

Минобрнауки России
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

**Исследование индивидуально — психологических
особенностей игрока на протяжении подготовки и участия в
турнире.**

Полное наименование темы бакалаврской работы

АВТОРЕФЕРАТ

ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Студента 4 курса факультета психологии

направления 37.03.01 «Психология» факультета психологии

Кафедра психологии личности

Лазарев Савелий Алексеевич

(ФИО студента)

Научный руководитель

Доцент, к.псих.н.,

должность, уч. степень, уч.
звание

подпись, дата

А.Ф. Пантелеев

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

Профессор, д. псих.н.

должность, уч. степень, уч.
звание

подпись, дата

Е.В.Рягузова

инициалы, фамилия

Саратов, 2022

Введение. В современном мире, киберспорт стал популярным наравне с обычным спортом, это можно заметить по количеству зрителей на турнирах и по тому как многие современные компании стараются взаимодействовать с киберспортивными организациями, например, с такими как «Natus Vincere». Так же об этом говорит то, что в 2016 году киберспорт был причислен одним из видов Олимпийских дисциплин.

Психологическое состояние киберспортсменов и их настроенность на победу практически не отличается от поведения спортсменов в классическом понимании, психологические требования, с которыми сталкиваются киберспортсмены, удивительно похожи на те, которые испытывают спортсмены традиционных видов спорта, соревнующиеся на самом высоком уровне. Поскольку пребывание в среде, где вы соревнуетесь за достижение своей цели, может привести к тому, что спортсмены становятся эмоционально заряженными в определенных ситуациях, таких как коллективные игры.

В киберспорте спортсмен должен регулировать свои собственные эмоции, особенно во время проблем. Киберспорт требует выполнения действий в виртуальной среде, что означает, что игроки имеют меньший контроль над своей рабочей средой по сравнению с традиционными видами спорта. Так же в виртуальной среде вы можете испытывать разъединения, которых вы не испытываете во время занятий традиционными физическими видами спорта. Это приводит к тому, что спортсмены киберспорта должны поддерживать свое оптимальное психическое состояние и справляться с моментами снижения контроля над своей деятельностью.

Актуальность темы исследования обосновывается новизной феномена киберспорт, прежде всего его составляющими, которые формируются в рамках психологического состояния игроков, их моделей поведения и характера личности.

Цель исследования - выявление особенностей психологического состояния игроков на протяжении двух дней подготовки к турниру и на самом турнире.

Объект исследования – психологические состояния в киберспорте.

Предмет исследования – взаимосвязь психологического состояния киберспортсмена во время подготовки к турниру и турнира и его тревожности.

Задачи исследования:

1. Выявить специфику киберспорта в сравнении с обычным спортом.
2. Изучить психологические состояния спортсменов при подготовке к соревнованию и во время проведения соревнования
3. Определить характер взаимосвязи индивидуально - психологических особенностей (тревожности) киберспортсмена и психологического состояние игроков на игровом турнире.

Гипотеза исследования: специфика киберспортивного соревнования сказывается на проявлении типичных для соревнований проявлений тревожности, мобилизации, готовности к участию в соревнованиях.

Методы исследования:

1. метод наблюдения;
2. опросник Самочувствие-активность-настроение, САН
3. Тест «Исследование тревожности» (опросник Спилбергера)
4. метод математической обработки данных.

База исследования: 3 киберспортивные команды. Всего в исследовании приняло участие 15 человека.

Надежность и достоверность результатов работы обеспечивается совокупностью используемых современных общетеоретических положений и методологических позиций; методологической обоснованностью и непротиворечивостью исходных теоретических положений исследования; применением, апробированных и валидизированных методик; репрезентативностью выборки испытуемых; количественным и качественным анализами результатов исследования, осуществленными с применением методов математической статистики.

Теоретическая значимость исследования показана в том, что вводится понятие «киберспорт», В киберспорте спортсмен должен регулировать свои собственные эмоции, особенно во время проблем. Также выделяются факторы, влияющие на когнитивную продуктивность личности.

Научная новизна полученных результатов заключается в том, что верифицирована гипотеза, предполагающая влияние специфика киберспортивного соревнования на проявлении типичных для соревнований проявлений тревожности.

Объем и структура ВКР. Работа общим объемом 72 страница состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, включающего 40 источников и приложения. Выпускная квалификационная работа содержит 12 таблиц, 6 графиков.

Основное содержание работы. Результаты проведенного теоретического исследования в *главе 1. Понятие и психологическая специфика киберспорта*, включающего в себя анализ роли спортивной психологии в киберспорте, стресса в киберспорте, который влияет на игровую деятельность, особенности психологической подготовки спортсмена для участия в киберспортивных соревнованиях.

Благодаря краткому обзору литературы в области киберспорта можно выделить два предмета, которые получили относительно больше научного внимания:

1. сравнение с традиционными видами спорта
2. киберспортивные игроки.

Также были изучены характеристики киберспортивных игроков. Было определено киберспортивных игроков исключительно как профессиональных игроков, которые рассматривали игры как свою работу, в отличие от случайных игроков, которые играли в рекреационных целях. Было рассмотрено, почему люди участвуют в играх и как социальные и

психологические элементы в киберспорте влияют на игровое поведение игроков. По мере углубления понимания киберспорта были пересмотрены эффекты видеоигр и дополнительно исследованы преимущества игры в киберспорт.

Автор пытался определить, в какой степени киберспорт похож на традиционные виды спорта с точки зрения характера деятельности и функционирования бизнес-модели. Некоторые утверждают, что сходство существует не только в характере соревнований, но и в форме организованных мероприятий, от судейства, комментариев, живой аудитории, трансляции до денежных вознаграждений для игроков.

Психологическая подготовка киберспортсмена включает в себя развитие логического и абстрактного мышления, произвольного внимания и его свойств: объема, распределения, переключаемости, концентрации и др. Спортсмен должен обладать хорошо развитыми волевыми качествами, стрессоустойчивостью и самообладанием. Многие киберспортивные дисциплины требуют эффективного командного взаимодействия, которое базируется на доверии, взаимопонимании, взаимовыручке и взаимоответственности.

Основная задача специальной психологической подготовки - формирование у спортсмена психической готовности к участию в конкретном соревновании. Готовность предполагает: уверенность в своих силах; стремление бороться за победу до конца; оптимальный уровень эмоционального возбуждения (боевая готовность); устойчивость к неблагоприятным факторам (погода, давление зрителей, предвзятость судей); способность произвольно управлять своим поведением и чувствами.

Проведенное эмпирическое исследование, описанное в *главе 2. Эмпирическое исследование* установление психологических особенностей игрока на протяжении подготовки и участия в турнире, позволило нам выявить и описать индивидуальные особенности киберспортсменов, доказать, что киберспортивное соревнование влияет на самочувствие, активность, настроение и тревожность игроков.

Автор проводит тестированное исследование. Само тестирование состояло из двух опросников, которые помогают определить не только эмоциональное, но и физическое состояние киберспортсменов.

Анализ результатов воспроизведения опросников производился, при помощи программы IBM SPSS Statistics. Оценивалась одиночка корреляция между двумя опросниками.

Результаты исследования показали, у команды по League of Legends: Первый день исследования: проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей настроения, активности и реактивной тревожности.

Второй день исследования: проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей личной тревожности и самочувствия игроков. Так же выявлена достоверная ($p < 0,05$) весьма высокая ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей реактивной тревожности и настроения испытуемых.

Третий день исследования(турнир): проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей личной тревожности и настроения испытуемых. Больше взаимосвязей выявить не удалось.

У команды по Dota 2:

Первый день исследования: проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей личной тревожности и настроения игроков. Так же больше взаимосвязей выявлено не было.

Второй день исследования: проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей самочувствия и настроения игроков. Так же больше взаимосвязей выявлено не было.

Третий день исследования (турнир): проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей личной тревожности и настроения игроков. Так же больше взаимосвязей выявлено не было.

У команды по Counter-Strike: Global Offensive:

Первый день исследования: проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей активности и настроения игроков. Так же больше взаимосвязей выявлено не было.

Второй день исследования: проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,01$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей самочувствие и настроения игроков. Так же больше взаимосвязей выявлено не было.

Третий день исследования (турнир): проведенный корреляционный анализ в программе SPSS с использованием коэффициента корреляции Спирмена позволил выявить достоверную ($p < 0,05$) весьма высокую ($rS=0,9$) взаимосвязь показателей реактивной тревожности и самочувствия игроков. Так же больше взаимосвязей выявлено не было.

Результаты проведенного исследования позволяют сделать следующие выводы:

1. В ходе исследования было выявлено, что соревнования влияют на самочувствие игроков, это можно было заметить по результатам опроса игроков, которые проводились перед соревнованием и в день соревнования. Для многих игроков соревнование было важным.

2. На поведение киберспортсменов влияет стресс, из-за которого снижается уровень мобилизации, настроения и активности, повышается тревожность.

3. Но также для многих киберспортсменов участвующих в исследовании соревнования были мотиватором, на это указывает то что игроки становились более социальным, повышалась активность улучшалось настроение.

Заключение. Полученные результаты свидетельствуют в пользу нашего предположения о том, как говорилось ранее, традиционная подготовка киберспортивных игроков сводится к формированию технических навыков игры и психологической устойчивости. Также опираясь на личностные особенности киберспортсменов мы видим, как у разных киберспортсменов не только одной команды, но и разных команд и дисциплин отличаются данные в разные дни подготовки и самого турнира, это говорит о том как киберспортсмены по-разному реагируют на такие события как тренировки и турнир.

Можно говорить, что киберспортивное соревнование оказывает существенное влияние на личностные особенности киберспортсменов и на взаимодействие членов команды.

Результаты приведенных исследований, позволяют утверждать, что во время подготовки к турнирам и на соревнованиях у игроков ярко проявляются их индивидуальные особенности, которые выражаются в проявлении стресса и самоощущениях. Игроки поддерживают своих союзников, когда у них что-то не получается или, когда команда во время игры старается поднять свой боевой дух.

Полученные данные в результате исследования представляют интерес в области изучения стрессоустойчивости спортсменов в киберспорте.

Результаты приведенных исследований, основанных на опросниках тревожности и оперативной оценки самочувствия, активности и настроения, что киберспорт похож на классический спорт, тем что на игрока в процессе подготовки к важному турниру или чемпионату могут повлиять различные психоэмоциональные факторы, например, действия игроков противоположной или союзной команды, особенности тактики, внешние факторы.

Основываясь на данных мнении игроков, можно утверждать, что следующие характеристики (отсортированные в порядке убывания важности) наиболее важны для оценки качества игры террористической команды: “Установка бомбы” (36%); “Обезвреживание бомбы” (18%); “Количество попаданий” (11%); “Количество выстрелов” (6%); “Уровень экипировки” (4%); “Продолжительность раунда” (4%); “Процент эффективного использования гранат” (2%); “Количество использованных гранат” (2%); “Сумма денег команды в ранних раундах” (2%); “Процент присутствия в зоне низкой видимости” (2%).

На этом же основании можно сделать вывод, что следующие характеристики не играют существенной роли в прогнозировании результата игры (процент их влияния на результат примерно равен 0%):

1. “Процент активного движения на начальном этапе”
2. “Процент активного движения в середине игры”
3. “Процент игрового времени движения группой из 2 человек”
4. “Процент игрового времени движения группой из 3 человек”
5. “Процент времени в зоне видимости высокого уровня”
6. “Процент времени в зоне среднего-уровень видимости”.

Публикации по теме - опубликованы 1 научная статья:

1. **Лазарев С.А.** Особенности управленческих решений капитана киберспортивной команды. Сборник материалов XII ежегодной научно-практической конференции молодых ученых факультета психологии 2022 с. 69-72. ISBN 978-5-9999-3530-4.