

СПЕЦИФИКА КИБЕРСПОРТА КАК НОВОГО НАПРАВЛЕНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Ильина Анастасия Сергеевна

магистрант, Дальневосточный Федеральный университет, Школа искусств и гуманитарных наук, РФ, г. Владивосток

Компьютерные и видеоигры с каждым днём становятся популярнее, поэтому всё большую значимость приобретают психологические исследования геймеров. Наиболее популярные игры, требующие от человека высоких умственных и интеллектуальных способностей, повлекли за собой различные соревнования, вследствие чего возникло новое явление – компьютерный спорт или киберспорт.

Киберспорт – это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой [7]. Как правило, его относят к интеллектуальным видам спорта, что представляется справедливым, при этом компьютерный спорт предъявляет высокие требования к скорости реакции, координации движений, моторным навыкам.

Несмотря на растущую популярность, компьютерный спорт все ещё не имеет официального статуса во многих странах, признания международных организаций. Возможно, именно это является причиной, по которой современная спортивная психология практически не уделяет внимания компьютерному спорту [1].

В отличие от традиционных видов спорта, электронный имеет свою специфику по многим параметрам. И некоторые из них способны существенно повлиять на формирование теоретической базы исследования эмоциональных состояний и способов их регуляции у спортсменов в киберспорте.

Один из таких параметров – отсутствие психологического сопровождения киберспортсменов на протяжении всей их карьеры. Спортсменов традиционных видов спорта с детства и юношества сопровождают множество специалистов, в том числе и психологи, которые заинтересованы в том, чтобы помочь реализоваться чемпиону и продержаться ему в этом статусе как можно дольше. Проходя через соревнования различных уровней, постепенно справляясь со своими эмоциональными состояниями, спортсмены годами осознавали важность психологической подготовки. В киберспорте подобная культура только зарождается – в мире единицы психологов, работающих с такими игроками и командами. Поэтому специалистам приходится тратить время не только на работу с киберспортсменами, но и на формирование понимания, что игроку это действительно необходимо [4].

В сравнении с традиционными видами спорта киберспорт отличается в первую очередь тем, что он значительно разнообразнее и постоянно в изменении содержания игровой деятельности: быстро появляются новые виды и формы игр, существующие стабильно обновляются и частично изменяются, к чему игрокам необходимо адаптироваться. Такая динамика влечёт за собой регулярное и неоднократное изменение правил киберспортивных соревнований, трудности судейства и тренерства, а также подготовки самих киберспортсменов не только в соревновательном плане, но и психологическом [1].

Так как сфера электронного спорта находится на этапе становления, то специфическим отличием от традиционного спорта является то, что у киберспортсменов ещё не сформировалось отношение к своему делу как к профессии, под которую нужно всесторонне

развиваться. Многие игроки занимаются этим ради удовольствия, не задумываясь о дисциплине и жёстких графиках. Так, например, один из сильнейших киберспортсменов по дисциплине Dota 2 Сайед Сувейл Хассан стал профессионалом в 16 лет и в этом же году занял со своей командой первое место в главном соревновательном турнире. До этого он просто много играл и быстро стал многообещающим спортсменом, не задумываясь о том, что это резко изменит его жизнь [3].

По словам спортивного психолога, научного сотрудника Института психологии РАН и Московского центра исследования видеоигр Морозовой О. А., киберспортсмены не понимают, как им работать над собой, ставить чёткие цели, а не просто переходить от соревновательного матча к матчу и ждать, что успех сам придёт. В традиционных видах спорта всё по-другому, потому что спортсмены понимают, чего от них требует их спорт и что им нужно для того, чтобы добиться успеха [4].

Среди других особенностей спортивной деятельности в киберспорте – отсутствие чёткого распорядка дня и стабильной физической нагрузки. Тренировки строятся иначе – профессионалы могут проводить за игрой по 12 часов в сутки не только перед предстоящими соревнованиями, но и в повседневном для них режиме.

На сегодняшний день большая часть исследований киберспортивной деятельности сосредоточена непосредственно на самих видеоиграх, а не на изучении профессионалов этой сферы. Из-за этого теоретической базы не хватает, а её специфика не установлена. Например, в традиционном спорте давно изучаются качества и черты успешного игрока, на основании которых можно составить и оценить его портрет: продуктивен ли он, над чем и как стоит провести работу. В киберспорте факторы успешности не доказаны, поэтому нельзя однозначно оценивать собранные данные. Именно поэтому не стоит применять все существующие психологические инструменты в данной сфере также, как они применяются со спортсменами традиционных видов спорта [3].

В настоящее время не разработано никаких рекомендаций для тренеров и менеджеров киберспортивных команд, научных способов диагностики успешности игроков в команде, оценки отношений внутри группы. Тренерам из числа бывших игроков, как правило, недостает психологических знаний, а психологам – знаний о специфике киберспортивной деятельности; все это снижает эффективность работы киберспортивных менеджеров и тренеров. Поэтому одной из первостепенных задач спортивной киберпсихологии является сбор данных о практической деятельности компьютерных игроков и организации специальной подготовки в виде практических рекомендаций, специальных курсов, учебных пособий, системы повышения квалификации [2].

Список литературы:

1. Богачева Н. В., Смит Д. В. Актуальные задачи психологии киберспорта // Спортивный психолог. – 2012. – №3(27). – С. 13-18.
2. Богдановская И. М., Королева Н. Н., Привалов А. В. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. – 2018. – №2(8). – С. 32-39.
3. Афанасьева Н. А. Киберспортивный психолог: чем занимается профессионал, который помогает играть в «Доту» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/brain/14773-kibersportivnyy-psiholog-chem-zanimaetsya-professional-kotoryy-pomogaet-igrat-v-dotu/> (дата обращения 21.12.2020)
4. Медведева Я. А. Воспитать чемпиона. Как работают психологи в киберспорте. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.championat.com/cybersport/article-3499793-rabota-psihologov-v-kibersporte.html> (дата обращения 21.12.2020)

5. Морозова О. А. Психолог киберспорта: зачем нужен и что должен уметь? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://igrologia.com/esport/cyberpsychologist_wtf/ (дата обращения 21.12.2020)

6. Сайт «Издание Федерального Собрания Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html> (дата обращения 21.12.2020)