

Алексєєва Ірина Анатоліївна
Алексєнко Яна Валеріївна

Харківська державна академія фізичної культури

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З КІБЕРСПОРТУ

Анотація: У статті розглянуті засади сучасного кіберспорту з позицій спортивної психології, розглядаються актуальні проблеми, пов'язані з підготовкою гравців та їх результативністю.

Ключові слова: психологія спорту, кіберспорт, геймер.

Abstract. *Aleksieieva I., Aleksenko Y. Actual problems of preparation of professionals from cybersport. The article considers the principles of modern cyber sport from the point of view of sports psychology, considers the actual problems connected with the preparation of players and their effectiveness.*

Key words: *psychology of sports, cyberport, gamer.*

Постановка проблеми. На даний момент з'являються нові комп'ютерні ігри, дуже вимогливі до когнітивних і соціальних здібностей геймерів. Популярність ігрового процесу дозволяє говорити про кіберспорт, як сукупність принципово нових видів спортивної, тренувальної та змагальної діяльності. Проблеми швидкості і точності управління рухом, витривалості, обсягу та розподілу уваги, емоційного самоконтролю та саморегуляції в цілому у вищій мірі актуальні для підготовки кіберспортсменів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Кіберспорт «eSports» – це форма спорту, в якій основні аспекти забезпечуються електронними системами [3]. Кіберспорт зазвичай відноситься до змагальних (професійних і аматорських) відеоігор, які часто координуються різними лігами та турнірами, де гравці зазвичай належать командам або іншим спортивним організаціям, які спонсоруються різними представниками бізнесу. В останні роки кіберспорт став однією з найбільш швидкозростаючих форм «нових медіа», завдяки зростанню популярності онлайн-ігор і онлайн-технологій мовлення.

Існує думка особливо фанатів «традиційних» видів спорту, що eSports не можна назвати спортом, тому що компетенція гравця не вимірюється їх фізичними можливостями. Незважаючи на те, що події, що визначають результат в спорті, відбуваються в умовах електронної, опосередкованому комп'ютером середовищі, це жодним чином не означає, що кіберспорт не може фізично виснажувати гравців [4, 5, 6].

В даний час наукові публікації, присвячені психологічній підготовці в кіберспорті, можна назвати дефіцитарними. Напрямок практичної психології в eSports поки знаходиться на стадії первинного збору інформації, і зараз поступово переходить до доказовості.

Кіберспорт – це не тільки багатогодинний геймінг. Як і в будь-якому спорті у команд є тренер: він складає розклад тренувань і розподіляє навантаження на гравців, розбирає з ними стратегії і тактики – індивідуальні та командні. З кіберспортивними командами працюють і інші фахівці, які визначають обсяг фізичного навантаження, розвивають їх комунікативні та інші навички, які необхідні для успішної участі в змаганнях [1].

Особливу увагу науковці [2] приділяють особливостям когнітивної та інтелектуальної підготовки фахівців з фізичної культури та спорту, кіберспортсменів.

У 2018 році обсяг глобальної індустрії кіберспорту, за оцінками Newzoo, досяг 905 мільйонів доларів. При цьому вже до 2020 обсяг ринку, на думку експертів, перевищить 1,4 мільярда.

Мета дослідження. Проаналізувати сучасний стан розвитку проблеми при підготовці фахівців з кіберспорту.

Результати дослідження та їх обговорення. На стадії підготовки до змагань (рис. 1) в даній області пріоритетними можна назвати напрямки:

- а) управління емоційним станом;
- б) формування загального семантичного поля (вираження і словниковий запас гравців нерідко ускладнюють комунікацію);
- в) тренування навичок конструктивного діалогу (в тому числі, засвоєння принципів зворотного зв'язку, підкріплення, алгоритмів прийняття групових рішень).



Рис. 1. Кіберспорт в Україні

Відмінною рисою кіберспорту є відносно слабка дисципліна гравців, пов'язана з молодістю як самих кіберспортсменів, так і галузі в цілому. Поки що відсутні будь-які спроби систематизації ігрової діяльності як окремого виду спорту зі своєю суворою періодизацією навантажень, сформованої дієтою, базовими вимогами.

Висновки. Узагальнюючи отримані дані спостереження можна стверджувати, що незважаючи на таке бурхливе зростання кіберспортивного напрямку і його аудиторії, залишається досить багато питань, які потребують свого вирішення. До них відносяться проблеми систематизації спортивної діяльності, питання специфіки психологічної підготовки для кіберспорту в цілому і кожної з дисциплін окремо, виділення основних якостей, необхідних для успішної кіберспортивної діяльності в кожній з дисциплін та багато іншого.

Перспективи подальших досліджень. В подальшому планується у ситуації, що склалася для багатьох тренерів і спортсменів необхідність формування ефективних навичок саморегуляції а також повноцінної системи психологічної та фізичної підготовки.

ЛІТЕРАТУРА

1. Киберспорт как бизнес и профессия: режим доступа: https://geekbrains.ru/posts/cybersport_howto.
2. Філенко Л.В. Оптимізація навчального процесу з інформаційного забезпечення спеціальності студентів спортсменів з урахуванням когнітивних якостей. Слобожанський науково-спортивний вісник, 2006, 36, 155-157.
3. Hamari, J., Sjoblom, M. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 2017, 27(2).
4. Taylor, T.L., Witkowski, E. This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games. *Proceedings of the 5th International Conference on the Foundations of Digital Games*, ACM, New York, NY, 2010, 195-202.
5. Witkowski, E. Probing the sportiness of eSports. In *eSports yearbook. Norderstedt: Books on Demand GmbH*: 2009, 53-56.
6. Witkowski, E. On the digital playing ield: How we "Do Sport" with networked computer games. *Games and Culture*, 2012, 7 (5): 349-374.