

Секция «Актуальные проблемы психологии спорта и здорового образа жизни»

Особенности идентичности личности киберспортсменов

Научный руководитель – Тимофеева Татьяна Сергеевна

Красноперова Кристина Олеговна

Студент (бакалавр)

Волгоградский государственный университет, Волгоград, Россия

E-mail: pandabadum@icloud.com

В современном мире предпочтение отдается технологиям: мы пользуемся электронной почтой, строим интернет отношения, совершаем покупки не выходя из дома. Наступила эпоха компьютерного спорта, известного также как киберспорт. Киберспортсмены, как объект исследования, появились в центре внимания ученых относительно недавно. 2016 и 2017 годы стали важными для данного направления, т.к. его признали профессиональным видом спорта, а это значит, что его можно рассматривать в рамках психологии спорта. Ну и, конечно, в рамках социальной психологии, т.к. команда киберспортсменов представляет собой малую группу, в которой есть общая цель, определенные нормы и правила.

Киберспорт - направление соревновательной деятельности, в которой игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. При этом от правильно принятых решений и поведения игрока зависит исход соревнования и успех команды. А на них в свою очередь оказывает непосредственное влияние идентичность.

Данная работа **актуальна** тем, что в рамках психологии спорта процесс формирования идентичности у киберспортсменов еще недостаточно изучен, вместе с тем важно учесть, что киберспорт интенсивно набирает популярность и активно развивается во всем мире. Остается открытым вопрос, насколько данная игровая деятельность отражается в восприятии личности себя, в аспектах ее идентичности

О проблемах идентичности личности говорили многие авторы (Э. Эриксон, Н.В. Антонова, В. Л. Обушенко, Л. Б. Шнейдер, В. А. Ядов, В.С. Малахов, Л.А. Софронова, И.С. Кон и другие). Под идентичность понимается способность индивида поддержанию собственной цельности и субъектности в подверженном изменениям внешнем мире. Идентичность влияет на поведение человека, его убеждения, выбор жизненного пути и принятие обычных повседневных решений. Обычно личностную идентичность люди представляют в терминах «мои мечты», «мои цели», «мои ценности», «образование», «увлечения» и «контакты» и т.д. Однако случаются ситуации, когда человек не знает, кто он, что он хочет от жизни, кем он хочет стать и какое у него хобби [3]. Это особенно важно среди спортсменов, в том числе и киберспортсменов. Ведь в процессе игры им приходится принимать множество самостоятельных решений, в которых проявляется их идентичность. Поведение человека может быть обусловлено обществом, внутренними установками или убеждениями. Остаются вопросы, чем же руководствуются киберспортсмены в своей деятельности? Влияет ли их деятельность на идентичность? И в чем её особенность?

Объектом исследования является феномен идентичности.

Предметом исследования - особенности идентичности киберспортсменов.

Целью исследования выступает выявление особенностей идентичности личности у киберспортсменов.

Для достижения цели был использован психодиагностический метод анализа особенностей идентичности: методика "Двадцать утверждений", или "Кто я?" М. Куна и Т. Макпартленда. Выборку составили 35 человек. Игрокам предлагалось дать 20 ответов на вопрос «Кто Я?».

Было выявлено, что в идентичности киберспортсменов преобладает «Социальное Я». Возможно, это связано с тем, что каждый киберспортсмен играет на определенной позиции (роли) в команде. Они делают это настолько часто, что данный вид идентичности у них ярко выражен и скорее всего в привычку входит следование определенным нормам и порядкам той роли, которую они играют.

Также киберспортсменам свойственно яркое проявление «Рефлексивного Я», что говорит о стремлении подчеркнуть особенности своего характера при принятии решения, а также об их индивидуальном подходе и стиле поведения в процессе игры. Не удивительно, ведь в играх много ресурсов для того, чтобы отличаться от других, например, необычный ник, аватар, скин персонажа, сюда можно отнести игровой сленг и другие возможности компьютерной технологии.

Также наблюдается тенденция к проявлению «Деятельного Я». Возможно из-за того, что для них это является актуальным и значимым в жизни. Игра для них это не просто хобби, это жизненный путь, будущая карьера, поэтому большая часть респондентов давала о себе такие утверждения как: «киберспортсмен», «геймер», «дотер», «профессиональный игрок», «стример». При принятии жизненно важных решений, например, выбор специальности или работы, они будут вести себя уверенно, сдержанно и взвешенно, потому что у них высоко развито «Деятельное Я». Они будут подходить к этому вопросу с дипломатичностью и при этом сохранять эмоциональную устойчивость.

Стоит отметить, чем старше киберспортсмены, тем ярче у них выражено «Социальное Я», и ниже проявляется «Деятельное Я», это можно связать с динамикой развития личности. С наступлением взрослости, несмотря на то, какой деятельностью занимается человек, расширяется его список ролей в обществе и это правило не обошло стороной киберспортсменов.

Таким образом, цель исследования была достигнута. Были выявлены особенности идентичности киберспортсменов, исходя из которых можно сделать вывод, что киберспортивная деятельность оказывает непосредственное влияние на идентичность игроков и становление их личности.

Данные, полученные в ходе исследования, способствуют накоплению эмпирических фактов. В перспективе исследование данной проблематики предполагается с использованием большей выборки и задействованием профессиональных киберспортсменов.

Источники и литература

- 1) Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Основные направления киберпсихологических исследований компьютерной игровой деятельности и геймеров. СПб., 2012. С. 336-340.
- 2) Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. No. 1. С. 86-102.
- 3) Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М., 2006. С. 352.
- 4) Ядов В. А. Социальные и социально-психологические механизмы формирования социальной идентичности личности // Мир России. 1995. No.4. С. 52.
- 5) Санагурский Д.Ю. Игрофикация (gamification) как фактор формирования виртуальной идентичности // Культурологический журнал. 2014. No. 1. С. 1-7.
- 6) Войскунский А. Е. Личность в сети: становление и современное состояние киберпсихологии // Образование и развитие личности в современном коммуникативном пространстве. Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. — Аспринт Иркутск, 2016. — С. 17–26.