

Научная статья

УДК 159.922.6

<https://doi.org/10.35266/2949-3463-2025-2-2>



Особенности становления профессионализма киберспортсменов

Анна Вячеславовна Шатон[✉], Николай Анатольевич Подымов

Московский педагогический государственный университет, Москва, Россия

Аннотация. Целью статьи выступает анализ профессиональной самореализации и саморегуляции в контексте киберспорта на разных этапах профессиональной карьеры. В качестве методов использовалось сочетание теоретического анализа научной литературы и полуструктурированного интервью начинающих и профессиональных киберспортсменов. Методологией выступили идеи акмеологии А. А. Деркача, через призму которой рассматриваются проблемы профессионализма. Результат исследования – выявление способности к саморегуляции и преодолению трудностей в качестве ключевой роли в долгосрочном успехе в киберспорте. Применение результатов исследования способствует дальнейшему созданию эффективных программ подготовки, развития и сопровождения киберспортсменов на разных этапах профессионального становления. Полученные данные могут быть полезны не только для киберспортсменов, но и для тренеров, психологов, а также специалистов в области акмеологии.

Ключевые слова: киберспорт, профессионализм, самореализация, саморегуляция

Шифр специальности: 5.3.7. Возрастная психология.

Для цитирования: Шатон А. В., Подымов Н. А. Особенности становления профессионализма киберспортсменов // Северный регион: наука, образование, культура. 2025. Т. 26, № 2. С. 32–38. <https://doi.org/10.35266/2949-3463-2025-2-2>.

Original article

Peculiarities of professionalism development in esports

Anna V. Shaton[✉], Nikolay A. Podymov

Moscow Pedagogical State University, Moscow, Russia

Abstract. The purpose of the article is to analyze professional self-actualization and self-regulation in esports at different stages of a professional career. Semi-structured interviews with novice and professional esports athletes and theoretical analysis of scientific literature comprised the methods. This methodology uses A. A. Derkach's acmeological ideas to examine the problems of professionalism. The research result is the identification of self-regulation and coping ability as a key role in long-term success in esports. Effective programs for training, developing, and supporting esports athletes at all career levels could be further developed using these research results. The research findings have potential utility not only for esports athletes, but also for coaches, psychologists, and experts in acmeology.

Keywords: esports, professionalism, self-actualization, self-regulation

Code: 5.3.7. Developmental Psychology.

For citation: Shaton A. V., Podymov N. A. Peculiarities of professionalism development in esports. *Severny region: nauka, obrazovanie, kultura*. 2025;26(2):32–38. <https://doi.org/10.35266/2949-3463-2025-2-2>.

ВВЕДЕНИЕ

Киберспорт, относительно недавно проявивший себя как культурный, экономический и социальный феномен, трансформировался из нишевого увлечения в стремительно развивающуюся индустрию со значительной аудиторией и признанным профессиональным статусом.

Компьютерный спорт (киберспорт, е-спорт, электронный спорт (англ. *cybersport, e-Sport, esport, esports, electronic sport*)) – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия для состязаний человека с человеком или команды с командой [1].

Киберспорт как явление представляет собой возможность самореализации для молодого поколения, что отвечает современным вызовам цифровизации современного общества. В свою очередь киберспорт характеризуется преимущественно ранним пиком профессиональной карьеры, где критически важным становится достижение высоких результатов, обусловленных спецификой когнитивных и психомоторных навыков. В связи с этим представившаяся особенность актуализирует проблематику профессионального становления киберспортсменов, делая акцент на подробном анализе психологических механизмов, способствующих успешному и более длительному карьерному пути в условиях интенсивного соревновательного режима и высокой конкуренции.

Методологической основой исследования выступают идеи А. А. Деркача – «предмет современной психологии – процесс достижения вершины мастерства в профессии, максимально творческой реализации специалиста и достижения высшей жизненной самореализации в зрелом возрасте, т. е. включенная в жизненный путь профессиональная жизнь и деятельность человека» [2].

Е. Н. Миронова, Н. Н. Крыжевская и О. М. Шуваева обозначают, что «на личностном уровне профессионализм рассма-

триваем как целостность, которая выражает те или иные атрибутивные характеристики процесса труда деятельного субъекта, развернутую форму сущностных сил конкретно-исторического человека, его соответствующих знаний, умений и навыков, ценностных ориентаций на смысл и предназначение своего труда, идеалов» [3].

В своих работах D. Himmelstein, Y. Liu и J. L. Shapiro отмечают среди элементов киберспорта наиболее важные: способность участников контролировать состояние напряжения, саморегуляцию эмоционального состояния, а также способность выстроить эффективную коммуникацию. От участников ожидается усиленная тренировка своих когнитивных способностей в контексте соревновательной деятельности: когнитивных, психологических, специфических способностей, таких как глубокое понимание правил и стратегий игры, координация действий и решений команды [4]. С. К. Касюк подчеркивает, что «киберспортсмену нужно иметь высокий уровень мышления, как логического, так и абстрактного, самоконтроля, стрессоустойчивости, концентрации на цели и ситуации» [5].

Подробное определение профессионального становления дает Э. Ф. Зеер: «это формирование профессиональной направленности, компетентности, социально значимых и профессионально важных качеств и их интеграцию, готовность к постоянному профессиональному росту, поиск оптимальных приемов качественного и творческого выполнения деятельности в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями человека... Иными словами, профессиональное становление личности – это «формообразование» личности, адекватной требованиям профессиональной деятельности» [6].

Б. Б. Величковский благодаря наблюдениям за деятельностью киберспортсменов обнаружил, что предиктором победы в киберспорте являются составление и последующая реализация планов, основанных на эффективной коммуникации, координации и когнитивной нагрузке внутри команды [7].

Рассмотрение самореализации как фактора успеха «на протяжении жизненного пути является необходимым условием психологического благополучия, психологической удовлетворенности» [8].

В статье сосредоточено внимание на изучении возрастного аспекта профессиональной самореализации в киберспорте, рассматриваемой во взаимосвязи с развитием и ролью саморегуляции как одного из ключевых факторов, регулирующих как спортивные достижения, так и психологическое равновесие на протяжении профессионального пути.

Цель исследования – определить возрастные особенности профессиональной деятельности в киберспорте, проанализировать психологические механизмы саморегуляции, оказывающие влияние на эффективность тренировочного и соревновательного процессов, а также эмпирически исследовать возрастные различия в проявлениях саморегуляции у начинающих и профессиональных киберспортсменов.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В качестве методов использовалось сочетание теоретического анализа научной литературы и полуструктурированного интервью начинающих и профессиональных киберспортсменов. Выборку начинающих киберспортсменов составили подростки 15–16 лет, профессиональных – студенты, средний возраст которых составил 23 года.

Теоретический анализ научной литературы был направлен на изучение и систематизацию научных знаний по проблеме исследования, возрастной динамики профессиональной деятельности, самореализации и саморегуляции в киберспорте. В ходе изучения научной отечественной и зарубежной литературы были обнаружены следующие аспекты: «профессионализм – это реально достигнутый, достаточно высокий уровень овладения профессией» [9]. К качествам личности, стимулирующим становление профессионализма, относятся «движение к саморазвитию, открытость при взаимодействии с окружающими, принятие своего опыта, креативность, внутренняя удовлетворенность своей жизнью и т. д.» [10].

Полуструктурированное интервью предназначалось для сбора эмпирических данных о субъективном опыте киберспортсменов, а именно их представлений о сущности и значимости самореализации и саморегуляции в реализации своего потенциала и достижению профессионального успеха.

Интервью проводились индивидуально, по заранее разработанному плану, включающему открытые вопросы, позволяющие респондентам свободно выражать свое мнение и делиться личным опытом. План интервью охватывал следующие ключевые темы:

- мотивация к выбору киберспорта, возраст начала профессиональной деятельности;
- понимание успеха и достижений в киберспорте, мотивация к дальнейшему развитию, стратегии самосовершенствования и профессионального роста;
- способы управления эмоциональным состоянием, стрессом и тревогой, методы планирования и организации тренировочного процесса, стратегии восстановления и поддержания психологического благополучия;
- восприятие возрастных изменений когнитивных и психомоторных функций, планы на будущее после завершения активной киберспортивной карьеры.

Выбор полуструктурированного интервью обусловлен необходимостью получения подробной информации о субъективном опыте киберспортсменов, а также возможностью адаптировать ход беседы в зависимости от ответов респондентов и выявленных в процессе интервью новых аспектов исследуемой проблемы. Сочетание теоретического анализа и эмпирического исследования позволяет обеспечить комплексный подход к изучению возрастных аспектов профессиональной самореализации и саморегуляции в киберспорте.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Первичные соприкосновения с киберспортом в младшем школьном возрасте свидетельствуют о ранней направленности к данному виду деятельности. Мотивационным фактором служит пример ближайших родственников, увлекающихся компьютерными играми,

что указывает на значимую роль семейного окружения в формировании первоначального интереса. В то время как в юношеском возрасте открывается больше возможностей проявить свои таланты в студенческих объединениях и далее в профессиональных сообществах.

При выборе игровой дисциплины предпочтение отдается Dota 2. Профессиональные и начинающие киберспортсмены выделяют такие характеристики игры, как разнообразие игровых возможностей, вариативность, обусловленную уникальностью персонажей и непредсказуемостью каждого игрового матча. Данный выбор свидетельствует о предпочтении сложных видеоигр, требующих стратегического мышления и адаптивности. Для обеих групп респондентов характерно наличие амбициозных целей и ориентации на достижение профессионального успеха в киберспорте. В качестве основной цели на каждом этапе выделяется стремление к достижению высоких результатов и участие в профессиональных турнирах высшей лиги.

Интересным аспектом, выявленным среди ответов начинающих киберспортсменов подросткового возраста, является отсутствие ярко выраженных кумиров среди профессиональных киберспортсменов. В то же время подчеркивается интерес к наблюдению за широким кругом игроков, участвующих в различных турнирах. Такой подход свидетельствует о стремлении к всестороннему анализу игровой деятельности профессионалов. При этом респондент, относящийся к профессиональным игрокам, выделяет кумиров, на которых старается равняться. В качестве стратегии обучения выделяется анализ ошибок и поиск важных факторов, влияющих на успех. Это указывает на наличие рефлексивных навыков и осознанное стремление к самосовершенствованию через наблюдение и анализ действий опытных игроков.

Киберспортсмены, как начинающие, так и профессиональные, отмечают среди основных трудностей в начале киберспортивной карьеры налаживание эффективной коммуникации с сокомандниками в тренировочных

матчах. Выделяется причина – неготовность отдельных игроков команды к принятию роли капитана на время матча. Среди стратегий преодоления данных трудностей предлагается смещение фокуса на анализ и проработку своих собственных предпринимаемых действий. В ходе накопления опыта профессиональные игроки пришли к осознанию необходимости командного взаимодействия, что привело к выработке поведенческих моделей, направленных на установление диалога, поиска компромиссов и совместной слаженной координации действий в игровом пространстве.

На начальном этапе подростки выделяют необходимость тренировки отдельных игровых умений посредством точечных тренировок, ориентированных на отработку специфических технических навыков: скорость нажатия клавиш клавиатуры и кликов мыши, точность наведения мыши на цель. Спецификой кибердисциплины Dota 2 является возможность освоения широкого спектра персонажей за счет экспериментирования различными стратегиями и тактиками, что в свою очередь требует большого временного ресурса. Данный подход свидетельствует о стремлении к универсализации игровых навыков и глубокому пониманию механики игры.

Самооценка игровых качеств демонстрирует понимание как сильных, так и слабых сторон. К сильным отнесены коммуникабельность, умение эффективно исполнять свою роль в команде, наличие набора предпочитаемых персонажей, а также готовность к экспериментам с новыми персонажами и нестандартными сборками. Слабые стороны связаны с трудностями в обработке большого объема информации во время игры, что может приводить к упущению важных деталей и ошибкам. Примечательно, что коммуникабельность, отнесенная к сильным сторонам, ранее фигурировала как источник трудностей, что подчеркивает динамику развития навыков и адаптацию к командному взаимодействию.

В вопросе получения советов от более опытных игроков или тренеров подростки демонстрируют самостоятельный подход

к обучению. Основным источником информации и анализа служат записи игр высокорейтинговых игроков. Такая стратегия позволяет самостоятельно выявлять ключевые моменты и перенимать эффективные игровые решения, что свидетельствует о развитых навыках самообучения и аналитического мышления. В то время как профессиональные игроки уже находятся в сообществе киберспортсменов, сделавших киберспорт своей профессиональной деятельностью, и могут напрямую коммуницировать между собой.

Интересным аспектом является отсутствие выраженной тревожности и нервозности перед игрой и во время матча. Подростки характеризуют свое отношение к игре как спокойное, ориентированное на получение удовольствия и достижение поставленных целей. Неудачи воспринимаются как временные трудности, не оказывающие значительного негативного влияния на эмоциональное состояние. Аналогичный подход демонстрируется и в отношении к негативному поведению напарников по команде – селективное игнорирование деструктивной коммуникации.

Профессиональные игроки также отмечают, что сталкивались с сильными переживаниями на старте карьеры из-за дефицита опыта, но после серии пройденных турниров у них формировалась психологическая устойчивость. Игроки с опытом упоминают в своих ответах, что направляют свои силы на поддержание начинающих игроков и стараются придавать им уверенности в своих силах.

При обсуждении командного взаимодействия были выявлены сложности, связанные с различием в видении игровых ситуаций и проявлениями деструктивного поведения со стороны отдельных игроков. В качестве стратегии построения эффективного взаимодействия подростки как начинающие игроки используют принятие на себя лидерской роли, выражающееся в координировании действий команды посредством внутриигрового чата. При этом отмечается, что не все игроки следуют указаниям, требующим гибкости, умения адаптироваться к ситуации и взаимодействовать с теми, кто готов к сотрудничеству.

Среди ключевых качеств для успешной командной игры респонденты обеих групп выделяют коммуникацию как первостепенный фактор, подчеркивая важность взаимопонимания и умения слышать друг друга.

В отношении планов на будущее у киберспортсменов прослеживается ориентация на профессиональную карьеру. Целью подростков является успешное выступление на крупных турнирах, а также присоединение к профессиональной киберспортивной организации. Целью игроков, занимающихся киберспортивной деятельностью, является выступление на крупных мировых турнирах и формирование своего имиджа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На начальном этапе профессионализации у начинающих подростков-киберспортсменов отмечается целеустремленность, проактивная позиция в обучении и саморазвитии, а также осознание важности и эффективности командной работы. Дальнейшие лонгитюдные исследования позволят проследить динамику развития навыков начинающих киберспортсменов, а также влияние внешних факторов на становление профессионализма. Полученные данные подчеркивают важность ранней мотивации, психологической поддержки, целенаправленности и самостоятельности в обучении как предикторов успешной профессионализации в киберспорте. Особое внимание следует уделить самореализации и саморегуляции как ключевым факторам.

Анализ опыта профессиональных игроков позволяет сопоставить уровень профессионализма и выявить в дальнейшем ключевые этапы становления профессионализма у киберспортсменов. Помимо этого, исследование копинг-стратегий профессиональных киберспортсменов может представлять в контексте самореализации ценный ресурс для разработки программ поддержки начинающих игроков в киберспорте.

Таким образом, наше исследование способствует пониманию процесса становления профессионализма в современном обществе.

Список источников

References

1. Об утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт»: приказ Министерства спорта РФ от 22.01.2020 № 22 (с изм. и доп. от 30.04.2020 № 335, от 25.06.2022 № 615, от 08.12.2022 № 1178, от 01.12.2023 № 940). Доступ из СПС «Гарант».
2. Деркач А. А. Современные задачи акмеологии как метанауки и метапрактики // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2003. № 1. С. 18–31.
3. Миронова Е. Н., Крыжевская Н. Н., Шуваева О. М. Роль интеллектуальной деятельности в становлении профессионализма // Успехи современной науки и образования. 2017. Т. 6, № 4. С. 209–212.
4. 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 (IJGCMS). 2017. Vol. 9, no. 2. 21 p. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>.
5. Касюк С. К., Калмыков И. С. Формирование представления о профессионально-спортивной подготовке киберспортсмена // Актуальные проблемы, современные тенденции развития физической культуры и спорта с учетом реализации национальных проектов : материалы III Всерос. науч.-практич. конф. с междунар. участием, 22–23 апреля 2021 г., г. Москва. М. : РЭУ им. Г. В. Плеханова, 2021. С. 790–795.
6. Зеер Э. Ф. Психология профессий. М. : Академический Проект : Фонд «Мир», 2005. 329 с.
7. Величковский Б. Б., Титова М. А., Кузнецова А. С. Психологический анализ деятельности киберспортсмена и особая роль эмоциональной устойчивости в киберспорте // Познание и переживание. 2020. Т. 1, № 1. С. 72–86. https://doi.org/10.51217/cogexp_2020_01_01_05.
8. Смык А. А. Профессиональная самореализация личности как основа развития профессионального самосознания // Педагогическое образование в условиях трансформационных процессов: ресурсы и механизмы обеспечения устойчивого развития общества : сб. науч. ст. / под науч. ред. А. В. Позняк. Минск : Белорусский государственный педагогический университет им. М. Танка, 2022. С. 387–392.
9. Деркач А. А. Акмеология: личностное и профессиональное развитие человека : методолого-прикладные основы акмеологических исследований. М., 2000. 391 с.
10. Селезнева С. М. Феномен «акме» в историко-философском осмыслении // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия № 3. Гуманитарные и общественные науки. 2020. № 1. С. 5–13. <https://doi.org/10.24411/2308-7226-2020-10001>.
1. On approval of the rules of the sport “computer sports”: order of the Ministry of Sports of the Russian Federation dated January 22, 2020, No. 22 (as amended on April 30, 2020, No. 335, dated June 25, 2022, No. 615, dated December 8, 2022, No. 1178, dated December 1, 2023, No. 940). Accessed through Law assistance system “Garant”. (In Russ.).
2. Derkach A. A. The contemporary tasks of acmeology as metascience and metapractice. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*. 2003;(1):18–31. (In Russ.).
3. Mironova E. N., Kryzhevskaya N. N., Shuvaeva O. M. et al. The role of intellectual activity in the formation of professionalism. *Uspekhi sovremennoy nauki i obrazovaniya*. 2017;6(4):209–212. (In Russ.).
4. 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 (IJGCMS)*. 2017;9(2):21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>.
5. Kasyuk S. K., Kalmykov I. S. Forming an idea of professional sports training of an athlete in Esports. In: *Proceedings of 3d All-Russian Research-to-Practice International Conference “Aktualnye problemy, sovremennyye tendentsii razvitiya fizicheskoy kultury i sporta s uchetom realizatsii natsionalnykh proekтов”*, April 22–23, 2021, Moscow. Moscow: Plekhanov Russian University of Economics; 2021. p. 790–795. (In Russ.).
6. Zeer E. F. *Psikhologiya professii*. Moscow: Akademichesky Proekt: Fond “Mir”; 2005. 329 p. (In Russ.).
7. Velichkovsky B. B., Titova M. A., Kuznetsova A. S. Psychological analysis of cyber-athletes’ activities and the special role of emotional resilience in esports. *Cognition and experience*. 2020;1(1):72–86. https://doi.org/10.51217/cogexp_2020_01_01_05. (In Russ.).
8. Smyk A. A. Professional self-realization of a person as a basis for the development of professional self-consciousness. In: *Collection of Scientific Articles “Teacher education in the context of transformation processes: Resources and mechanisms to ensure sustainable development of society”*, 2022, Minsk. Poznyak A. V., ed. Minsk: Belarusian state pedagogical university named after Maxim Tank; 2022. p. 387–392. (In Russ.).
9. Derkach A. A. Akmeologiya: lichnostnoe i professionalnoe razvitie cheloveka metodologo-prikladnye osnovy akmeologicheskikh issledovaniy. Moscow; 2000. 391 p. (In Russ.).
10. Selezneva S. M. The phenomenon of “Acme” in historical and philosophical understanding. *Vestnik Permskogo gosudarstvennogo gumanitarno-pedagogicheskogo universiteta. Ser. 3. Gumanitarnye i obshchestvennye nauki*. 2020;(1):5–13. <https://doi.org/10.24411/2308-7226-2020-10001>. (In Russ.).

Информация об авторах

А. В. Шатон – аспирант;
av_shaton2@student.mpgu.edu[✉]

Н. А. Подымов – доктор психологических наук,
профессор;
na.podymov@mpgu.su

About the authors

A. V. Shaton – Postgraduate;
av_shaton2@student.mpgu.edu[✉]

N. A. Podymov – Doctor of Sciences (Psychology),
Professor;
na.podymov@mpgu.su