

ДИСКУРС О ПСИХОЛОГИЧЕСКОМ ПОРТРЕТЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО КИБЕРСПОРТСМЕНА

А.С. Матвеева, С.И. Филиппченкова

Тверской государственной технической университет, г. Тверь

© Матвеева А.С., Филиппченкова С.И., 2023

DOI: 10.46573/2409-1391-2023-3-63-69

***Аннотация.** Представлены результаты анализа проблемы теоретической разработки психологического портрета профессионального киберспортсмена. Указана значимость исследований, направленных на экспликацию факторов, связанных с работоспособностью и здоровьем представителей этой профессии. Отмечено, что киберспорт является уникальным соревновательным, социальным, экономическим и развлекательным мероприятием, а также актуальной профессией для многих его участников. Сделан вывод, что психологи, изучающие спорт и его влияние на человека, разрабатывают психологический портрет современного киберспортсмена с учетом требований киберспортивных соревнований к волевым качествам, когнитивным, техническим и тактическим способностям, мотивационной и ценностно-смысловой сферам личности.*

***Ключевые слова:** киберспорт, профессиональный киберспортсмен, психологический портрет, психология спорта.*

Сегодня видеоигры перестали быть только развлечением и превратились в индустрию, оказывающую все более сильное влияние на бизнес и экономику в целом. Конечно, популярность видеоигр как вида досуга заметно увеличилась с момента появления домашних компьютеров, но, помимо этого, в мире все заметнее становится отрасль, появившаяся позднее отрасли видеоигр, хоть и связанная с ними, – киберспорт. Развитие интернета и использование высокоскоростных сетей передачи данных изменили первоначальную модель конкуренции («человек против машины») на модель конкуренции «человек против человека» и породили индустрию киберспорта. Эта индустрия предполагает организацию и осуществление организованной игры, опосредованную компьютерами и имеющую конкурентный характер.

Киберспорт (компьютерный спорт, или электронный спорт, англ. esports) – это форма спорта, в которой основные его аспекты реализуются с помощью электронных систем, т. е. взаимодействие игроков и команд, функционирование киберспортивных систем происходят посредством интерфейсов «человек – компьютер» [11].

Родиной киберспорта считается Япония. В этой стране в 1974 году прошел общенациональный турнир по аркадным видеоиграм [8] – первое киберспортивное мероприятие. Золотому веку аркадных видеоигр предшествовал выход видеоигры Space Invaders в 1978 году, благодаря которой в обиход был введен непрерывный подсчет рейтинга баллов игроков [4]. Первым в истории масштабных соревнований по видеоиграм стал чемпионат Space Invaders, проведенный компанией Atari в 1980 году [18]. В 1983 году было организовано многодневное турне «Электронное шоу», целью которого было показать игроков в «живых» соревнованиях перед зрителями и привлечь больше людей к участию в видеоиграх [20]. В 1984 году состоялся международный конкурс аркадных видеоигр Track&Field, который собрал более миллиона игроков со

всей Японии и Северной Америки [8]. В 1988 году вышла сетевая игра Netrek, где впервые использовалась технология непрерывно изменяемой пользовательской базы данных, благодаря чему ее признали первой спортивной онлайн-игрой [16]. Благодаря игре Street Fighter II в 1991 году получила массовое распространение технология соревнований между двумя игроками (лицом к лицу) [8]. Министр культуры, спорта и туризма Кореи Пак Цзе Вон озвучил термин «киберспорт» на церемонии основания Ассоциации профессиональных игр XXI века [6].

В 2010-х годах киберспорт сделал мощный скачок в развитии, значительно увеличилась как зрительская аудитория, так и призовые фонды. В этот период было основано и проведено множество успешных турниров, включая World Cyber Games, Intel Extreme Masters и Major League Gaming [8]. Компания Nintendo организовала самый крупный и масштабный в истории турнир Wii Games: Summer 2010, в котором приняли участие свыше 400 000 чел. [8]. Некоторые университеты и колледжи начиная с 2013 года признали киберспорт полноценным спортом и стали выплачивать стипендии студентам, которые профессионально им занимаются, участвуют в соревнованиях и представляют свое учебное заведение [22]. В 2003 году Китайская Народная Республика одной из первых стран в мире официально признала киберспорт в качестве настоящего вида спорта, а также официальной профессией [8]. Турция в 2014 году запустила выдачу лицензий киберспортсменам, получившим сертификат профессионального уровня [8]. Во Франции в 2016 году начали разрабатывать законопроект, посвященный вопросам регламентации и официального признания киберспорта [8]. С 2017 года Филиппины приступили к предоставлению спортивных лицензий киберспортсменам, зарегистрированным в профессиональных киберспортивных организациях [8]. Россия признала киберспорт официальным видом спорта еще в 2001 году, но до 2006 года киберспорт оказался исключен из отечественного реестра видов спорта [10]. 7 июня 2016 года вышел очередной приказ о внесении киберспорта в перечень официальных видов спорта [21]. 13 апреля 2017 года был зарегистрирован приказ, в соответствии с которым киберспорт был перемещен во второй раздел видов спорта, развиваемых на общероссийском уровне, а это подразумевает проведение официального чемпионата в России, возможность введения категорий и спортивных разрядов [21].

Сегодня международные киберспортивные соревнования и их участники вызывают интерес у миллионов зрителей. Чтобы достичь необходимых когнитивных и физических показателей, справиться с общими проблемами со здоровьем, вызванными многочасовыми тренировками, киберспортсмены нуждаются в соответствующей подготовке, поэтому необходимы и актуальны психологические исследования, направленные на выявление и описание факторов, от которых зависят здоровье и, соответственно, работоспособность представителей указанной профессии.

В настоящее время киберспорт является уникальным соревновательным, социальным, экономическим и развлекательным мероприятием, а также актуальной профессией. Это означает, что спортивным психологам необходимо совершенствовать навыки работы в сети с использованием новых технологий и уделять особое внимание инструментам, связанным с электронными видами спорта.

Киберспорт, несмотря на широкое международное признание и все возрастающей к нему интерес широких слоев населения, лишь недавно начал привлекать внимание психологов, занимающихся темой спорта и имеющих опыт работы с игроками, осуществляющими свою деятельность в подобном формате. Исследователи придерживаются единого мнения, что для участия в киберспортивных соревнованиях требуются особые навыки и способности, в том числе и психологические [17]. Эти

психологические требования обусловлены тем, что видеоигры включают в себя социальную составляющую: участники часто соревнуются в командах, следовательно, очень важно поддерживать комфортную атмосферу при проведении соревнований в условиях давления конкуренции.

D. Himmelstein, Y. Liu и J.L. Shapiro указывают, что наиболее важными элементами киберспорта являются способность участников контролировать состояние напряжения (кратковременное чувство ярости и бессилия, вызванное ощущением своей неспособности достичь поставленной цели, может привести к потере концентрации и плохому результату) и способность к коммуникации [13]. Особенно важно изучение специфического языка, используемого в киберспорте для общения, поскольку это способствует лучшему пониманию происходящего и установлению прочных взаимоотношений между членами команды. Выделяют также ряд характеристик, которыми должен обладать киберспортсмен, чтобы быть успешным: умение быстро принимать решение; хорошая мотивация, концентрация; эмоциональный контроль; позитивный настрой; стремление к постоянному совершенствованию; способность отделять личную жизнь от спортивной; навык правильной умственной и физической разминки перед тренировками [13].

Современные исследователи, занимающиеся темой киберспорта, пришли к выводу: для того чтобы соответствовать требованиям киберспортивных соревнований, участникам необходимо совершенствовать свои когнитивные способности (сообразительность, память, способность к быстрому формулированию и осуществлению решения); психологические навыки (эмоциональный самоконтроль, концентрацию, степень уверенности, в том числе в себе самом); физические, технические и тактические способности (знание игры и ее стратегии); координацию и традиционные ценности (индивидуальные усилия, командная работа и преодоление препятствий) [12; 15; 19]. Следует иметь в виду, что набор навыков варьируется в зависимости от характеристик видеоигры. Вместе с тем ученые отмечают, что профессиональным киберспортсменам свойственно следовать устоявшимся привычкам и распорядку дня.

Большой интерес представляют эффективное когнитивное функционирование и существующие когнитивные резервы, которые могут способствовать повышению игровой результативности. Вторые необходимы для изучения, тренировки и закрепления определенных способностей, которые нужны при формировании набора навыков киберспортсменов. Чтобы хорошо справляться с нагрузкой во время занятий, следует развить такие составляющие, как внимание (имеется в виду его разделение и переключение); восприятие и обработка информации (должны происходить очень быстро); визуально-пространственные навыки (для реализации навигации в виртуальной среде) [2; 5].

У профессиональных киберспортсменов, в отличие от обычных людей, играющих в видеоигры, гораздо большее количество часов, затрачиваемых на прохождение игры и тренировки, сильнее мотивация улучшить свои способности. При этом игроки, стремящиеся только к уходу от реальности, подвержены особому риску (проблемного использования видеоигр) [9].

В зависимости от мотиваторов было выделено шесть категорий участников киберспорта [14]: социализированные (заинтересованные в создании и поддержании социальных отношений); перфекционисты (стремящиеся исследовать всех аспекты игры до конца); соревнующиеся (заинтересованные в победе и в том, чтобы их поведение способствовало ей); эскаписты (стремящиеся убежать от реальности); ориентированные на сюжет (т. е. концентрирующиеся на сюжете игры, предыстории

персонажей); интеллектуалы (играющие с целью повышения своих умственных способностей, развития разума).

Работы некоторых ученых, анализирующих психологические потребности, увлечения и мотивацию у любителей и полупрофессиональных игроков, свидетельствуют, что самыми большими мотивационными факторами для киберспортивных спортсменов являются соревнование, социальные отношения и исследовательская деятельность [9].

Возрастающий интерес общества к участникам соревнований и давление, оказываемое на последних, может привести к ментальным и физическим проблемам, поэтому необходимо разработать стратегии для преодоления негативных последствий занятий киберспортом.

На ментальном уровне представители киберспорта могут страдать от депрессии и симптомов «выгорания». Кроме того, не следует забывать о стрессовых аспектах киберспорта, которые включают коммуникацию в команде, критику со стороны членов коллектива и руководства, отсутствие общих целей, трудности в поддержании здорового образа жизни и влияние неподвижного образа жизни. Психосоциальными компонентами могут также являться аддиктивное поведение, социальная тревожность и нарушение сна [7], а они, в свою очередь, могут сказаться на физическом, когнитивном и психическом здоровье киберспортсмена. С игровой зависимостью связаны и особые когнитивные проблемы, такие как когнитивный дефицит (нарушение функционирования системы управления, принятие опасных решений или процессов обдумывания) и когнитивные предубеждения (когнитивные искажения и дисфункциональное познание) [3]. На телесном уровне киберспортсмены подвержены хроническим перегрузкам или травмам, таким как усталость глаз, боли в шее, спине и запястьях. Вышеназванные проблемы со здоровьем (при их возникновении и развитии) приводят к высокой вероятности ухода из спорта и травмам, которые могут привести к завершению карьеры.

Киберспорт с каждым годом совершенствуется все больше, и его участники должны обладать навыками, очень похожими на те, которые необходимы людям, профессионально занимающимся традиционными видами спорта. Для успешного участия в киберспортивных соревнованиях требуются различные способности, которые будут помогать выдерживать напряженные турниры, а также длительные регулярные (возможно, ежедневные) тренировки. Таким образом, необходимы профилактические и терапевтические способы борьбы с проблемами, возникающими у киберспортсменов со здоровьем, а также инновационные подходы к тренировкам в рассматриваемом виде спорта (т. е. такие, благодаря которым участники киберсоревнований будут становиться сильнее на когнитивном, физическом и ментальном уровнях).

Исследование, проведенное T. Kagi, показало, что 55,6 % киберспортсменов профессионального, высокого уровня считают, что физические упражнения улучшают их результаты в киберспорте [15] и обычно уделяют физическим упражнениям примерно около часа в день, хотя это делается скорее с целью ведения здорового образа жизни, а не для улучшения своих киберспортивных результатов [15]. 40 % киберспортсменов не делают никаких физических упражнений или менее часа в день отводят физической активности [7]. Что касается когнитивной подготовки, в настоящее время нет литературы, в которой обсуждают потенциальные дополнительные подходы к тренировке когнитивного потенциала киберспортсменов (остается только ежедневная игровая рутина). Ясный ум, оптимальные когнитивные способности и хорошая физическая форма – возможные факторы, которые могут определить, кто выиграет турнир, а кто проиграет.

Психологам необходимо уделять большое внимание работе с киберспортивными группами. Так, например, было бы целесообразно, чтобы спортивные психологи обучали спортсменов в таких областях, как формирование профессиональных ценностей, командная работа и навыки коммуникации. Иными словами, психолог должен быть неотъемлемой частью любой киберспортивной команды. Исследовательские работы, посвященные киберспортивной психологии, немногочисленны, однако изложенные нами в статье материалы и позиция предоставляют широкий простор для теоретического дискурса о психологических особенностях киберспорта.

Библиографический список

1. Киберспорт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киберспорт#История> (дата обращения: 03.06.2023).
2. Bediou B., Adams D.M., Mayer R.E. Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional and cognitive skills // *Psychological Bulletin*. 2018. Vol. 144. № 1. Pp. 77–110.
3. Billieux J., Potenza M.N., Maurage P. Cognitive factors associated with gaming disorder // *Cognition and addiction: A researcher's guide from mechanisms towards interventions*. Amsterdam: Academic Press, 2020. Pp. 221–230.
4. Borowy M., Dal Yong J. Pioneering e-sport: The experience economy and the marketing of early 1980s Arcade Gaming Contests // *International Journal of Communication*. 2013. Vol. 7. URL: https://www.researchgate.net/publication/275652195_Borowy_Michael_and_Dal_Yong_Jin_2013_Pioneering_eSport_The_Experience_Economy_and_the_Marketing_of_Early_1980s_Arcade_Gaming_Contests_International_Journal_of_Communication_7_2254-2275 (дата обращения: 02.06.2023).
5. Chopin A., Bediou B., Bavelier D. Altering perception: the case of action video gaming // *Current Opinion in Psychology*. 2019. Vol. 29. Pp. 168–173.
6. Dal Yong J. Historiography of korean esports: perspectives on spectatorship // *International Journal of Communication*. 2020. Vol. 14. URL: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/13795> (дата обращения: 02.06.2023).
7. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model / J. DiFrancisco-Donoghue, J.R. Balentine, G. Schmidt, H. Zwibel // *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*. 2018. Vol. 5. № 1. URL: https://www.researchgate.net/publication/330314554_Managing_the_health_of_the_eSport_athlete_An_integrated_health_management_model (дата обращения: 02.06.2023).
8. Esports [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Esports> (дата обращения: 02.06.2023).
9. García-Lanzo S., Chamarro A. Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional esports players // *Aloma Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*. 2018. Vol. 36. № 2. Pp. 59–68.
10. Good O. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371> (дата обращения: 04.06.2023).
11. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? // *Internet Research*. 2017. Vol. 27. № 2. Pp. 211–232.
12. Hilvoorde I.V., Pot N. Embodiment and fundamental motor skills in esports // *Sport, Ethics and Philosophy*. 2016. Vol. 10. № 1. Pp. 14–27.

13. Himmelstein D., Liu Y., Shapiro J.L. An exploration of mental skills among competitive league of legend players // International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations. 2017. Vol. 9. № 2. Pp. 1–21. URL: https://www.researchgate.net/publication/317973269_An_Exploration_of_Mental_Skills_Among_Competitive_League_of_Legend_Players (дата обращения: 03.06.2023).
14. The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations / A.S. Kahn, C. Shen, R.A. Ratan, L. Lu // Computers in Human Behavior. 2015. Vol. 49. Pp. 354–361. URL: https://www.researchgate.net/publication/274142795_The_Trojan_Player_Typology_A_cross-genre_cross-cultural_behaviorally_validated_scale_of_video_game_play_motivations (дата обращения: 02.06.2023).
15. Kari T., Karhulahti V.M. Do e-athletes move? A study on training and physical exercise in elite e-sports // International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations. 2016. Vol. 8. № 4. Pp. 53–66.
16. The First Online Sports Game [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.wired.com/1993/06/netrek> (дата обращения: 05.06.2023).
17. Virtual sports deserve real sports medical attention / A.M. Pereira, P. Figueiredo, E. Verhagen, J. Brito // BMJ Open Sport & Exercise Medicine. 2019. Vol. 5. № 1. Pp. 1–4. URL: https://www.researchgate.net/publication/337689230_Virtual_sports_deserve_real_sports_medical_attention (дата обращения: 05.06.2023).
18. Players Guide To Electronic Science Fiction Games // Electronic Games. 1982. Vol. 1 (2). Pp. 35–45.
19. Railsback D., Caporusso N. Investigating the human factors in esports performance // Proceedings of the AHFE 2018 International Conferences on Human Factors and Wearable Technologies, and Human Factors in Game Design and Virtual Environments. Orlando, July 21–25. 2018. Pp. 325–334.
20. Ramsey D. The perfect man: how Billy Mitchell became a video-game superstar and achieved pac-man bliss [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.twingalaxies.com/content.php/2548-The-Perfect-Man> (дата обращения: 05.06.2023).
21. Sharpe R.C. 1984 – Every which way but up // Play Meter. Vol. 10 (23). Pp. 49–51.
22. Tassi P. Second US College Now Offering 'League of Legends' Scholarship [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/01/08/second-us-college-now-offering-league-of-legends-scholarship/?sh=5d879ab68770> (дата обращения: 06.06.2023).

DISCOURSE ABOUT THE PSYCHOLOGICAL PORTRAIT OF A PROFESSIONAL CYBERSPORTSMAN

A.S. Matveeva, S.I. Filippchenkova
Tver State Technical University

***Abstract.** The results of the analysis of the problem of theoretical development of a psychological portrait of a professional esports athlete are presented. The significance of studies aimed at explication of factors related to the working capacity and health of representatives of this profession is indicated. It is noted that esports is a unique competitive, social, economic and entertainment event, as well as an actual profession for many of its participants. It is concluded that psychologists studying sports and its impact on a person develop a psychological portrait of a modern esports athlete taking into*

account the requirements of esports competitions for strong-willed qualities, cognitive, technical and tactical abilities, motivational and value-semantic spheres of personality.

Keywords: *cybersport, professional cybersportsman, psychological portrait, sports psychology.*

Об авторах:

МАТВЕЕВА Анна Сергеевна – аспирант кафедры психологии, истории и философии, Тверской государственный технический университет, Тверь, Россия; e-mail: oppa7712@yandex.ru

ФИЛИППЧЕНКОВА Светлана Игоревна – доктор психологических наук, профессор кафедры психологии, истории и философии, Тверской государственный технический университет, Тверь, Россия; e-mail: sfilippchenkova@mail.ru

About the authors:

MATVEEVA Anna Sergeevna – graduate student of the department of psychology, history and philosophy, Tver State Technical University, Tver, Russia; e-mail: oppa7712@yandex.ru

FILIPPCHENKOVA Svetlana Igorevna – doctor of psychological sciences, professor of the department of psychology, history and philosophy, Tver State Technical University, Tver, Russia; e-mail: sfilippchenkova@mail.ru

УДК 159.9:[35:614.8]

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОДВИЖЕНИЯ УСЛУГ ПСИХОЛОГА-КОНСУЛЬТАНТА В СОВРЕМЕННОМ МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ И ЦИФРОВОМ МИРЕ

Е.В. Стельмах

Тверской государственный технический университет, г. Тверь

© Стельмах Е.В., 2023

DOI: 10.46573/2409-1391-2023-3-69-73

Аннотация. *Рассмотрен вопрос продвижения услуг психолога-консультанта, специфика, а также психологические аспекты позиционирования специалиста указанной профессии в информационном пространстве. На основании представленных фактов сделан вывод об эффективности способов продвижения психологической помощи.*

Ключевые слова: *психолог-консультант, продвижение, маркетинг, целевая аудитория, торговое предложение, социальные сети, средства массовой информации.*

Какой бы циничной не выглядела следующая фраза, она (как никакая другая) соответствует действительности: мы все продаем себя – свои знания, навыки и таланты. «Товар» психолога отличается тем, что имеет непосредственное отношение к душе: это не массаж или средство для отбеливания зубов. Разумеется, при продвижении услуг психолога-консультанта следует использовать все возможные экономические и маркетинговые инструменты, но не стоит забывать о специфике услуги.