

ЗНАЧУЩІСТЬ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ ТА РОЛІ  
ПСИХОЛОГА ДЛЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТІ  
ГРАВЦІВ У КІБЕРСПОРТІ

*Шинкарук Оксана, Скалозуб Андрій, Давидов Денис, Яковенко Олена,  
Федорчук Світлана, Юхно Юрій, Голованова Наталія*

*Національний університет фізичного виховання і спорту України*

**Анотація**

Психологічна підготовка в кіберспорті є важливим напрямом роботи гравця та команди. Професійні гравці мають особливу організацію психіки. Це слід враховувати в роботі психологів у кіберспорті для забезпечення результативності команд на змаганнях. **Мета** – розглянути характерні особливості, що притаманні гравцям і кіберспорту та визначити значущість психологічної підготовки спортсменів і якостей психолога для забезпечення результативності команди в кіберспорті. **Методи та контингент:** аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет; опитування, метод експертних оцінок, методи математичної статистики. Група експертів 15 осіб - фахівці з кіберспорту, психологи, науково-педагогічні працівники, тренери. **Результати.** Визначено особливості, що притаманні гравцям і командам у кіберспорті ( $W=0,609$ ,  $\chi^2 = 54,8$ ,  $p<0,05$ ): для більшості гравців у кіберспорті залишається проблемою формування мотивації на спортивні досягнення; ранне емоційне вигорання гравців, втрачання задоволення від ігрового процесу; відсутня в більшості випадках чітка система організації тренувального процесу, відпочинку; гравцям притаманні свій стиль спілкування, цінності, вони мають гумор і легше йдуть на контакт; для гравців характерно тильтування – психологічний прояв неадекватної поведінки та дій спортсменів; у кіберспортсменів ще не сформовано ставлення до кіберспорту, як спорту та професії гравця; проблемою залишається ставлення суспільства та батьків до комп'ютерних ігор, як залежності. **Значущість психологічної підготовки на 3 місці після ігрової та тактичної підготовки** ( $W=0,58$ ,  $\chi^2=31,44$ ,  $p<0,05$ ), що вимагає спеціальної роботи з гравцями. Доведена значущість роботи психолога в

THE IMPORTANCE OF  
PSYCHOLOGICAL TRAINING AND THE  
ROLE OF A PSYCHOLOGIST TO  
ENSURE THE EFFECTIVENESS OF  
PLAYERS IN ESPORTS

*Shynkaruk Oksana, Skalozub Andrii,  
Davydov Denis, Yakovenko Olena, Fedorchuk  
Svitlana, Yukhno Yuriy, Golovanova Nataliya*

**Abstract**

**Introduction.** Psychological preparation in eSports is an important area of work for the player and the team. Professional players have a special organization of the psyche. This should be taken into account in the work of psychologists in eSports to ensure the effectiveness of teams at competitions. **The goal** is to consider the characteristic features inherent in players and eSports, and to determine the importance of the psychological training of athletes and the qualities of a psychologist to ensure team performance in eSports. **Methods and contingent:** analysis of scientific and methodical literature and Internet data; survey, method of expert evaluations, methods of mathematical statistics. A group of 15 experts - eSports specialists, psychologists, teachers, trainers. **Results.** The features that are characteristic of players and teams in eSports were determined ( $W=0,609$ ,  $\chi^2=54,8$ ,  $p<0,05$ ): for most players in eSports, the formation of motivation for sports achievements remains a problem; early emotional burnout of players, loss of pleasure from the game process; in most cases, there is no clear system for organizing the training process and rest; players have their own style of communication, values, have a sense of humor and make contact more easily; players are characterized by tilting - a psychological manifestation of inappropriate behavior and actions of athletes; players have not yet formed an attitude towards e-sports as a sport and a player's profession; the attitude of society and parents towards computer games as an addiction remains a problem. The significance

команді гравців і визначено його провідні якості та характеристики: особистісні ( $W = 0,56$ ,  $p < 0,05$ ,  $\chi^2 = 16,72$ ), соціально-психологічні ( $\chi^2 = 18,77$ ), морально-етичні ( $\chi^2 = 19,35$ ). Найбільш значущими особистісними якостями в роботі кіберспортивного психолога є лідерські, комунікативні та здатність до емпатії. **Висновок.** Особливості підготовки кіберспортсмена та формування його, як професійного гравця вимагає спланованої психологічної підготовки та значущої ролі психолога в ній

**Ключові слова.** *Кіберспорт, гравці, команда, психологічна підготовка, психолог, якості.*

of psychological training is in 3rd place after game and tactical training ( $W = 0,58$ ,  $\chi^2 = 1,44$ ,  $p < 0,05$ ), which requires special work with players. The significance of the work of a psychologist in a team of players has been proven, and his leading qualities and characteristics have been determined: personal ( $W = 0,56$ ,  $p < 0,05$ ,  $\chi^2 = 16,72$ ), social-psychological ( $\chi^2 = 18,77$ ), moral-ethical ( $\chi^2 = 19,35$ ). The most significant personal qualities in the work of an e-sports psychologist are leadership qualities, communication skills, and the ability to empathize. **Conclusion.** Peculiarities of e-sportsman training and his formation as a professional player require planned psychological training and a significant role of a psychologist in it.

**Keywords.** *Esport, players, team, psychological training, psychologist, qualities.*

**Постановка проблеми.** Світовий ринок кіберспорту не припиняє розвиватися. Будучи зосередженим на ринках Азії, Європи та Північної Америки, він пропонує неймовірні можливості для видавців, брендів і інших представників індустрії [3, 26]. Найбільш успішні гравці укладають контракти з кіберспортивними організаціями та стають професійними геймерами [27]. Графік тренувань у кіберспортсменів досить напружений – по 8-10 годин щодня. Це вимагає створення умов для підготовки спортсменів у кіберспортивних дисциплінах [21].

**Аналіз останніх досліджень.** Важливість діяльності психолога в спорті зазначає велика низка фахівців, тренерів і спортсменів [2]. Психологічна підготовка в кіберспорті є одним з важливих напрямів роботи гравця та команди. Вирішення проблем психологічної підготовки ускладнюється ще й тим, що професійні спортсмени, топові гравці мають особливу організацію психіки. Це слід урахувати в роботі психологів у кіберспорті для здійснення поставлених завдань і результативності на змаганнях різного рівня [1].

Професійна діяльність спортивного психолога відрізняється від діяльності психолога в масовому спорті насиченістю, тобто кількістю напрямків діяльності, та ступенем необхідності [4]. Реалізуючи свою професійну діяльність у спорті, психолог повинен пам'ятати, що спортивна діяльність – активний, спрямований на вищі спортивні досягнення процес удосконалення майстерності спортсмена [2].

**Мета** – розглянути характерні особливості, що притаманні гравцям і кіберспорту та визначити значущість психологічної підготовки спортсменів і якостей психолога для забезпечення результативності команди в кіберспорті.

Для досягнення мети дослідження використано комплекс **методів**: аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет; опитування, метод

експертних оцінок, методи математичної статистики [20, 21].

Метод експертних оцінок використовувався для визначення значущості особливостей, притаманних кіберспорту та гравцям, психологічної підготовки та спеціальних якостей психолога в кіберспорті. До групи експертів увійшли фахівці з кіберспорту (представники кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного Університету фізичного виховання та спорту України, психологи, науково-педагогічні працівники, тренери) – 15 осіб.

У процесі застосування методу визначався рівень узгодженості думки експертів за коефіцієнтом конкордації Кендалла. У випадку доведеної статистичної значущості коефіцієнта Кендалла за обраним рівнем значущості та критерія узгодження Пірсона  $\chi^2$  експертиза вважалася проведеною.

На першому етапі досліджень ми визначили якості та характерні особливості, що притаманні гравцям та кіберспорту. На другому здійснили спробу обґрунтувати значущість психологічної підготовки гравців у загальній системі підготовки, на третьому етапі – нами було визначено якості психолога для ефективної роботи з гравцями та його вплив на результативність команди в цілому (рис.1).

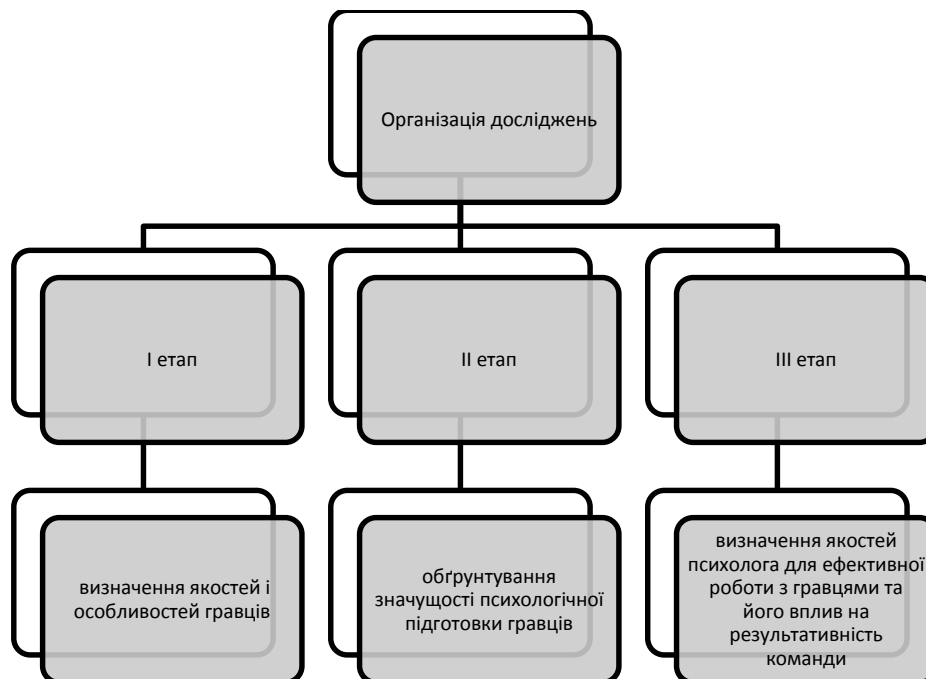


Рисунок 1. Організація досліджень

**Результати досліджень.** Для визначення значущості особливостей, притаманних кіберспорту та гравцям, що впливають на результативність та мають місце для формування програми психологічної підготовки, нами проведено експертне опитування фахівців з кіберспорту, психологів та провідних гравців – 15 експертів.

Коефіцієнт конкордації  $W = 0.609$  свідчить про наявність середнього ступеня узгодженості думок експертів (табл. 1). Критерій узгодження Пірсона  $\chi^2 = 54,8$ , що  $\geq$  критичного 12.59159 на рівні значущості  $p < 0,05$ , то  $W = 0.609$  - величина не випадкова, тому отримані результати можуть використовуватися у подальших дослідженнях. Середній ранг  $\bar{r} = 4,0$ . За підсумками отримання суми рангів (табл. 1) можна визначити показники вагомості розглянутих параметрів.

**Визначення значущості особливостей, притаманних кіберспорту та гравцям, що впливають на результативність ( n=15)**

№ п/п	Характеристика	$\Sigma$	Вага $\lambda$	Середній ранг	Місце в рейтингу
1.	Стиль спілкування, цінності, мають гумор, контакт	53	0.1651	3,5	4
2.	Система організації тренувального процесу, відпочинку	47	0.1841	3,1	3
3.	Ставлення до кіберспорту як спорту та професії гравця	86	0.06032	5,7	6
4.	Формування мотивації на спортивні досягнення	34	0.2254	2,3	1
5.	Ставлення суспільства та батьків до комп'ютерних ігор як залежності	101	0.0127	6,7	7
6.	Тильтування	63	0.1333	4,2	5
7.	Втрачання задоволення від ігрового процесу	36	0.219	2,4	2
Всього		420	1	$\bar{r}=4,0$	

**Примітка.** Чим нижча сума балів, тим вище значущість

Проведений аналіз даних щодо характерних особливостей гравців у кіберспортивних дисциплінах дозволив визначити особливості, що притаманні гравцям та командам у кіберспорті:

- для більшості гравців у кіберспорті залишається проблемою формування мотивації на спортивні досягнення;
- раннє емоційне вигоряння гравців, втрачання задоволення від ігрового процесу
- відсутня в більшості випадках чітка система організації тренувального процесу, відпочинку;
- гравцям притаманні свій стиль спілкування, цінності, мають гумор і легше йдуть на контакт;
- для гравців характерно тильтування – психологічні прояви неадекватної поведінки та дій спортсменів;
- у кіберспортсменів ще не сформовано ставлення до кіберспорту, як спорту та професії гравця;
- проблемою залишається ставлення суспільства та батьків до комп'ютерних ігор, як залежності.

Наведені особливості підготовки кіберспортсмена та формування його як професійного гравця вимагає запланованої психологічної підготовки та значущої ролі психолога в ній. Спортивна підготовка кіберспортсмена передбачає систематичне та планомірне використання засобів і методів, що забезпечуватимуть необхідну його готовність до змагань [7, 12].

Оскільки кіберспорт належить до так званих гіподинамічних (нем'язових) видів спорту, в яких головне навантаження припадає на інтелектуальні зусилля, координацію рухів та реакцію спортсмена, основним видом спортивної підготовки в них є спеціальна ігрова підготовка, яка містить дві складові: теоретичну та спеціальну практичну ігрову підготовку [14, 15].

Психологічна підготовка спрямована на формування стійкого інтересу до занять кіберспортом; формування мотивації на подальшу тренувальну діяльність; розвиток вольових якостей спортсмена; визначення та роботу над емоційними складовими особистості; розвиток комунікативних якостей особистості; уміння працювати в команді і домовлятися; інтелектуальний розвиток спортсмена [7].

Нами визначено значущість психологічної підготовки гравців на прикладі дисципліни CS:GO.

Підготовка гравців до змагань складний багатолітній процес, що містить всі складові підготовки: теоретичну, тактичну, технічну, психологічну, фізичну та інтегральну (ігрову). В ході досліджень нами було проведено експертне опитування щодо пріоритетності видів підготовки в CS:GO та визначення місця психологічної підготовки команди до змагань (рис. 2). В експертному опитуванні взяли участь 15 респондентів, які спеціалізуються в кіберспортивній дисципліні CS:GO, мають досвід та є фахівцями з кіберспорту.

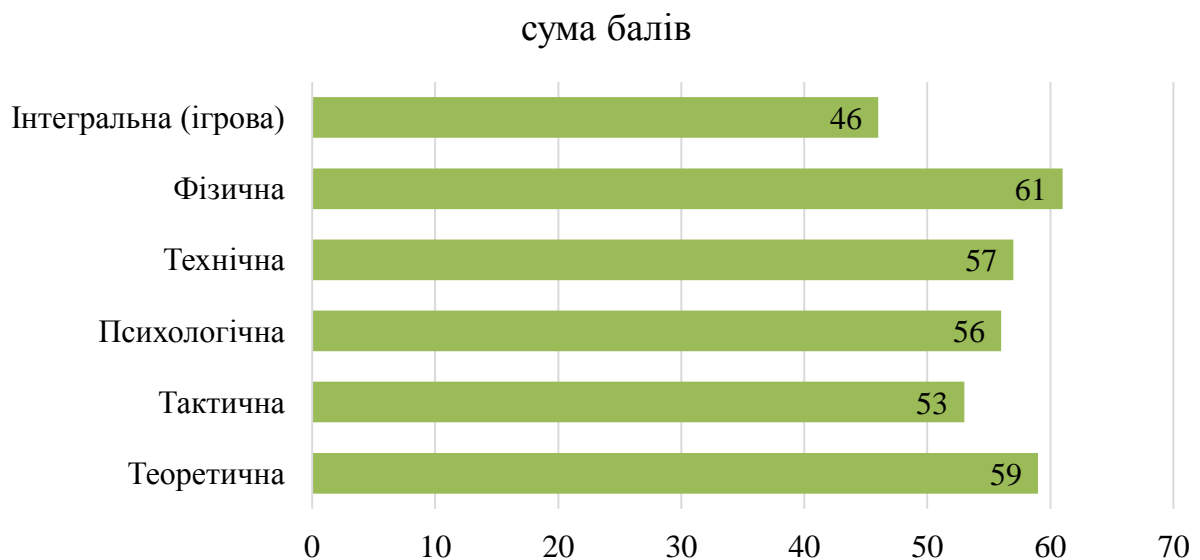


Рис. 2. Визначення значущості видів підготовки команди в кіберспортивній дисципліні CS:GO : чим менше сума балів, тим вища значущість виду підготовки

За результатами експертної оцінки психологічна підготовка посідає третє місце після ігрової та тактичної підготовки. Це пояснюється необхідністю роботи з емоційним станом спортсменів, стресостійкістю, розумінням один одного перед змаганнями. Думка фахівців була узгодженою, коефіцієнт конкордації дорівнював  $W = 0,58$ ,  $\chi^2 = 31,44$  більше табличного (11,07), при заданому рівні значущості  $p < 0,05$ .

Третім етапом досліджень було визначення особистісних якостей психолога, що працює в кіберспорті. До них віднесено три групи якостей: особистісні, соціально-психологічні та морально-етичні.

Думка фахівців була узгодженою, коефіцієнт Конкордації дорівнював  $W=0,56$ ,  $\chi^2 = 16,72$  більше табличного (12.59159) для особистісних характеристик,  $\chi^2$  розрахунковий  $18.77 \geq$  табличного (16.91898) для соціально-психологічних якостей,  $\chi^2$  розрахунковий  $19.35 \geq$  табличного (15.50731) для морально-етичних якостей при заданому рівні значущості  $p < 0,05$ , тому отримані результати мають сенс і можуть використовуватися в подальших дослідженнях (табл.2).

**Значущість особистісних і спеціальних характеристик психолога в кіберспорті**

№ п/п	Характеристика	Σ	Вага λ	Місце в рейтингу
Особистісні				
1.	здатність до критики і самокритики	79	0,1024	7
2.	самопізнання і психокорекції власних проблем	71	0,1167	6
3.	творчість	49,5	0,169	2
4.	уважність	56,5	0,1524	4
5.	розвинена образна і словесно-логічна пам'ять та відповідні їм типи мислення	66,5	0,1333	5
6.	врівноваженість	47,5	0,1643	1
7.	високий рівень інтелекту	50	0,1619	3
Соціально-психологічні				
1.	інтерес по відношенню до роботи і її завданням	67	0,1148	3
2.	професіоналізм	50	0,13	1
3.	вміння слухати і ясно висловлювати свої думки	81	0,09967	5
4.	комунікативні здібності	72	0,1094	4
5.	емпатичність	94	0,09426	8
6.	допитливість	118,5	0,07259	10
7.	гнучкість і терплячість	85	0,09534	6
8.	ввічливість	92,5	0,08667	7
9.	ораторські здібності	107	0,07801	9
10.	здатність створювати атмосферу емоційного комфорту	58	0,1192	2
Морально – етичні				
1.	дисциплінованість	46,5	0,1094	4
2.	зацікавленість та повагу до іншої людини	43	0,1288	2
3.	здатність контролювати себе	55	0,09981	7
4.	відкритість до відмінних від своїх власних поглядів і суджень	46	0,1209	3
5.	безпристрасність	61	0,09213	9
6.	толерантність	56	0,1036	8
7.	відкритість	52,5	0,1113	5
8.	доброзичливість	53	0,1075	6
9.	віра у здібності гравців та команди до зміни та розвитку	37	0,1324	1

Найбільш значущими особистісними якостями в роботі кіберспортивного психолога є лідерські якості, комунікативні якості, здатність до емпатії.

Емоційний компонент особистісної готовності є універсальним для всіх типів професійної діяльності, він передбачає стійке позитивне емоційне ставлення до обраної професії та активну позицію в процесі оволодіння нею. Професійний компонент особистісної готовності кіберспортивного психолога виявляється в чіткому та глибокому розумінні всіх етапів і процесів, що передбачає організація та проведення психологічного тренінгу.

**Дискусія.** Особистісні якості кіберспортсменів, їхні цінності, світогляд і стиль спілкування відрізняються від тих, що є в традиційному спорті. Вони вміють жартувати, іронізувати один з одного, не тиснуть один на одного, як це буває, наприклад, у футболі. Кіберспортсмени більш відкриті для роботи з психологом і цінують можливість отримати допомогу від фахівця [4, 5, 13].

Серед інших особливостей підготовки кіберспортсменів – відсутність чіткого розпорядку дня. У традиційному спорті гравці тренуються по три-чотири години на день лише зі своєю командою, уважно ставляться до сну та займаються фізичною підготовкою. У кіберспорті професіонали повинні грати по 10-12 годин на день, тренуватися онлайн з ким доведеться і лягати спати о другій годині ночі. До особливостей кіберспорту також можна віднести часті поїздки та відповідні витрати, частоту ігрових партій і турнірів, проблеми зі зміною часових поясів, а також увагу з боку шанувальників і користувачів соціальних мереж [9, 10, 11].

У кіберспортсменів ще не сформувалося професійне ставлення до своєї справи, яке вже давно склалося у традиційному спорті. Два-три роки тому нинішні професіонали могли грати заради задоволення, не замислюватися про дисципліну та жорсткий графік тренувань. Наприклад, пакистанець SumaiL, один із найсильніших гравців у «DOTA2», став кіберспортсменом у 16 років і одразу ж виграв «The International» у складі команди Evil Geniuses. До цього він просто багато грав онлайн та швидко став багатообіцяючим гравцем [8, 22].

Кіберспортсмени ще не розуміють, як працювати над собою – і всередині гри, і за її межами, як ставити чіткі цілі, а не просто ходити з матчу в матч, очікуючи, що все вийде само собою. Тому вони менш мотивовані працювати над своїми проблемами та взагалі намагатися під час гри. У традиційних видах спорту спортсмени краще розуміють, чого вимагає їхній вид спорту та що потрібно, щоб досягти успіху [16].

Ще одна особливість, що притаманна кіберспорту – нав'язана вина. Батьки, школа та медіа навчили підлітків, які люблять відеоігри, ставитись до свого хобі як до чогось згубного, майже як до алкоголю. Проте як показують дослідження, від ігрової залежності страждають лише 1–3% геймерів, при цьому у 75% випадків вона виліковується сама. Ігри не вчать жорстокості, навпаки, вони розвивають розумові здібності, координацію, увагу, пам'ять і точність сприйняття [22].

Ще яркою особливістю, що характерна для кіберспорту є тильтування (психологічний стан прояву агресії, негативних емоцій). Команда може бути професійною, готовою до змагань, проте не пройти далі полуфіналу, чи коли команда начебто добре грала, але у ключових моментах почала здавати та програвати. Це питання психологічної підготовки та діяльності психолога тому, що спортсмени були налаштовані на гру неправильно, у колективі накопичувалися конфлікти, а гравці не вміли справлятися з негативними емоціями [17, 22].

Деяким спортсменам складно не тильтувати, тобто не зриватися на своїх товаришів, коли комбінації раз-по-раз не виходять, команда помиляється і програє. В такому випадку тренер та психолог повинні вчити їх ставитися до будь-якої помилки як зміни ігрових умов, через яку потрібно просто робити інші дії. Стратегія на гру змінюється, але це не означає, що все погано.

Наступною проблемою, яку визначають фахівці серед спортсменів у кіберспорті є втрачання задоволення від ігрового процесу. Коли підготовка стає монотонним щоденним процесом по 8-10 годин, з'явилися спланований день, дисципліна, індивідуальна робота, перегляд записів матчів, обговорення того, що відбувалося під час гри, це вимагає від гравця багато зусиль. І така праця винагороджується не завжди, а через невдачі спортсмена можуть посадити на лаву

запасних, звідки вибратися важко. Це може призвести до емоційного вигорання, спортсмена починає нудити від гри, він може набрати вагу, можуть початися безсоння, розлад харчування, головний біль [15, 22].

Сильний стрес може початися від невпевненості у майбутньому. Наприклад, спортсмен отримав місце в хорошій команді, він хоче вигравати і залишитися в ній, але постійно уявляє, що буде, якщо все ж таки не впорається.

Спортивний психолог та консультант команд Nemiga з Counter-Strike та Dota 2 Катерина Буча зазначає, що командні дисципліни дуже схожі на хокей — там намагаються знайти ідеальний контакт усередині п'ятірки гравців. При цьому на високому рівні практично немає меланхоліків — найбільш інертного типу темпераменту у людини. Вона підкреслює, що для команд кіберспорту світового рівня характерні гравці з темпераментом холериків, сангвініків та флегматиків, найбезперспективнішим для кіберспорту темпераментом виявляється меланхолік, який схильний до нестабільних станів і де базова емоція — смуток. Останні дослідження показують, що темперамент може змінюватись у залежності від середовища, обставин, подій [22]. Як спортивний психолог вона відзначає, що в «DOTA2» на процес піків і банів персонажів впливає психологія гравців і стратегія ведення гри [22].

Теоретична, тактична, технічна та психологічна підготовка виступають основними видами підготовки, фізична підготовка є базою для усунення статичності та нестачі рухової активності та структурно і змістовно взаємодіє з ними. Види підготовки не мають чітких меж, які різко відділяють їх одна від одної, вони взаємодіють між собою та доповнюють одна одну [7, 19]. До основних методів психологічної підготовки відносять бесіди, переконання, педагогічне навчання, методи моделювання змагальної ситуації через гру. У програму занять слід вводити ситуації, які вимагають подолання труднощів. У процесі психологічної підготовки застосовують вправи на розвиток логічного й абстрактного мислення, довільної уваги та її властивостей: обсягу, розподілу, переключення, концентрації [7].

Психологічна підготовка кіберспортсменів має забезпечити вміння гравця керувати своїм психофункціональним станом під впливом несприятливих чинників внутрішнього та зовнішнього походження. Психологічна підготовка передбачає формування особистості спортсмена та міжособистісних відносин, розвиток спортивного інтелекту, психологічних функцій і психомоторних якостей [7].

Підґрунтям психологічної підготовки є психологічні особливості кіберспорту та психологічні особливості спортсмена.

Психологічна підготовка включає базову психологічну підготовку розвитку таких специфічних і важливих для кіберспортсмена психічних функцій та якостей, як розвиток логічного й абстрактного мислення, довільної уваги і її властивостей: обсягу, уважності, пам'яті, уяви, здатності до аналізу та самоаналізу, цілеспрямованості, ініціативності тощо; формування системи спеціальних знань про психіку людини; формування вмінь регулювати свій психологічно-вольовий стан, зосереджуватися перед грою, мобілізувати сили під час гри, протистояти несприятливим впливам тощо; володіти стресостійкістю та самовладанням;



психологічну підготовку до занять, яка забезпечує їх максимальну ефективність; психологічну підготовку до і під час змагань, яка ґрунтується на базовій підготовці, забезпечує оптимальну готовність кібератлета до спортивної боротьби та включає в себе: а) самоаналіз і самооцінку; б) вивчення та розуміння особливостей поведінки суперників у різних ігрових ситуаціях, ставлення їх до власної гри, їх самооцінку та ставлення до досягнень і гри інших команд, кіберспортсменів; в) дослідження особливостей взаємодії суперників у процесі гри [1, 7].

Багато кіберспортивних дисциплін вимагають ефективною командної взаємодії, що базується на довірі, взаєморозумінні, взаємовиручці та взаємній відповідальності. Протягом цілорічної підготовки застосовуються методи, що сприяють вдосконаленню морально-вольових рис характеру гравця, прийоми психічної регуляції та саморегуляції. Акцент у розподілі засобів і методів психічної підготовки вирішальною мірою залежить від індивідуальних особливостей спортсмена, завдань їх індивідуальної та командної підготовки, спрямованості тренувальних занять [1, 7].

На наступних етапах вдосконалення психологічна підготовка спрямована на роль соціальних показників у виборі інтересів у спортивній діяльності, спортивно-етичне виховання, психологічну підготовку в процесі систематичних занять. Формуються в процесі занять моральні поняття, оцінки та судження. Виховуються відчуття відповідальності в команді та перед колективом. Здійснюється загальна та спеціальна психологічна підготовка. Робота спрямована на розвиток ініціативності, самостійності та творчого відношення до своєї діяльності, регуляцію рівня емоційного стану, засвоєння ідеомоторних, аутогенних і подібних психологічних методів. На подальших етапах психологічна підготовка складається з загальної психологічної підготовки (цілорічної), психологічної підготовки до змагань і керування нервово-психічним відновленням кіберспортсменів [7]. Загальна психічна підготовка передбачає формування особистості спортсмена та міжособистісних відношень, розвиток спортивного інтелекту, спеціалізованих психічних функцій і психомоторних якостей.

До особистісних відносено: здатність до критики та самокритики; самопізнання та психокорекції власних проблем; творчість; уважність; розвинену образну і словесно-логічну пам'ять, відповідні їм типи мислення; врівноваженість; високий рівень інтелекту. До соціально-психологічних: інтерес по відношенню до роботи й її завданням, професіоналізм, вміння слухати й ясно висловлювати свої думки, комунікативні здібності, емпатичність, допитливість, гнучкість і терплячість, ввічливість, ораторські здібності, здатність створювати атмосферу емоційного комфорту. До морально-етичних відносено: дисциплінованість, зацікавленість і повагу до іншої людини, здатність контролювати себе, відкритість до відмінних від своїх власних поглядів і суджень, безпристрасність, толерантність, відкритість, доброзичливість, віра у здібності гравців та команди до зміни та розвитку. Готовність до діяльності є складним утворенням, що відображає рівень відповідності здібностей, якостей і властивостей психолога

вимогам професійної діяльності в кіберспорті. Особистісна готовність до діяльності є більш вузьким поняттям, що зосереджується на оцінюванні особливостей ставлення людини до професії.

**Висновки.** Особливості підготовки кіберспортсмена та формування його як професійного гравця вимагає спланованої психологічної підготовки та значущої ролі психолога в ній. Психологічна підготовка в кіберспорті має забезпечити вміння гравця керувати своїм психофункціональним станом під впливом несприятливих чинників внутрішнього та зовнішнього походження; передбачає формування особистості спортсмена та міжособистісних відносин, розвиток спортивного інтелекту, психологічних функцій і психомоторних якостей. Підґрунтям психологічної підготовки є психологічні особливості кіберспорту та психологічні особливості спортсмена.

Визначено залежність успішності кіберспортивних команд на світовій арені з роботою психолога в команді. Діяльність кіберспортивного психолога спрямована на навчання гравця розуміти оптимальний бойовий стан, занурюватися у свій еталон боєздатності. Основним завданням кіберспортивного психолога є встановлення контактів та порозуміння між ним і гравцями.

Визначено значущість якостей психолога в роботі з кіберспортивними командами, до яких віднесено: високий інтелект; теоретичну підготовку та досвід практичної роботи; поведінкову гнучкість; комунікабельність і здатність встановлювати довірчі відносини; особистий досвід у якості спортсмена; почуття гумору; здатність до співпереживання, емпатичність; терпимість і витримка; залученість у роботу. Найбільш значущими особистісними якостями в роботі кіберспортивного психолога є лідерські та комунікативні якості, здатність до емпатії.

**Перспективами подальших досліджень** є розробка рекомендацій з психологічної підготовки гравців у кіберспортивних дисциплінах.

**Конфлікт інтересів.** Автори засвідчують відсутність конфлікту інтересів.

### Список використаних джерел

1. Анохін Е., Шинкарук О., Денисова Л. Урахування матеріально-технічної складової при проведенні змагань з кіберспорту. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) /ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. С.132-3
2. Воронова В.І. Психологія спорту: Навч. посібник К.: Олімпійська література, 2007
3. Горова К.О., Горовий Д.А., Кіпоренко О.В. Основні тенденції

### Referens

1. Anokhin E., Shynkaruk O., Denisova L. Taking into account the material and technical component when conducting eSports competitions. Innovative and information technologies in physical culture, sports, physical therapy and occupational therapy: Materials of the 5th All-Ukrainian electronic scientific and practical conference with international participation (Kyiv, May 31, 2022) / editor. O.A. Shinkaruk K.: NUFVSVU, 2022. P.132-3
2. . Voronova V.I. Psychology of sports: Education. manual K.: Olympic Literature, 2007

- розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016; 4(2): 51-55.
4. Исмаилов А.А. Киберспорт как социальное явление. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*. 2019;7-1:40-2
  5. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020;4:13–17. DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13–17.
  6. Кириченко Т.Г. Оптимізація психологічного забезпечення тренувальної діяльності в олімпійському та професійному спорті. В: Психологічна безпека особистості : міжнар. колектив. монографія / Університет Григорія Сковороди в Переяславі ; Брест. держ. ун-т ім. О. С. Пушкіна ; за заг. ред. І. В. Волженцевої. Переяслав (Київська обл.) : Домбровська Я. М. ; Брест : БрДУ, 2021. 379-411.
  7. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є.В. Імаса, О.В. Борисової, О.А. Шинкарук. К.: Олімп. л-ра, 2022. 616с.
  8. Кокун О.М. Психологія професійного становлення сучасного фахівця: Монографія. К.: ДП "Інформ.-аналіт. агенство", 2012. 200 с.
  9. Онопко В.О. Проблеми спортивної підготовки у кіберспорті. В.: Мат. VIII Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Фізична культура, спорт та фізична реабілітація в сучасному суспільстві». 2015. С. 94–6.
  10. Поплавский Н. Киберспорт стоит на пороге новой эры развития. URL: <https://ain.ua/2017/10/30/novaja-era-kibersporta> (дата звернення: 8.10.2022).
  11. Шинкарук О., Анохін Е., Юхно Ю., Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. В: Мат. III Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з
  3. Gorbunov G.D. Practical psychologist in sports. Spb.: Izd. GAFC, 1995.394 p
  4. . Horova K.O., Horovy D.A., Kiporenko O.V. The main trends in the development of the eSports market. Problems and prospects of entrepreneurship development. 2016;4(2):51-55.
  5. . Zinchenko Yu.P., Tonevytskyi A.H. Sports psychology: Monograph. — Moscow State University, 2011. 377-92.
  6. Ismailov A.A. Cybersport as a social phenomenon. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*. 2019;7-1:40-2
  7. . Imas E. Cybersport as a social sports phenomenon in the conditions of the modern development of the information society. Theory and methods of physical education and sports. 2020;4:13–17. DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13–17.
  8. . Kirichenko T.G. Optimizing the psychological support of training activities in Olympic and professional sports. In: Psychological safety of the individual: international. collective. monograph / Grigory Skovoroda University in Pereyaslav; Brest. state University named after O. S. Pushkin; in general ed. I. V. Volzhentseva. Pereyaslav (Kyiv region): Dombrovska Ya. M.; Brest: BrDU, 2021. 379-411.
  9. . Cybersport: a monograph / [Andreeva O., Anokhin E., Bekar S. and others. / for general ed. E. V. Imasa, O. V. Borysova, O. A. Shinkaruk]. K.: Olympia. l-ra, 2022. 616 p
  10. Kokun O.M. Psychology of professional development of a modern specialist: Monograph. K.: SE "Inform.-analytical agency", 2012. 200 p.
  11. . Krol L.M., Mikhailova E.L. Trainer training: how steel was hardened. M.: Klass, 2002. 192 p.
  12. . Onopko V.O. Problems of sports training in eSports. V.: Мат. VIII All-Ukrainian Student Scientific and Practical Conference "Physical culture, sports and

- міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 8 квітня 2020 р. / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2020. С. 183-184.
12. Шинкарук О., Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». В: Мат. XIV Міжнародної конференції молодих вчених «Молодь та олімпійський рух»: зб. тез доповідей, 19 травня 2021 року. К., 2021. С. 49-50.
  13. Шинкарук О., Ярмолук О., Анохін Е., Юхно Ю. Розвиток кіберспорту як соціально-культурного явища в світі та Україні. В: Мат. V Міжнар. наук.-практ. конф. «Фізична активність і якість життя людини»: зб. тез доп. (8–10 черв. 2021 р.)/уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Индика. Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2021. С.9-10.
  14. Шинкарук О., Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт» *Молодь та олімпійський рух*: Збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених, 19 травня 2021 року [Електронний ресурс]. К., 2021. С. 49-50.
  15. Шинкарук О., Бишевец Н., Сергієнко К., Строганов С., Анохін Е. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022; 1: 30–36 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30–6
  16. Шинкарук О., Воронова В., Шевцова О., Подолян О. Мотивація гравця як чинник формування кар'єри в кіберспорті. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022р.) /ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022. 158-160
  17. Шинкарук О., Гейдар Л. Етичні проблеми в кіберспорті та physical rehabilitation in modern society". 2015. P. 94–6.
  13. Poplavsky N. Cybersport stands on the threshold of a new era of development. URL: <https://ain.ua/2017/10/30/novajajera-kibersporta> (access date: 10/8/2022).
  14. Shinkaruk O., Anokhin E., Yuhno Yu., Sergienko K. Characteristic features of competitive activity in e-sports. A: Mat. III All-Ukrainian electronic scientific and practical conference with international participation "Innovative and information technologies in physical culture, sports, physical therapy and occupational therapy". Kyiv, April 8, 2020 / editor. O.A. Shinkaruk K.: NUFVSU, 2020. P. 183-184.
  15. . Shinkaruk O., Anokhin E. Characteristics of e-sports as a modern sport: definition of the term "e-sports". A: Mat. XIV International Conference of Young Scientists "Youth and the Olympic Movement": coll. report abstracts, May 19, 2021. K., 2021. P. 49-50.
  16. . Shinkaruk O., Yarmolyuk O., Anokhin E., Yuhno Yu. Development of e-sports as a social and cultural phenomenon in the world and Ukraine. A: Mat. V International science and practice conf. "Physical activity and quality of human life": coll. theses add. (June 8–10, 2021)/compiler: A. V. Tsyos, S. Ya. Indika. Lutsk: Volyn. national University named after Lesi Ukrainka, 2021. P.9-10.
  17. . Shinkaruk O., Anokhin E. Characteristics of e-sports as a modern sport: definition of the concept of "e-sports" *Youth and the Olympic movement*: Collection of abstracts of reports of the XIV International Conference of Young Scientists, May 19, 2021 [Electronic resource]. K., 2021. P. 49-50.
  18. Shynkaruk O., Byshevets N., Sergienko K., Stroganov S., Anokhin E. Analysis of the contingent of people engaged in e-sports. Theory and methodology of physical education and sports. 2022;

- ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2022; 2: 103–111 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.103–111
18. Шинкарук О., Лут І. Зміст та структура техніко-тактичної підготовки в кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2022; 2: 29–36 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.29–36
19. Шинкарук О.А., Лут І.А. Стратегія і тактика в кіберспорті. *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії*: Матеріали IV Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 9 квітня 2021р.) /ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2021. 166-8
20. Byshevets N., Denysova L., Shynkaruk O., Serhiyenko K., Usychenko V., Stepanenko O., Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research. *Journal of Physical Education and Sport*, 19 (3), Art 148, pp 1030 - 1034, 2019 DOI:10.7752/jpes.2019.s3148
21. Byshevets N., Shynkaruk O., Stepanenko O., Gerasymenko S., Tkachenko S., Synihovets I, Filipov V., Serhiyenko K, Iakovenko O Development skills implementation of analysis of variance at sport-pedagogical and biomedical researches. *Journal of Physical Education and Sport*. 19 (6), Art 311 pp 2086 – 2090, 2019 DOI:10.7752/jpes.2019.s6311
22. <https://escorenews.com/ru/csgo/news/13798-sportivnyj-psiolog-o-kibersporte-rebyata-menshe-rabotayut-fizicheski-no-rabotayut-mozgami-eto-sport-budushchego>
23. Newzoo Global Esports Market Report 2022 [https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version //](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version//)
24. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Yu., Usychenko V., Yarmolenko M., 1: 30–36 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30–6
19. Shynkaruk O., Voronova V., Shevtsova O., Podolyan O. Player motivation as a factor in the formation of a career in eSports. *Innovative and information technologies in physical culture, sports, physical therapy and occupational therapy: Materials of the 5th All-Ukrainian electronic scientific and practical conference with international participation (Kyiv, May 31, 2022)* / editor. O.A. Shynkaruk K.: NUFVVSU, 2022. 158-160
20. . Shynkaruk O., Heydar L. Ethical problems in eSports and non-normative communicative behavior in the gaming environment. *Theory and methodology of physical education and sports*. 2022; 2: 103–111 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.103–111
21. Shynkaruk O., Lut I. Content and structure of technical and tactical training in e-sports. *Theory and methodology of physical education and sports*. 2022; 2: 29–36 DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.29–36
22. Shynkaruk O.A., Lut I.A. Strategy and tactics in cybersport// *Innovative and information technologies in physical culture, sports, physical therapy and occupational therapy: Materials of the IV All-Ukrainian electronic scientific and practical conference with international participation (Kyiv, April 9, 2021)* / ed. O.A. Shynkaruk K.: NUFVVSU, 2021. 166-8
23. . Byshevets N., Denysova L., Shynkaruk O., Serhiyenko K., Usychenko V., Stepanenko O., Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research
24. Shynkaruk O., Byshevets N., Iakovenko O., Serhiyenko K., Anokhin E., Yukhno Yu., Usychenko V., Yarmolenko M., Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont* 19 (2021) S2: 41–47. DOI 10.26773/smj.210912

Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. Sport Mont 19 (2021) S2: 41–47. DOI 10.26773/smj.210912

DOI: 10.31652/2071-5285-2023-15(34)-381-394

**Відомості про авторів:**

*Шинкарук О.*; [orcid.org/0000-0002-1164-9054](https://orcid.org/0000-0002-1164-9054); [shi-oksana@ukr.net](mailto:shi-oksana@ukr.net); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

*Скалозуб А.*; <https://orcid.org/0009-0004-8819-1880>; [andriy.skalozub@gmail.com](mailto:andriy.skalozub@gmail.com); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

*Давидов Д.*; <https://orcid.org/0009-0007-0008-9796> ; [davydov8207@gmail.com](mailto:davydov8207@gmail.com); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

*Яковенко О.*; <https://orcid.org/0000-0002-7165-5229>; [elena1988.ia@gmail.com](mailto:elena1988.ia@gmail.com); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

*Федорчук С.*; <https://orcid.org/0000-0002-2207-9253>; [lanasvet778899@gmail.com](mailto:lanasvet778899@gmail.com); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

*Юхно Ю.*; <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>; [yukhnoyuriy@ukr.net](mailto:yukhnoyuriy@ukr.net); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна

*Голованова Н.*; <https://orcid.org/0000-0002-8837-7501>; [ngolovanova100@gmail.com](mailto:ngolovanova100@gmail.com); Національний університет фізичного виховання і спорту України, вул. Фізкультури, 1, м. Київ, 03150, Україна