьків або законних представників. Дослідження здійснювалося з дотриманням етичних принципів, викладених у Гельсінській декларації Всесвітньої медичної асоціації (2013), а також відповідно до положень про етичні норми наукових досліджень у сфері фізичної культури і спорту, затверджених профільним комітетом. Особисті дані респондентів зберігалися конфіденційно, отримані результати використовувалися в узагальненому вигляді виключно для наукових цілей.

Після реалізації процедур інформованої згоди та перевірки повноти відповідей у дослідження було включено 156 учасників, що становить 95,1% від початкової кількості. Середній вік респондентів становив  $15,9 \pm 1,4$  років. Серед учасників 69,2% – хлопці, 30,8% – дівчата. За рівнем освіти: 73,3% мають неповну середню, а 26,7% – повну середню освіту. Майже половина опитаних (49,4%) повідомили, що грають у комп'ютерні ігри понад 5 років.

##### *Організація дослідження*

Дослідження було організоване та проведене протягом листопада 2025 року та передбачало одноразове анонімне онлайн-опитування, що проводилося за допомогою стандартизованої Google-анкети, яка складалася з кількох блоків: соціально-демографічні дані; рівень залучення до різних форм геймінгу; переважні види ігрової активності; мотиваційні пріоритети, оцінені за шкалами, адаптованими відповідно до теорії самодетермінації Р. Десі та Е. Раяна. Усі питання було сформульовано таким чином, щоб мінімізувати соціально бажані відповіді та забезпечити високу внутрішню валідність інструменту.

Перед початком опитування учасникам надавалися роз'яснення щодо мети дослідження, умов добровільності, анонімності та можливості відмови на будь-якому етапі без жодних наслідків. Дані збиралися без персональної

ідентифікації. Для мінімізації потенційного психологічного дискомфорту учасників питання не містили чутливих або стресогенних тем.

#### Статистичний аналіз

Усі отримані дані було експортовано у форматі Excel та опрацьовано за допомогою програмного забезпечення SPSS 26.0. Статистичний аналіз отриманих результатів було проведено з використанням сучасних методів математичної статистики, що забезпечило комплексну оцінку структурних характеристик вибірки, виявлення закономірностей та статистично значущих відмінностей між групами респондентів.

На першому етапі було доведено, що блок питань, спрямованих на визначення мотиваційних пріоритетів випробовуваних до ігрової діяльності в цифровому середовищі, забезпечує надійні оцінки ( $\alpha = 0,834$ ).

Аналіз форми розподілу виявив відхилення більшості показників від нормального розподілу, що зумовило використання структурних середніх та непараметричних статистичних критеріїв для опису і порівняння незалежних вибірок.

Для опису частотного розподілу, центральної тенденції та розкиду даних були використані: абсолютні ( $n$ ) та відносні (%) величини, медіани ( $Me$ ), квартильний розмах ( $Q1-Q3$ ). Такий підхід дав змогу оцінити варіативність мотиваційних показників і відобразити особливості дозвілєвої активності підлітків.

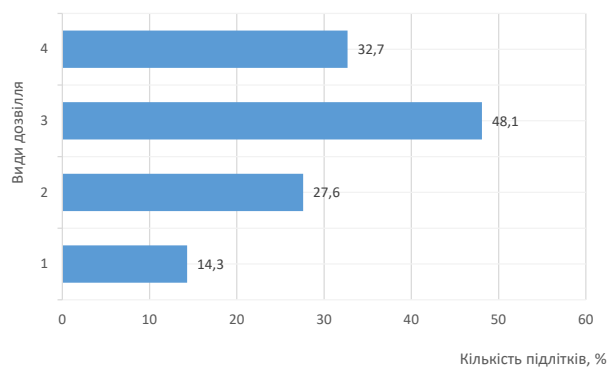
Для виявлення статистично значущих відмінностей у розподілі якісних показників залежно від статі та характеру ігрової діяльності застосовано критерій  $\chi^2$  Пірсона ( $\chi^2$ -test). Даний метод дозволив оцінити зв'язок між категоріальними змінними, зокрема: відмінності у виборі форм дозвілля ( $\chi^2 = 9,87$ ;  $p = 0,002$ ); частоту залучення до різних видів геймінгу ( $\chi^2 = 18,04$ ;  $p < 0,001$ ); відмінності у залученні дівчат і хлопців до кіберспортивної діяльності ( $\chi^2 = 5,56$ ;  $p < 0,018$ ). Для порівняння мотиваційних показників між хлопцями та дівчатами використано непараметричний  $U$ -критерій Манна-Уїтні, що є оптимальним для аналізу даних із ненормальним розподілом. За допомогою цього тесту оцінювалися: емоційна мотивація (задоволення від гри), соціальна мотивація (визнання, спілкування, командна взаємодія), внутрішня мотивація (розвиток навичок), змагальна мотивація (досягнення високих результатів), мотивація зовнішніми стимулами (грошові призи). Статистично значущі відмінності ( $p < 0,05$ ) було виявлено за більшістю соціально-емоційних та внутрішніх аспектів мотивації, тоді як за критеріями «досягнення результату» та «матеріальні стимули» різниці не встановлено. Для графічного представлення розподілу видів дозвілля та пріоритетних ігрових практик побудовано діаграми (рис. 1–2), що сприяло підвищенню наочності та інтерпретованості отриманих даних.

У дослідженні критичний рівень статистичної значущості встановлено на рівні  $p < 0,05$ . Значення  $p < 0,01$  та  $p < 0,001$  інтерпретувалися як високий та дуже високий рівень статистичної значущості відповідно.

**Результати.** Більшість опитаних підлітків (88,5%;  $p < 0,05$ ) зазначили, що систематично займаються руховою активністю або спортом, що свідчить про достатній рівень залучення молоді до організованих форм

фізкультурно-спортивної діяльності. Водночас більше ніж третина респондентів (34,6%) вказали, що комп'ютерні ігри є для них одним із пріоритетних видів дозвілля.

Аналіз гендерних відмінностей засвідчив, що хлопців, які обирають ігрові практики як один із основних видів дозвілля, статистично значуще більше, ніж дівчат ( $\chi^2 = 9,87$ ;  $df = 1$ ;  $p = 0,002$ ). Така тенденція може бути зумовлена вищим рівнем інтересу юнаків до цифрових форматів змагальної активності та гейміфікованих форм дозвілля. Коли учасникам було запропоновано обрати серед ігрових практик ті, що є для них найбільш привабливими, лише 25,6% зазначили, що обмежено включають геймінг до своєї дозвілєвої практики. Натомість переважна більшість – 74,4% підлітків – активно залучені до різних видів ігрової (комп'ютерної) діяльності. При цьому майже половина респондентів (48,1%) віддає перевагу саме комп'ютерним іграм, що підкреслює їхню значну роль у структурі сучасного підліткового дозвілля (рис. 1).



**Рисунок 1** – Розподіл підлітків за видами дозвілля ( $n=156$ ), де 1 – професійний кіберспорт, 2 – мобільний геймінг, 3 – гра у комп'ютерні ігри, 4 – інше

Особливої уваги заслуговує категорія «Інше», яку обрали 32,7% опитаних підлітків. Ця група відповідей охоплює широкий спектр альтернативних форм дозвілєвої активності, що не пов'язані безпосередньо з геймінгом або традиційними цифровими практиками. До неї респонденти віднесли такі види діяльності, як перегляд відеоконтенту (YouTube, TikTok, стрімінгові сервіси), прослуховування музики, спілкування у соціальних мережах, створення медіаконтенту (блоги, відео, графіка).

Як показали результати дослідження, найбільша частка підлітків (46,2%) захоплюється як однокористувацькими, так і багатокористувацькими ігровими практиками, поєднуючи індивідуальні та командні форми геймінгу. Водночас кількість підлітків, які грають виключно в однокористувацькі комп'ютерні ігри ( $n = 26$ ), виявилася статистично значуще меншою, ніж тих, хто віддає перевагу багатокористувацьким іграм ( $n = 36$ ) ( $\chi^2 = 18,04$ ;  $df = 1$ ;  $p < 0,001$ ) (рис. 2).

Аналіз гендерних відмінностей засвідчив, що до кіберспортивної діяльності залучено 52,1% дівчат та 84,3% хлопців, причому хлопці статистично значуще частіше виявляють зацікавленість ігровими практиками ( $\chi^2 = 5,56$ ;  $df = 1$ ;  $p < 0,018$ ).

Додатковий аналіз мотиваційних аспектів продемонстрував, що хлопці мають статистично значуще вищі

показники мотивації ( $p < 0,05$ ) порівняно з дівчатами за такими критеріями, як отримання задоволення від гри, визнання в ігровій спільноті, спілкування та співпраця з командою, а також розвиток власних ігрових навичок (табл. 1). Така динаміка свідчить про більш виражену соціальну та змагальну спрямованість геймінгової активності хлопців.



**Рисунок 2-** Розподіл підлітків за пріоритетними ігровими практиками (n = 156)

Отримані результати анкетування свідчать про виражені гендерні відмінності у мотиваційній структурі ігрової діяльності підлітків. Зокрема, хлопці демонструють значно вищу мотивацію, зумовлену емоційними (задоволення від процесу гри), соціальними (визнання, спілкування, співпраця) та внутрішніми (розвиток власних навичок) аспектами. Така тенденція узгоджується з усталеними уявленнями про те, що для хлопців гра виконує функцію соціальної взаємодії, змагання та самоствердження, виступаючи простором реалізації потреби у статусі та компетентності. Водночас за критерієм «Досягнення високих результатів» ( $p = 0,833$ ) статистично значущих відмінностей між хлопцями та дівчатами не виявлено.

Це свідчить, що незалежно від статі, підлітки, які беруть участь в ігрових практиках, однаковою мірою орієнтовані на досягнення успіху та прагнуть до вдосконалення

власних результатів. Отже, змагальний компонент гри є універсальним мотиваційним чинником для обох статей. Також встановлено, що матеріальні стимули, зокрема мотивація виграшем або грошовими призами, не є провідним чинником у залученні підлітків до ігрової активності. Хоча середнє значення цього мотиву у хлопців (3,0 бала) перевищує показник у дівчат (2,5 бала), різниця не досягає рівня статистичної значущості ( $p = 0,229$ ). Це може свідчити про зміщення акцентів мотивації сучасних підлітків від зовнішніх до внутрішніх і соціально-комунікативних факторів, що узгоджується з тенденціями, описаними в сучасних психологічних і соціокультурних дослідженнях ігрової поведінки молоді.

Таким чином, можна зробити висновок, що мотиваційна структура ігрової діяльності хлопців характеризується більшою інтенсивністю та багатомірністю, порівняно з дівчатами. Гендерні відмінності в мотивації до ігрових практик зумовлені насамперед соціальними та внутрішніми аспектами діяльності – прагненням до спілкування, командної взаємодії, самовираження й особистісного розвитку, тоді як матеріальні стимули та прагнення до перемоги не є визначальними факторами.

Отримані результати мають практичне значення для розробки цільових програм розвитку ігрової активності підлітків, зокрема у контексті освітніх, рекреаційних та спортивно-оздоровчих ініціатив, що враховують гендерні особливості мотивації та сприяють формуванню здорової поведінкової культури в цифровому середовищі.

**Дискусія.** Отримані результати засвідчують, що мотиваційна структура геймінгу у підлітків має виразні гендерні відмінності, які відображають різні соціально-психологічні ролі та очікування у цифровому середовищі. Переважання емоційних, соціальних і внутрішніх мотивів у хлопців свідчить про те, що для них гра виступає не лише формою дозвілля, а й інструментом самоствердження, змагання та соціальної взаємодії, що узгоджується з висновками досліджень [6, 9, 22], які вказують на важливість потреби у статусі, компетентності та визнанні серед однолітків. У дівчат натомість спостерігається більш поміркований рівень залучення до геймінгу, що може бути зумовлено як соціальними стереотипами щодо ролі дівчат у геймерському середовищі, так і іншими домінантами дозвілля

**Таблиця 1** – Гендерні особливості мотиваційних пріоритетів підлітків до занять ігровими практиками (n=156)

Показник	Центральна тенденція та розкид				Порівняльний аналіз за Манна-Уїтні		
	дівчата		хлопці		U	Z	p
	Me	Q1; Q3	Me	Q1; Q3			
Задоволення від гри	3,0	1,5; 4,5	4,0	2,0; 5,0	1964,0	-2,41	0,016*
Досягнення високих результатів	3,0	2,0; 5,0	3,0	2,0; 4,0	2536,5	0,21	0,833
Можливість виграти грошові призи	2,5	1,0; 4,0	3,0	2,0; 4,0	2278,0	-1,20	0,229
Визнання в ігровій спільноті	2,0	1,0; 3,0	3,0	2,0; 4,0	2058,0	-2,05	0,041*
Спілкування та співпраця з командою	3,0	2,0; 4,0	4,0	3,0; 5,0	1998,5	-2,28	0,023*
Розвиток власних навичок	3,0	2,0; 5,0	4,0	3,0; 5,0	2073,0	-1,99	0,046*

(спілкування, творчість, перегляд контенту). Подібні тенденції фіксують дослідження [7, 15, 18], які зазначають, що жінки та дівчата часто відчувають меншу соціальну підтримку у геймерських спільнотах, що знижує рівень їхньої ігрової мотивації.

Відсутність статистично значущих відмінностей за критерієм «досягнення високих результатів» ( $p = 0,833$ ) підтверджує, що змагальний компонент гри є універсальним для обох статей, однак його емоційне та соціальне наповнення різняться. Для хлопців змагання часто пов'язане з потребою домінування та престижу, тоді як для дівчат – із самовдосконаленням та отриманням задоволення від процесу. Варто відзначити, що матеріальна мотивація (виграш, призи) не виявилася значущим чинником, що співзвучно із сучасними теоріями самодетермінації [16], згідно з якими внутрішня мотивація (інтерес, задоволення, соціальна взаємодія) має більш тривалий вплив на поведінку, ніж зовнішні стимули. Це свідчить про зміщення фокусу підлітків від інструментальної до емоційно-комунікативної участі у геймінгу, що відповідає глобальним трендам розвитку цифрової культури.

Високий відсоток респондентів, які віднесли своє дозвілля до категорії «інше» (32,7%), демонструє тенденцію до розширення спектра форм цифрового дозвілля, у якому геймінг інтегрується з іншими видами активності – переглядом контенту, творчими ініціативами, соціальними комунікаціями. Це підкреслює гібридний характер сучасного підліткового дозвілля, що поєднує елементи гри, соціальної взаємодії та самовираження.

У цілому результати дослідження підтверджують положення про те, що гендерні особливості мотивацій у геймінгу зумовлені не біологічними відмінностями, а соціокультурними чинниками, медіа-впливами та особливостями соціалізації підлітків. З огляду на це, доцільним є формування гендерно чутливих підходів у програмах цифрової освіти, психолого-педагогічного супроводу та рекреаційної діяльності, які враховують різні мотиваційні профілі підлітків.

**Висновки.** Результати проведеного дослідження засвідчили, що геймінг посідає провідне місце у структурі дозвілєвої діяльності сучасних підлітків: 74,4% респондентів активно залучені до різних видів ігрової діяльності, а майже половина (48,1%) віддає перевагу саме комп'ютерним іграм. Це підтверджує тенденцію зростання ролі цифрових ігрових практик як важливого компонента соціалізації й самовираження молоді. Встановлено, що мотиваційні пріоритети підлітків до занять геймінгом мають виражений гендерний характер. Хлопці статистично значуще більш орієнтовані на емоційні ( $p < 0,05$ ), соціальні (визнання, спілкування) та внутрішні (розвиток навичок, самовдосконалення) мотиви, ніж дівчата. Такі результати узгоджуються з попередніми науковими даними, які вказують на роль гри як простору соціальної ієрархії та самоствердження для юнаків. Критерій «Досягнення високих результатів» ( $p = 0,833$ ) не продемонстрував суттєвих статевих відмінностей, що свідчить про універсальне значення прагнення до успіху та результативності у геймінгу для обох статей. Водночас мотив матеріальної винагороди ( $p = 0,229$ ) не виявив статистично значущого впливу на відмінності між хлопцями та дівчатами, що свідчить про переважання нематеріальних стимулів участі у грі. Загалом, гендерні відмінності у мотивації до геймінгу полягають не у прагненні до перемоги чи досягнень, а у соціально-комунікативних та внутрішньо-особистісних аспектах гри. Хлопці виявляють більшу потребу в соціальному визнанні та самореалізації через гру, тоді як для дівчат більш типовою є помірна участь у геймінгу як форма дозвілля без глибокої залученості.

Отримані результати мають практичне значення для формування подальших стратегій роботи з підлітками, спрямованих на розвиток здорових моделей ігрової активності, профілактику ігрової залежності та використання потенціалу геймінгу для соціального розвитку та освітніх цілей.

**Конфлікт інтересів.** Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Andrieieva O., Hakman A. Health Status and Morbidity of Children 11-14 Years of Age During School. *Journal of Physical Education and Sport*. 2018. Vol. 18. P. 1231–1236. DOI: <https://doi.org/10.7752/jpes.2018.s2183>
2. Andrieieva O., Blystiv T., Byshevets N. Assessment of the impact of outdoor activities at leisure facilities on the physical activity of 15-year-old schoolchildren during the COVID-19 pandemic. *Journal of Physical Education and Sport*. 2022. Vol. 22, no. 8. P. 1839–1847. DOI: <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.08231>
3. Chen Y., Pearcy M., et al. Effective interventions for gaming disorder: a systematic review. *Frontiers in Psychiatry*. 2023. Article 1098922. DOI: [10.3389/fpsy.2023.1098922](https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1098922)
4. Chow C. H., Zhang H., Cheng C. Cross-Lagged Analysis of Gender Differences in the Motivation-Cognition-Behavior Model of Gaming Disorder in Primary School Students. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2025. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01443-z>
5. Gisbert-Pérez J., Martí-Vilar M., Merino-Soto C., Chans G. M., Badenes-Ribera L. Gender differences in internet gaming among university students: a discriminant analysis. *Frontiers in Psychology*. 2024. Vol. 15. Art. 1412739. DOI: [10.3389/fpsyg.2024.1412739](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1412739)
6. Griffiths D., Bester A. and Coventry K.R. Space Trumps Time When Talking About Objects. *Cogn Sci*. 2019. Vol. 43: Art.e12719. DOI: <https://doi.org/10.1111/cogs.12719>
7. Hartmann T. Entertainment in Virtual Reality and Beyond: The influence of embodiment, co-location, and cognitive distancing on users' entertainment experience. In: Vorderer P., Klimmt C. (Eds.). *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2021. DOI: [10.1093/oxfordhb/9780190072216.013.37](https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190072216.013.37)
8. Jia S., Wang H., Chu D., Yao J., Wang H., Chen W., Zhang D., Zhang W. The intervention effect of physical and mental exercise on young adults internet addiction disorder: a systematic review and Bayesian model analysis. *Frontiers in Public Health*. 2025. Vol. 13. Art. 1670168. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1670168>
9. Johannes N., Vuorre M., Przybylski A. K. Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*. 2021. Vol. 8. DOI: <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
10. Kim H. S., Son G., Roh E. B., Ahn W. Y., Kim J., Shin S. H., Chey J., Choi K. H. Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*. 2022. Vol. 126. Art. 107183. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
11. Leonhardt M., Overå S. Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls? A Mixed Methods Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021. Vol. 18, no. 11. Art. 6085. DOI: [10.3390/ijerph18116085](https://doi.org/10.3390/ijerph18116085)

11. Liang Y., Zhu X., Yang J. H., Wang F., Zhang D., Yang X., Chen S., Liu Y. Associations of different types of physical activity and sedentary behavior with self-rated health in children and adolescents: a systematic review of research from 2010 to 2024. *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. 2025. Vol. 22, no. 1. Art. 48. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12966-025-01747-2>
12. Lindenberg K., Kindt S., Szász-Janochka C., et al. Effectiveness of cognitive behavioral therapy-based intervention in preventing gaming disorder and unspecified internet use disorder in adolescents: a cluster randomized clinical trial. *JAMA Network Open*. 2022. Vol. 5, no. 2. e2148995. DOI: 10.1001/jamanetworkopen.2021.48995.
13. Medina-Rodríguez J. C. The dual influence of video games on adolescents' executive functions. *Cureus*. 2025. Vol. 17, no. 1. Art. e76830. DOI: <https://doi.org/10.7759/cureus.76830>
14. Possler D., Kümpel A. S., Unkel J. Entertainment motivations and gaming-specific gratifications as antecedents of digital game enjoyment and appreciation. *Psychology of Popular Media*. 2020. Vol. 9, no. 4. P. 541–552. DOI: 10.1037/ppm0000248.
15. Ryan R. M., Deci E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*. 2000. Vol. 55, no. 1. P. 68–78. DOI: 10.1037/0003-066X.55.1.68.
16. Şalvarlı Ş. İ., Griffiths M. D. The Association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2022. Vol. 20. P. 92–118. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>
17. Stevens M. W. R., Dorstyn D., Delfabbro P. H., King D. L. Global prevalence of gaming disorder: a systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. 2021. Vol. 55. P. 553–568. DOI: 10.1177/0004867420962851.
18. Shynkaruk O. A., Andriev K. I., Byshevets, N. G. Structure of relationships between gaming skills in digital game-based activity and adolescent motivation. *Rehabilitation and Recreation*. 2026. Vol. 20(1), P. 243–249. DOI: <https://doi.org/10.32782/2522-1795.2026.20.1.26>
19. Stojanović S., Andrieva O., Trajković N. Associations between number of steps and health outcomes in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*. 2024. Vol. 24, no. 1. Art. 3310. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-024-20835-9>
20. Tiraboschi G. A., Garon-Carrier G., Madigan S., Smith J., Surprenant R., Fitzpatrick C. Longitudinal associations between gaming and academic motivation during middle childhood. *Psychological Medicine*. 2025. Vol. 55. e235. DOI: 10.1017/S0033291725101153.
21. World Health Organization. Gaming disorder. Geneva : World Health Organization, 2023. URL: <https://www.who.int/>
22. Yarmolenko M., Shynkaruk O., Shapar K., Kovalchuk N. Features of the formation of teenager motivation for playing eSports. *Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University*. 2023. Series 15, (5(164)), 174–177. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.5\(164\).39](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.5(164).39)

## REFERENCES

1. Andrieva, O., Hakman, A. (2018). Health Status and Morbidity of Children 11-14 Years of Age During School. *Journal of Physical Education and Sport*. Vol. 18. P. 1231–1236. DOI: <https://doi.org/10.7752/jpes.2018.s2183>
2. Andrieva, O., Blystiv, T., Byshevets, N. (2022). Assessment of the impact of outdoor activities at leisure facilities on the physical activity of 15-year-old schoolchildren during the COVID-19 pandemic. *Journal of Physical Education and Sport*. Vol. 22, no. 8. P. 1839–1847. DOI: <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.08231>
3. Chen Y., Pearcy M., et al. Effective interventions for gaming disorder: a systematic review. *Frontiers in Psychiatry*. 2023. Article 1098922. DOI: 10.3389/fpsy.2023.1098922.
3. Chow, C. H., Zhang, H., Cheng, C. (2025). Cross-Lagged Analysis of Gender Differences in the Motivation-Cognition-Behavior Model of Gaming Disorder in Primary School Students. *International Journal of Mental Health and Addiction*. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01443-z>
4. Gisbert-Pérez, J., Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C., Chans, G. M., Badenes-Ribera, L. (2024). Gender differences in internet gaming among university students: a discriminant analysis. *Frontiers in Psychology*. Vol. 15. Art. 1412739. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1412739.
5. Griffiths, D., Bester, A. and Coventry, K.R. (2019). Space Trumps Time When Talking About Objects. *Cogn Sci*. Vol. 43: Art.e12719. DOI: <https://doi.org/10.1111/cogs.12719>.
6. Hartmann, T. (2021). Entertainment in Virtual Reality and Beyond: The influence of embodiment, co-location, and cognitive distancing on users' entertainment experience. In: Vorderer P., Klimmt C. (Eds.). *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*. Oxford: Oxford University Press, DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190072216.013.37.
7. Jia, S., Wang, H., Chu, D., Yao, J., Wang, H., Chen, W., Zhang, D., Zhang, W. (2025). The intervention effect of physical and mental exercise on young adults internet addiction disorder: a systematic review and Bayesian model analysis. *Frontiers in Public Health*. Vol. 13. Art. 1670168. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1670168>
8. Johannes, N., Vuorre, M., Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*. Vol. 8. DOI: <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
9. Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., Chey, J., Choi, K. H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*. Vol. 126. Art. 107183. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
10. Leonhardt, M., Overå, S. (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls? A Mixed Methods Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. Vol. 18, no. 11. Art. 6085. DOI: 10.3390/ijerph18116085.
11. Liang, Y., Zhu, X., Yang, J. H., Wang, F., Zhang, D., Yang, X., Chen, S., Liu, Y. (2025). Associations of different types of physical activity and sedentary behavior with self-rated health in children and adolescents: a systematic review of research from 2010 to 2024. *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. Vol. 22, no. 1. Art. 48. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12966-025-01747-2>
12. Lindenberg, K., Kindt, S., Szász-Janochka, C., et al. (2022). Effectiveness of cognitive behavioral therapy-based intervention in preventing gaming disorder and unspecified internet use disorder in adolescents: a cluster randomized clinical trial. *JAMA Network Open*. Vol. 5, no. 2. e2148995. DOI: 10.1001/jamanetworkopen.2021.48995.
13. Medina-Rodríguez, J. C. (2025). The dual influence of video games on adolescents' executive functions. *Cureus*. Vol. 17, no. 1. Art. e76830. DOI: <https://doi.org/10.7759/cureus.76830>
14. Possler, D., Kümpel, A. S., Unkel, J. (2020). Entertainment motivations and gaming-specific gratifications as antecedents of digital game enjoyment and appreciation. *Psychology of Popular Media*. Vol. 9, no. 4. P. 541–552. DOI: 10.1037/ppm0000248.
15. Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*. Vol. 55, no. 1. P. 68–78. DOI: 10.1037/0003-066X.55.1.68.
16. Şalvarlı, Ş. İ., Griffiths, M. D. (2022). The Association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Vol. 20. P. 92–118. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126-w>
17. Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: a systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. Vol. 55. P. 553–568. DOI: 10.1177/0004867420962851.

18. Shynkaruk, O. A., Andrieiev, K. I., Byshevets, N. G. (2026). Structure of relationships between gaming skills in digital game-based activity and adolescent motivation. *Rehabilitation and Recreation*. Vol. 20(1), P. 243–249. DOI: <https://doi.org/10.32782/2522-1795.2026.20.1.26>
19. Stojanović, S., Andrieieva, O., Trajković, N. (2024). Associations between number of steps and health outcomes in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*. Vol. 24, no. 1. Art. 3310. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-024-20835-9>
20. Tiraboschi, G. A., Garon-Carrier, G., Madigan, S., Smith, J., Surprenant, R., Fitzpatrick, C. (2025). Longitudinal associations between gaming and academic motivation during middle childhood. *Psychological Medicine*. Vol. 55. e235. DOI: [10.1017/S0033291725101153](https://doi.org/10.1017/S0033291725101153).
21. World Health Organization. Gaming disorder. Geneva : World Health Organization, 2023. URL: <https://www.who.int/>
22. Yarmolenko, M., Shynkaruk, O., Shapar, K., & Kovalchuk, N. (2023). Features of the formation of teenager motivation for playing eSports. *Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University. Series 15*, (5(164), 174–177. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.5\(164\).39](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series15.2023.5(164).39)

Дата першого надходження статті до видання: 30.12.2025

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 26.01.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 08.04.2026

### ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

**Шинкарук О.**, <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>, oshynkaruk@uni-sport.edu.ua

**Андрєєв К.**, <https://orcid.org/0009-0007-1234-3560> kandrieiev@uni-sport.edu.ua

**Бишевец Н.**, <https://orcid.org/0000-0001-6118-6580> nbyshevets@uni-sport.edu.ua

**Дмитрив Р.**, <https://orcid.org/0000-0002-2759-9362> dmyt\_ro\_va@ukr.net

### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**Shynkaruk O.**, <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>, oshynkaruk@uni-sport.edu.ua

**Andrieiev K.**, <https://orcid.org/0009-0007-1234-3560> kandrieiev@uni-sport.edu.ua

**Byshevets N.**, <https://orcid.org/0000-0001-6118-6580> nbyshevets@uni-sport.edu.ua

**Dmytriv R.**, <https://orcid.org/0000-0002-2759-9362> dmyt\_ro\_va@ukr.net