

АКТУАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ ПСИХОЛОГИИ КИБЕРСПОРТА



Богачева Н. В.
– аспирантка кафедры
общей психологии МГУ им.
М.В. Ломоносова

Смит Д. В.
– председатель Федерации
Компьютерного Спорта
России

Ключевые слова: психология, киберпсихология, игра, компьютерный спорт, киберспорт, информационные технологии, онлайн

Аннотация: В статье дается общая характеристика компьютерного спорта как новой спортивной дисциплины и области интересов спортивной психологии. Описывается современное состояние киберспорта в России, намечаются круг важнейших проблем данного направления и перспективы его развития с позиции психологии спорта и киберпсихологии.

Общая характеристика компьютерного спорта. Стремительное развитие технологий, характерное для настоящего времени, оказывает значительное влияние на все сферы человеческой деятельности, в том числе - спортивную. Новейшие информационные технологии (ИТ) применяются для моделирования соревновательных ситуаций, проектирования спортивных объектов, создания тренировочных программ, расширения зрительской аудитории и т. д. Помимо существенного влияния на развитие распространенных видов спорта, ИТ могут являться и источником возникновения новых спортивных дисциплин. Наиболее ярким примером этого является компьютерный или электронный спорт, также называемый киберспортом.

Компьютерный спорт можно определить как организованную деятельность людей, направленную на развитие и сравнение навыков игры в различные компьютерные игры. По сравнению с традиционными видами спорта он представляет собой крайне разнородное, быстро меняющееся направление. Как правило, его относят к интеллектуальным видам спорта, что представляется справедливым, при этом компьютерный спорт предъявляет высокие требо-

Summary: The article describes main characteristics of cybersport (e-sport) as a new sport discipline and a research field for sport psychology. The present state of cybersport is described and main problems and perspectives of further psychological studies are outlined.

вания к скорости реакции, координации движений, моторным навыкам. Другой отличительной особенностью компьютерного спорта является разнообразие и изменчивость самих игр, для успеха в которых требуются различающиеся навыки и стратегии. По мере выхода обновлений сами игры также претерпевают изменения, часто довольно значительные, к чему игрокам необходимо адаптироваться. Наконец, наиболее существенное: компьютерный спорт возник как результат стремительного развития ИТ. Подавляющее большинство игроков – молодые люди, обладающие необходимыми навыками обращения с компьютерами и Интернетом.

Вся история киберспорта насчитывает немногим более 15 лет, он находится на этапе становления, а его официальный статус еще не вполне устоялся. В 1997 г. в США была создана первая профессиональная лига компьютерных игроков Cyberathlete Professional League (CPL), цель которой - превращение компьютерных игр в зрелищный спорт, а одна из основных задач – организация ежегодных соревнований. Аналогичные организации позднее возникают в других странах. В России в 2001г. создана национальная Федерация компьютерного спорта, а с 2004 года компьютерный спорт в России

оказался официально признанным видом спорта, в течение 2004–2006 гг. он был включен во Всероссийский реестр видов спорта [5,6]. В настоящее время компьютерный спорт наиболее развит в Китае и в Южной Корее. С 2000г. проводятся крупнейшие на данный момент ежегодные соревнования World Cyber Games. В них участвуют сотни игроков из десятков команд, представляющих более 60 стран мира. Зрительская аудитория международных соревнований составляет более 4,5 млн. человек. В России в настоящее время имеются 9 профессиональных и несколько тысяч любительских команд, в ежегодных мероприятиях Федерации компьютерного спорта России принимают участие около 30-40 тыс. игроков. Российские команды являются чемпионами мира по целому ряду популярных игр, что говорит о заинтересованности и высоком уровне подготовки киберспортсменов в нашей стране.

С каждым годом компьютерные игры привлекают интерес все более широких групп, в основном молодежи. Растущий общественный интерес способствует развитию киберспорта и его становлению в качестве признанного направления спортивной деятельности.

Психологические исследования компьютерных игр. Несмотря на растущую популярность, компьютерный спорт все еще 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. Однако исследования компьютерных игроков, имеющие значение для киберспорта, проводятся в рамках такого развивающегося раздела психологии, как киберпсихология, или психология Интернета [4].

Широко распространенное бытовое представление об опасности компьютерных игр для психического развития чаще всего не находит подтверждения в эмпирических исследованиях. Анализ работ отечественных и зарубежных ученых позволяет говорить о положительном влиянии компьютерных игр на развитие логического мышления, стратегического планирования, прогнозирования, скорости переключения, селективности и способности распределять внимание, быстроты реакции, пространственной ориентации, зрительно-моторной координации.

Отмечается, что опыт компьютерной игры положительно влияет на способность детей,

подростков и взрослых к пространственному восприятию и мышлению. Jing Feng с соавторами исследовали особенности пространственного мышления игроков в игры жанра action и shooter, в том числе в популярную среди киберспортсменов игру Counter Strike [14]. Оказалось, что пространственные способности улучшаются независимо от пола испытуемых, сокращается традиционно признанный в психологии разрыв между пространственными способностями мужчин и женщин. Специально организованные игровые сессии для людей без опыта игры также способствуют улучшению у них показателей пространственного мышления.

C. Barlett с коллегами указывают на корреляции между высокими показателями в тестах на внимание и опытом игры [11]. В их исследовании было также показано, что после специально организованных игровых сеансов люди без игрового опыта лучше выполняют когнитивные тесты.

P. Greenfield отмечает, что игроки показывают высокие результаты при одновременном выполнении нескольких заданий (т. н. «мульти-таскинг»), что у не-игроков вызывает большие затруднения [12]. В той же работе приводятся данные о положительной корреляции успешности врачей-хирургов в играх жанра action и их успешности при проведении лапароскопических операций: они совершают на 47% меньше ошибок и выполняют операцию на 39% быстрее, чем менее успешные игроки. Вероятно, игра и проведение подобной операции опираются на сходные навыки, при этом корреляция имеет некоторое опосредствующее звено. Такие данные позволяют ставить вопрос о перспективе переноса компьютерно-игровых (и, шире, виртуальных) навыков в реальную деятельность для повышения ее эффективности, однако в столь глобальном масштабе у данной задачи пока нет решения.

Ряд исследований посвящен связи между увлеченностью компьютерными играми и агрессивным поведением, жестокостью. Если в обществе сложилось представление о наличии такой связи, то среди исследователей есть как сторонники (см. обзорную работу [2]), так и противники этой теории – последние опровергают ее как на эмпирическом, так и на объяснительном теоретическом уровне (см. обзорные работы [4,10]). Кроме того, компьютерные игры, в том числе используемые для проведения киберспортивных соревнований, различаются

по возрастному рейтингу, соблюдение которого позволяет предотвратить возможное негативное воздействие не подходящего для детей и подростков содержания на их психику [4].

Исследования эмоционально-мотивационной сферы игроков в компьютерные игры указывают на то, что для них характерна высокая мотивация достижения успеха, эмоциональная устойчивость [4,8]. Компьютерные игроки характеризуются большей рациональностью при принятии решений и одновременно большей склонностью к риску [1,3,10]. Другие авторы указывают на импульсивность игроков в компьютерные игры [12]. Отмечаются лидерские качества игроков, их способность работать в команде, принимать ответственность за себя и свою группу, отсутствие страха совершить ошибку [3].

С другой стороны, необходимо учитывать потенциальный вред увлечения компьютерными играми для здоровья игроков – продолжительная игра согласно исследованиям [4] приводит к возникновению утомления, ощущению апатии или излишней возбужденности, раздражительности, проблемам со сном, появляется резь в глазах, боли в запястье, спине, шее, общее переживание стресса. P. Greenfield обращает внимание на то, что чрезмерное увлечение компьютерными играми и телевидением негативно сказывается на воображении [12]. Л. В. Черемошкина указывает на структурные изменения в функционировании системы произвольного контроля запоминания, что негативно влияет на опосредствованное запоминание сложно организованного материала, не затрагивая при этом общие мнемические функции [9]. Такого рода эффекты нуждаются во внимательном изучении и проверке с целью объяснения причин и механизмов их возникновения.

Проводящиеся в рамках киберпсихологии исследования компьютерных игр и игроков не дают ответов на все вопросы, встающие перед компьютерным спортом как спортивной дисциплиной. В киберпсихологии не рассматриваются отдельно выборки профессиональных киберигроков, нет данных о специфике либо сходстве их психологических особенностей в сравнении с игроками, не участвующими в соревнованиях. Кроме того, для развития компьютерного спорта необходимы психологические характеристики, описания данной дисциплины, составление которых является одной из задач спортивной психологии.

Компьютерный спорт как область интереса спортивной психологии. По ряду признаков компьютерный спорт можно и нужно оценивать как вид спорта, особую спортивную дисциплину.

1. Деятельность киберспортсменов определенно носит соревновательный характер и направлена на достижение максимального результата, выражающегося в победе над противником.

2. Компьютерный спорт требует регулярных многочасовых тренировок. Для командных игр огромное значение имеет не только подготовка каждого из участников, но и их умение действовать слаженно, скоординированно, преследуя общие цели. В индивидуальных играх наличие постоянного партнера высокого уровня для проведения совместных тренировок значительно повышает их эффективность и успешность обоих игроков. Изучаются также игровая манера, специфические игровые приемы, характерные для вероятных соперников, отрабатываются способы нейтрализации их.

3. Огромное значение имеет функциональное состояние киберспортсмена, от чего зависят быстрота реакции, внимание, способность сохранять концентрацию, успешность выступления в целом. Длительность каждой компьютерной игры сравнительно невелика, однако от игрока требуется максимальная сосредоточенность на происходящем в игре, практически мгновенное принятие решений и минимальное количество допущенных ошибок. Среднее время встречи для командной игры составляет порядка полутора часов, для индивидуальных соревнований – около часа; в течение насыщенного соревновательного дня претендующий на победу в финале игрок или команда участвует в 4–5 подобных встречах. Можно сделать вывод, что компьютерные спортсмены подвергаются значительным психологическим и физическим нагрузкам, сопоставимым с нагрузками на спортсменов в других дисциплинах.

4. Соревнования по компьютерным играм происходят публично, при большом скоплении зрителей, транслируются в Интернете, в последнее время возрастает внимание к компьютерному спорту со стороны СМИ. Помимо денежных призов, победители приобретают известность и статус – и не только в компьютерном сообществе, становятся узнаваемыми «звездами». Соревнования в режиме оффлайн проходят по всему миру, и компьютерным спортсменам, как и всем другим спортсменам, при-

ходится приспособляться к смене климата и часовых поясов.

5. Необходимость постоянных тренировок, официальных и неофициальных соревнований, показательных и рекламных выступлений, а также относительно высокие призы позволяют ведущим киберспортсменам становиться профессионалами с перспективой по окончании карьеры тренировать любителей или профессиональные команды. Таким образом, киберспорт держится на профессиональных спортсменах, их мастерство притягивает новые поколения любителей, а обновление состава участников соревнований происходит в естественной конкуренции, как это имеет место в других видах спорта.

Отвечая общим критериям спортивной деятельности, компьютерный спорт имеет также определенную выраженную специфику, на которую необходимо обратить внимание при составлении характеристики данной дисциплины.

1. Необходимым условием для возникновения и распространения киберспорта является высокий уровень развития ИТ. Технические средства, компьютерные комплектующие должны соответствовать возможностям и способностям игроков, поэтому для спортивных соревнований используются мощнейшие компьютеры и специальные мыши, клавиатуры, джойстики.

2. Новые игры, претендующие на роль спортивных дисциплин, появляются каждый год. Частая смена программы соревнований, создает ряд трудностей для судейства и для подготовки профессиональных спортсменов, но превращает киберспорт в динамичное, постоянно развивающееся направление [7].

3. Возраст профессиональных компьютерных спортсменов в большинстве случаев не превышает 25 лет, отчасти в связи с тем, что для столь молодой спортивной дисциплины поколение более «пожилых» игроков еще не успело сформироваться, а отчасти из-за того, что большинство игр, по которым проводятся соревнования, предъявляют высокие требования к скорости реакции и вниманию, в перспективе компьютерный спорт останется преимущественно «спортом молодых». В то же время имеются разновидности игр, например, походовые стратегические игры, в которых роль скорости реакции снижается, возрастает роль опыта и навыков, что позволяет соревноваться игрокам разного возраста.

4. Еще одним отличием компьютерного спорта от большинства других видов спорта является отсутствие разделения дисциплин на мужские и женские. Среди профессиональных компьютерных игроков подавляющее большинство составляют мужчины, но есть и женские команды. В компьютерном спорте мужчины и женщины вполне могут соревноваться между собой или составлять смешанные команды. В то же время интересы компьютерных игроков разного пола, как правило, несколько отличаются, так что в перспективе возможно возникновение «женских» и «мужских» направлений внутри киберспорта.

5. В настоящее время компьютерный спорт популярен лишь среди молодежной группы населения, однако потенциально представляет интерес для значительно большей части общества. По данным опросов, в разных странах компьютерными играми увлекаются от 30% до 70% популяции.

Задачи психологии компьютерного спорта. Как правило, психологи, педагоги и родители склонны крайне настороженно относиться к компьютерным играм, беспокоятся по поводу развития зависимости от компьютерных игр и других негативных последствий. Признание и популяризация компьютерного спорта может способствовать формированию более делового и серьезного отношения игроков и общества в целом к компьютерным играм. В отличие от любителей, профессиональные компьютерные игроки, как правило, не страдают игровой зависимостью, а потенциальные последствия игровой активности для соматического и психического здоровья еще не вполне изучены. Изучение таких последствий должно стать одной из задач психологии киберспорта. Значительный интерес представляет также выявление тех психологических характеристик, которые бы способствовали успеху игроков в компьютерном спорте. Такие исследования на данный момент не проводятся.

Профессиональные команды киберспортсменов, как правило, подбираются тренерами и/или владельцами компьютерных клубов. Возникающие стихийно любительские команды часто бывают нестабильны по своему составу и достижениям, для перехода в разряд профессиональных команд они также нуждаются в руководстве со стороны тренера и более опытных игроков. При этом трудности взаимодействия, с которыми могут столкнуться тренер и сами игроки, аналогичны возникающим

внутри команды в любой другой спортивной дисциплине, с той разницей, что даже во время совместных тренировок общение членов команды и тренера зачастую опосредствовано Интернетом.

В настоящее время не разработано никаких рекомендаций для тренеров 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 тренерской работы. Поэтому одной из первостепенных задач спортивной киберпсихологии является сбор данных о практической деятельности компьютерных игроков и их тренеров и организации специальной подготовки в виде практических рекомендаций, специальных курсов, учебных пособий, системы повышения квалификации.

Компьютерный спорт является новой, специфической, быстро развивающейся, перспективной дисциплиной, нуждающейся в психологическом сопровождении. Приоритетным является не только составление исследовательской программы, но и привлечение внимания специалистов для работы с тренерами и командами, информирования их о возможных последствиях и рисках компьютерной игровой деятельности, психодиагностики и составления рекомендаций. Необходимо также обобщать данные исследований по психологии компьютерных игр и данные реального игрового опыта профессиональных игроков, их тренеров; создавать методологические рекомендации, повышать психолого-педагогическую квалификацию тренеров и капитанов команд. В первую очередь это будет полезно тем, кто будет состав-

лять основу компьютерного спорта в будущем, когда это направление получит еще большее признание.

Участие специалистов в области спортивной киберпсихологии поможет решать важнейшие задачи на всех этапах подготовки профессиональных игроков к соревнованиям: это подбор и замена игроков в команде, диагностика и оптимизация предстартовых состояний, коррекция тренировочного процесса, осуществление психологической поддержки игроков, проведение релаксационных процедур после соревнований. Необходимо также подходить с психологической точки зрения к подбору партнера по тренировкам, сочетанию в одной команде опытных и молодых игроков, обеспечению преемственности игроков в команде, подготовке спортсменов к окончанию их профессиональной карьеры и переходу в разряд ветеранов, тренеров будущих команд или к занятию другой деятельностью. По мере распространения профессионального компьютерного спорта эти проблемы будут становиться все более значимыми.

В настоящий момент профессиональных компьютерных игроков в России отличает высокий уровень подготовки, на что указывает большое количество побед на международных крупных соревнованиях. Представляется очень важным сохранение этого уровня выступлений и в будущем, а также увеличение числа дисциплин, по которым игроки из нашей страны уверенно достигают призовых мест. Решение встающих перед компьютерным спортом методологических и организационных задач, в том числе и в сфере психологии спорта, таким образом, является залогом дальнейшего успеха российского компьютерного спорта.

Литература:

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. // Психология. Журнал Высшей Школы Экономики. Том 8 №4 – 2011 – с. 35-58
2. Буркова В. И., Бутовская М. Л. Насильственные компьютерные игры и проблема агрессивного поведения детей и подростков / Вопросы психологии, №1 – 2012 – с. 132-140
3. Бэк Дж., Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду – М.: Претекст – 2006 – 248 с.
4. Войскунский А. Е. Психология и Интернет. – М.: Акрополь, 2010. – 439 с.
5. Приказ Госкомспорта РФ от 12 марта 2004 г. N 226 "О признании нового вида спорта - компьютерный спорт" // Информационно-правовой портал ГАРАНТ [Электронный ресурс]
6. Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4 июля 2006 г. N 414 "О компьютерном спорте" // Информационно-правовой портал ГАРАНТ [Электронный ресурс]

7. Сурконт К. В. Проблемы официального признания компьютерного спорта. // Проблемы и перспективы компьютерного спорта: Тезисы докладов I ВУЗовской конференции с приглашением специалистов Москвы и Московской области / Под ред. Новоселова М. А. – Москва, 17 декабря 2010 – Москва: РГУФКСиТ, ФСК России – 2011 – с. 46-51
8. Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. №3 – 1991 – с. 27-39.
9. Черемошкина Л. В. Влияние Интернет-активности на мнемические способности субъекта. // Психология. Журнал Высшей Школы Экономики. Том 7. №3. – 2010 – стр. 57-71
10. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. // Психологический журнал, том 20, №1, - 1999 - с. 86-102
11. Barlett C. P., Vowels C. L., Shanteau J., Crow J., Miller T. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance. // Computers in Human Behavior, Vol. 25, N. 1, - 2009 - pp. 96-102.
12. Greenfield P. M. Technology and informal education: what is taught, what is learned. // Science. Vol. 323. – 2009 – pp. 69-71
13. Jing Feng, Spence I., Pratt J. Playing an action video game reduces gender difference in spatial cognition. // Psychological science. Vol. 18. N. 10 – 2007 – pp. 850-855



