

ІСТОРІЯ, ПЕДАГОГІКА, ПСИХОЛОГІЯ, ПРАВО, СОЦІОЛОГІЯ І ФІЛОСОФІЯ У СФЕРІ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ

Характеристика когнітивної сфери особистості кіберспортсмена

Ольга Ганага, Тетяна Петровська

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Анотація. Протягом багатьох років у тренувальному процесі поступово формується динамічна професійна структура психічних процесів, станів, зокрема психічних властивостей, що забезпечують результативність діяльності спортсмена в обраному виді спорту. Спортивно важливі психічні властивості є не тільки основою для побудови психологічної характеристики (психограми) спортсмена, а й основою для побудови інших компонентів психологічного забезпечення підготовки спортсменів. Психограма, також відома як психологічний профіль, – це модель «ідеального» спортсмена, в якій перераховано якості особистості, котрі вимагає певний вид спорту від спортсмена. Вона проявляється в схематичному якісному та кількісному відображенні психологічних сторін особистості спортсмена, розвиток яких необхідний для досягнення успіху саме в даному виді спорту. *Мета.* Дослідити специфіку діяльності особистості спортсмена у кіберспорті та обґрунтувати психоспортограму когнітивної сфери кіберспортсмена. *Методи.* Аналіз, синтез, порівняння, узагальнення. *Результати.* Визначено суть та зміст діяльності кіберспортсмена. Узагальнення теоретичного матеріалу дозволило скласти психоспортограму когнітивної сфери особистості спортсмена у кіберспорті. Змагальна діяльність у цьому виді спорту вимагає від спортсмена сформованості певних психологічних та психофізичних характеристик: стресостійкості, добре розвинутої реакції та моторики, аналітичного мислення, здатності швидко приймати рішення у нестандартних ситуаціях, креативності. Кіберспорт вимагає від спортсмена таких особистісних когнітивних особливостей, як схильність до інтелектуальних видів діяльності; хороша зорова, оперативна, рухова пам'ять; здатність зберігати концентрацію та максимальну зосередженість; уникати відволікання, до своєчасного переключення уваги; творча уява; належний рівень гнучкості, швидкості та оригінальності мислення, здатність до прийняття нестандартних та миттєвих рішень; вміння стратегічно, оригінально, аналітично, абстрактно та логічно мислити.

Ключові слова: кіберспорт, кіберспортсмен, когнітивна сфера, психологічний профіль спортсмена, психограма.

Olha Hanaha, Tetiana Petrovska

CHARACTERISTICS OF THE COGNITIVE SPHERE OF THE EATHLETE'S PERSONALITY

Abstract. A dynamic professional structure of mental processes, states, in particular mental properties, which ensure the effectiveness of the athlete's activity in the chosen sport, is gradually formed in the training process over many years. Important for sports mental properties are not only the basis for the development of psychological characteristic (psychograph) of an athlete, but also the basis for the development of other components of psychological support for athlete's preparation. A psychograph, also known as a psychological profile, is a model of the 'ideal' athlete that lists the personality traits required of an athlete by a particular sport. It is a schematic qualitative and quantitative representation of the psychological aspects of the athlete's personality, the development of which is necessary to achieve success

Hanaha O., Petrovska T. Characteristics of the cognitive sphere of the eathlete's personality. *Theory and Methods of Physical education and sports.* 2022; 4: 56–62
DOI: 10.32652/tmfvs.2022.4.56–62

Ганага О., Петровська Т. Характеристика когнітивної сфери особистості кіберспортсмена. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту.* 2022; 4: 56–62
DOI: 10.32652/tmfvs.2022.4.56–62

Вступ. Велика різноманітність варіацій проведення дозвілля перетворюється на можливість отримання заробітку, трансформуючи улюблене хобі в роботу. Одним із таких шляхів на просторах ігрової арени є кіберспорт, який став одним із головних спортивних проривів XXI ст. Популярність ігрового процесу, а також його прибутковість і регламент дозволили визначити кіберспорт як абсолютно новий вид спорту [19].

У загальному положенні спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту) зазначено, що кіберспорт – це індивідуальний або командний вид спорту з регламентованими правилами, заснований на інноваціях та/або взаємодії спортсменів із повністю або частково штучним середовищем (відеоіграми, мобільними іграми, віртуальною та/або доповненою реальністю тощо) та його елементами. Цими елементами виявляються цифрові технології та технічні засоби для уніфікації порівняння досягнень, навичок і підготовленості спортсменів через розвиток навчально-тренувальних процесів і змагань у різноманітних дисциплінах [2].

У кіберспорті потрібні ті самі якості особистості, які цінуються і в традиційному спорті: професіоналізм, цілеспрямованість, ініціативність, стресостійкість, дисциплінованість, рішучість, сміливість, витримка і воля до перемоги.

Основна відмінність між традиційними видами спорту та кіберспортом – фізичне навантаження на учасників змагань. Замість фізичних якостей, професійно важливими є когнітивні та інтелектуальні здібності, і це

in a given sport. *Objective.* To investigate the specifics of an athlete's personality in esports and to substantiate the psychosportograph of eathlete's cognitive sphere. *Methods.* Analysis, synthesis, comparison, and generalization. *Results.* The essence and content of the athlete's activity in esports was identified. The generalization of the theoretical material made it possible to draw up a psychosportograph of the cognitive sphere of an athlete's personality in esports. Competitive activity in esports requires of the athlete to develop certain psychological and psychophysical characteristics, such as stress tolerance, well-developed reaction and motor skills, analytical thinking, ability to quickly make decisions in non-standard situations, and creativity. Esport requires of an athlete such personal cognitive features as an aptitude for intellectual activities; good visual, operative, and motor memory; the ability to concentrate and to maintain maximum concentration; to avoid distraction, to timely switch attention; imagination; appropriate level of flexibility, speed, and originality of thinking, ability to make non-standard and instant decisions; ability to think in strategic, original, analytical, abstract, and logical way.

Keywords: esports, eathlete, cognitive sphere, psychological profile of athlete, psychograph.

жодним чином не означає, що кіберспорт не може фізично виснажувати гравців [10, 21]. При цьому рівень психічного навантаження, який переживають професійні кіберспортсмени, не нижчий того, що буває у представників класичних видів спорту [29].

Вивчення особливостей когнітивної сфери кіберспортсменів може бути корисним для удосконалення спортивної підготовки спортсменів, зокрема і до ситуацій стресогенного характеру. Під час навчання, тренувань і змагань у кіберспортсмена виявляється психічна активність, яка пов'язана з проявом розумових операцій, пам'яті, уваги, сприйняття та процесів уяви.

Значна частина підготовки приділяється створенню міцної психологічної бази, необхідної для результативного виконання програми змагання. Це вимагається тому, що успішність спортивної діяльності у різних періодах підготовки і умовах змагань ґрунтується, насамперед, на стабільній психічній активності спортсмена [13]. Отже, питання характеристики когнітивної сфери кіберспортсмена є актуальним та недостатньо вивченим.

Роботу виконано в рамках науково-дослідної теми 2.9 «Мобілізація особистісного ресурсу суб'єктів спортивної діяльності засобами психолого-педагогічного супроводу» на 2021–2025 рр. номер держреєстрації 0121U108308).

Мета дослідження – дослідити специфіку діяльності у кіберспорті та обґрунтувати психоспортграму когнітивної сфери кіберспортсмена.

Методи дослідження: аналіз та систематизація науково-методичної

літератури та джерел мережі Інтернет, узагальнення.

Результати дослідження та їх обговорення. Підготовка кіберспортсменів відповідає загальним принципам спортивної підготовки і включає теоретичну, фізичну, технічну, тактичну, психологічну та інтегративну, при цьому кожен вид має свою специфіку, що визначається характером взаємодії спортсмена з віртуальним середовищем [21]. Процес спортивної підготовки кіберспортсмена характеризується етапністю, зміст кожного етапу визначається віком і рівнем спортивної майстерності.

Особливістю технічної підготовки є опанування та реалізація роботи з клавіатурою та мишкою, що сприяє вирішенню ігрових завдань віртуальним персонажем. Тактична підготовка реалізується як раціональний процес ведення спортивної боротьби, особливість якої проявляється в антиципації та високій швидкості прийняття ігрових рішень. Фізична підготовка включає розвиток загальної витривалості, швидкості реакції, точності рухів, рухової пам'яті, пропріорецептивної та м'язової чутливості, а також групу та командну ігрову взаємодію [5].

Тренування професійних кіберспортсменів триває в середньому 5–7 год на день, у початківців для досягнення професійного рівня обсяг тренувальної роботи становить понад 7 год на день [5].

В умовах підвищеної конкурентності особливе місце в підготовці кіберспортсменів займають формування та вдосконалення психологічних та соціальних умінь, таких як неконфліктність, стресостійкість нарівні з удосконаленням тонких рухових нави-

чок і швидкості реакції. Ефективність удосконалення всіх згаданих softskills вимагає ведення здорового способу життя [5].

Тренувальний процес здійснюється в спеціально облаштованих приміщеннях з високошвидкісним доступом до мережі Інтернет. Заняття проходять офлайн та онлайн, змагання мають проводитися онлайн на спеціалізованих веб-ресурсах або, під час проведення ЛАН (LAN)-змагань, – на спеціалізованих об'єктах або майданчиках, підготовлених для проведення запланованих спортивних змагань (під ЛАН (LAN) розуміють формат проведення змагань, де учасники знаходяться на спеціально обладнаних майданчиках в одному або суміжних приміщеннях). Об'єкти для проведення тренувань та ЛАН-змагань з кіберспорту мають відповідати вимогам, встановленим Федерацією кіберспорту України. Це можуть бути кіберспортивні клуби, арени та подібні об'єкти [28].

Новітні інформаційні та комп'ютерні технології, їх розвиток, впровадження та вдосконалення безпосередньо впливають на досягнення спортивного результату та системи підготовки кіберспортсменів. Це пов'язано з он-лайн трансляціями змагань та організацією онлайн змагань, з використанням комп'ютерних програм для навчання та вдосконалення спортивної форми, формування системи спортсменів з комп'ютерними програмами та змагань між ними. Невід'ємним є те, що прямі трансляції онлайн та перегляд ігор у відеозапису дозволяють спортсменам також напряму здійснювати аналітичний аналіз гри, знаходити для себе рішення та варіанти переможних і програваних ігрових позицій та ходів, вдосконалювати тактику та стратегію гри. У процесі вдосконалення використовуються сучасні технології як інформаційні бази, модулі, а також комп'ютерні навчальні програми, що виконують функції партнера, суперника та тренера [4].

Змагання з кіберспорту, згідно із затвердженими Міністерством молоді та спорту України, № 2/5.3/21 від 26.01.2021 р. Правилами спортивних змагань з кіберспорту (електронного

спорту), проводяться в дисциплінах, які підлягають такій класифікації:

- стратегія в реальному часі;
- бойова арена;
- технічний симулятор;
- спортивний симулятор;
- змагальні головоломки;
- файтинг;
- тактико-стратегічний симулятор.

Кіберспортивні ігри – це шутери від першої особи, стратегії реально часу й спортивні симулятори. Подібно до звичайного спорту, конкретні ігри називаються дисциплінами, найпопулярнішими з них є: Counter-Strike; DotA; FIFA; Halo 2; Starcraft; World of Tanks; Heroes of Newerth; Warcraft; League of Legends; Quake та інші.

Ігри, за якими проводять змагання з кіберспорту, – Dota2, CS:GO, League of Legends, Fortnite, Overwatch. Матчі можуть бути командними чи одиночними, залежно від особливостей дисципліни. Кіберспорт як і традиційний може бути двох видів [23]:

- командний – у цьому випадку змагаються дві чи більше команди (до команди входять капітан, тренер і гравці);
- індивідуальний – кожен гравець грає сам за себе.

На сьогодні існує безліч кіберспортивних дисциплін, кожна з яких характеризується певними відмітними особливостями.

First Person Shooting (FPS) – симуляція ведення бою від першої особи, «стрілялка» між групами – командами гравців. При цьому одна з команд виконує певне завдання, а інша намагається цьому завадити. Найбільш відомі дисципліни в цій категорії – Counter-Strike, Call of Duty.

Real Times Strategy (RTS) – стратегія в реальному часі. У грі відбуваються бої між арміями гравців, при одночасному розвитку сторін – зведенні бази, «прокачки» армії і видобутку ресурсів. Мета гри – розгромити армію супротивника. Популярними під час таких змагань є ігри Star Craft і Warcraft.

Multiplayer online battle arena – багатокористувацька онлайн бойова арена. В грі проводяться командні бої 5:5 людей. Тут кожен гравець керує одним героєм і розвиває його для до-

сягнення спільної мети – пробитися на ворожу базу і знищити її. Представниками цієї категорії є Dota2, League of Legends.

Ігри-симулятори, в яких потрібно керувати військовою та звичайною технікою, наприклад World of Tanks, World of Warships. Та, власне, симулятори інших спортивних ігор: футболу, хокею, баскетболу [12].

Сприятливим для розвитку мислення видом комп'ютерних ігор є ігри стратегії. Цей популярний жанр оцінюється широкою публікою та освітніми експертами як найбільш соціально прийнятний, оскільки потребує високого рівня інтелектуальних дій. Ігри-стратегії залучають онлайн-спортсмена до масштабних процесів. Учасник повинен обмірковувати дії особи – лідера (керівника міста, армії, держави чи навіть усїєї планети). Такі ігри розглядаються як чудовий тренажер для розвитку саме стратегічного мислення. Спортсмену не потрібно діяти швидко, гра цього жанру вимагає насамперед послідовного повноцінного процесу мислення, а не виконання швидких необдуманих дій. Потрібно управляти масштабними об'єктами (імперіями, планетами, галактиками) у всіх різноманітних вимірах (наука, війна, торгівля), тому ці ігри називаються глобальними стратегіями. У процесі можна володіти надзвичайними можливостями (керувати світом, творити чудеса, управляти природними стихіями та соціальними процесами) [17].

Рольова відеогра (англ. Role-Playing Game (RPG)) – жанр відеоігор, де основна частина ігрового процесу полягає в управлінні персонажем або групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різні завдання (відомі як квести, від англ. Quest) і розвиваються згідно з сюжетом. Учасник гри має обмірковувати свою соціальну поведінку та взаємодію з іншими особами чи групами осіб, діяти на основі обраних моральних принципів. Рольові ігри стимулюють спілкування. За результатами досліджень, мотивами комп'ютерної гри у дорослих виступають самовираження, саморозвиток та тренінг певних умінь (інтелекту-

альні ігри та тренажери-симулятори) [17].

Кіберспорт, за дослідженнями науковців, відносять до нем'язових видів спорту, де основне навантаження припадає на інтелектуальні зусилля, координацію рухів та реакцію спортсмена [7].

Показано, що 30-хвилинна гра збільшує збудливість, рухливість, врівноваженість, увагу учасників. Ігрова діяльність, яка триває понад 30 хв, призводить до наростання втоми [25].

Кіберпоєдинок з футболу триває до 20 хв. Кіберспортсмену під час тренувань чи турніру потрібно зіграти не один матч. Окрім того, наразі у кіберфутболі FIFA один спортсмен керує цілою командою. Тренуванням можуть бути спаринг-матчі або онлайн турніри. Спаринг-матч триває 2-3 год, турнірний може розтягнутися і на 6 год. Учасники поєдинків повинні бути фізично витривалими.

Таким чином, кіберпоєдинок вимагає від учасників великого інтелектуального та психічного напруження; після завершення гри більшості кіберспортсменів потрібен тривалий час на відновлення і, очевидно, супровід кіберпсихолога.

Вивчення загальних та спеціальних психологічних особливостей спортивної діяльності з урахуванням психосоматичної сфери спортсменів необхідні для побудови технології навчання, спортивного тренування та психологічного супроводу [18].

Змагальна діяльність у кіберспорті вимагає від спортсмена сформованості певних психологічних та психофізичних характеристик: стресостійкості, добре розвиненої реакції та моторики, вміння працювати в команді (у разі командних змагань), аналітичного мислення, здатності швидко приймати рішення у нестандартних ситуаціях, креативності [8].

Успішність спортивної діяльності значною мірою обумовлена тим, наскільки обраний суб'єктом вид спорту відповідає його уподобанням, інтересам, здібностям і психофізіологічній структурі особистості. Пов'язано це з тим, що досягнення високого результату у спорті можливе людьми з різним поєднанням якостей індивідуаль-

ності, але неодмінною умовою є те, щоб ці якості відповідали специфіці обраного виду спортивної діяльності.

Психограма особистості спортсмена, яку ще називають психологічним профілем, – це модель «ідеального» спортсмена з переліком вимог, що висуваються до нього конкретним видом спорту [3].

Перші розробки модельних характеристик висококваліфікованих спортсменів зроблено вітчизняними ученими, які підтверджували, що основними факторами, котрі впливають на вищі спортивні досягнення, є функціональні можливості, стан здоров'я та фізична підготовленість спортсменів [11, 16].

Модель особистості спортсмена складається з таких основних структурних компонентів, що показують основні напрями дослідження його особистості: поведінковий, мотиваційний, інтелектуальний, когнітивний, емоційно-вольовий, комунікативний, гендерний [20]. Під моделлю можна розглядати певну структуру, яка складається з різних показників й віддзеркалює спортивну або іншу діяльність людини. Більш лаконічно термін «модель» пояснюється як зразок (стандарт, еталон), в більш широкому сенсі – будь-який зразок (уявний або умовний) того чи іншого об'єкта, процесу або явища [16].

Особливе місце в побудові модельних характеристик кіберспортсмена займає інтелектуальний компонент, який може містити такі характеристики: психомоторики, спеціалізованого сприйняття (спортивні почуття), оперативної пам'яті, уваги, мислення.

Управління ресурсами у когнітивній або пізнавальній сфері спортсменів може значно підвищити ймовірність свідомого контролю над власною поведінкою, підвищити рівень індивідуальних здібностей, вплинути на більш раціональний процес підготовки та організацію змагального виступу, розширити розуміння механізмів, які збагачують варіативність поведінкових реакцій у важких і стресових ситуаціях [9].

Аспекти інтелектуально-пізнавальних сторін психологічної підго-

товки спортсменів вивчали різні учені: дослідження когнітивних стратегій організації поля уваги з огляду на те, що неправильний вибір її розподілу може призвести до складного напруженого становища та викликати стрес [15]; стан тривоги і стресу у спортсменів, джерелом яких є переважно когнітивні чинники [26]; вивчення когнітивного ресурсу як складової частини психологічного у спортсменів, що полягає у детермінації стресостійкості шляхом активного засвоєння інформації, потрібної для формування необхідних навичок, пристосуванні пізнавальних структур психіки, на основі яких формується загальна стратегія ефективного отримання та використання інформації, що впливає на результативність у спортивній діяльності [9]; концептуальні положення ресурсного підходу до вивчення особливостей психічної регуляції діяльності [14]; методи діагностики особливостей когнітивних здібностей спортсменів [1].

Дослідники з Університету Рочестера (США) провели ряд досліджень і з'ясували, який вплив чинять ігри різних дисциплін на роботу мозку: тім'яна частка (орієнтація на завданні), лобова частка (підтримання уваги на певному об'єкті або завданні) та передня лобова частка (контроль та регулювання уваги) [8]. Під впливом кіберспортивних змагань зменшується вікове згасання розумових здібностей, покращуються самодисципліна, самоконтроль, просторова увага, розвиваються зорова пам'ять, тонке диференціювання дрібної моторики пальців знижується імпульсивність як реагування на нецільові стимули тощо [6, 24]. Кіберспортсменам властиві різнобічні знання комп'ютерних ігор, вміння мислити стратегічно і приймати швидкі рішення, здатність адаптуватися до різних тактик суперника, уникати відволікання, підтримувати належний рівень уваги [10, 27].

До когнітивної сфери належать відчуття, сприйняття, пам'ять, увага, мислення, уява та творчість у системі інтелектуальної власності індивіда. У цьому полі розумові процеси особливо взаємодіють, забезпечуючи єди-

ний потік цілісної, свідомої, відображувальної та перетворювальної продуктивної діяльності [22].

Узагальнення теоретичного матеріалу дозволило скласти психоспортграму когнітивної сфери особистості кіберспортсмена (рис. 1).

На основі теоретичного аналізу специфіки діяльності у кіберспорті складено психограму когнітивної сфери кіберспортсмена, що дає можливість обґрунтувати методи психодіагностики для побудови моделі когнітивної сфери кіберспортсмена (табл. 1).

Отже, для досягнення позитивного результату в кіберспорті потрібно мати високу швидкість реакції, схильність до інтелектуальних видів діяльності; хорошу зорову, оперативну, рухову пам'ять; здатність зберігати концентрацію та максимальну зосередженість; уникати відволікання, здатність до своєчасного переключення уваги; творча уява, креативність; належний рівень гнучкості, швидкості та оригінальності мислення, здатність до прийняття нестандартних та миттєвих рішень; вміння стратегічно, аналітично, абстрактно та логічно мислити.

Висновки. Узагальнення теоретичного матеріалу дозволило скласти психоспортграму когнітивної сфери кіберспортсмена та визначити когнітивні особливості, необхідні для даного виду спорту: висока швидкість реакції, схильність до інтелектуальних видів діяльності; хороша зорова, оперативна, рухова пам'ять; здатність зберігати концентрацію та максимальну зосередженість; уникати відволікання; здатність до своєчасного переключення уваги; творча уява; належний рівень гнучкості, швидкості та оригінальності мислення, здатність до прийняття нестандартних та миттєвих рішень; вміння стратегічно, аналітично, абстрактно та логічно мислити.

Перспективи подальших досліджень передбачають складання моделі когнітивної сфери кіберспортсмена з використанням емпіричних методів дослідження.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють, що відсутній будь-який конфлікт інтересів.

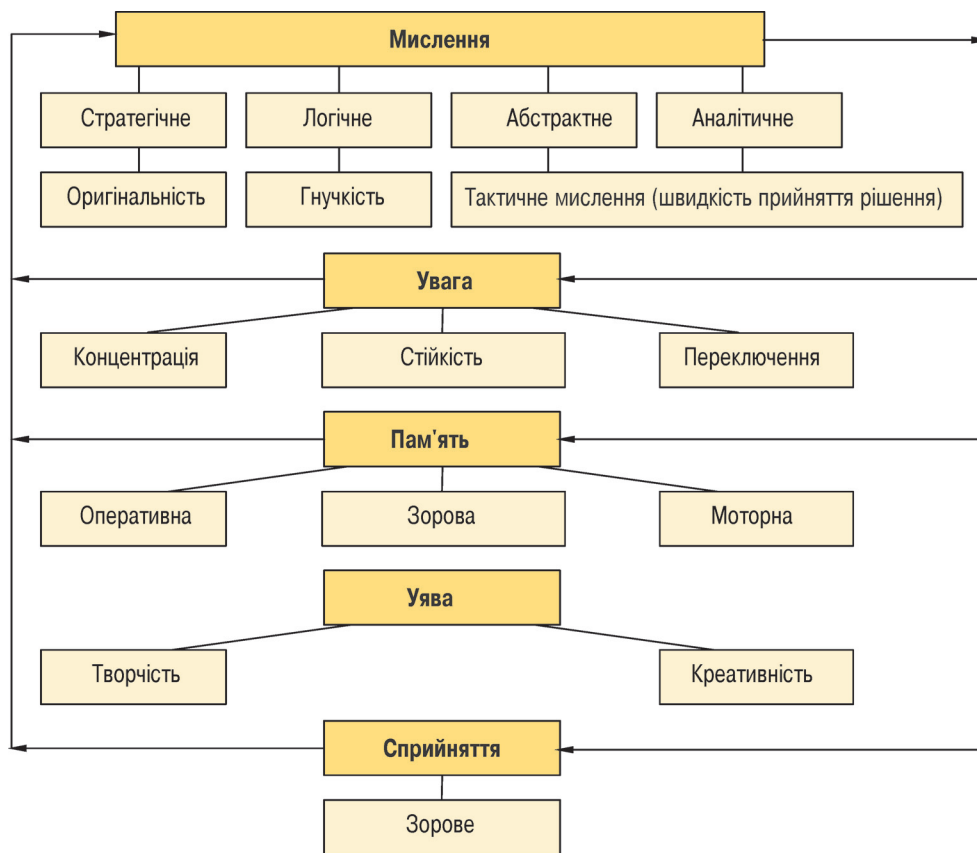


Рисунок 1 – Психоспорторма когнітивної сфери кіберспортсмена

Таблиця 1. Модель дослідження когнітивної сфери особистості кіберспортсмена

Професійно важливі психічні процеси кіберспортсмена	Якості особистості/Властивості	Методики оцінювання
Мислення	<ol style="list-style-type: none"> 1. Стратегічне мислення. Особливо така властивість мислення проявляється у дисциплінах Real Times Strategy (RTS), StarCraft і Warcraft. Жанр: стратегія в реальному часі. 2. Логічне мислення. Зустрічається такий вид мислення до найпопулярнішої кібердисципліни Dota 2, де в основу входять шахи. 3. Абстрактне мислення. 4. Аналітичне мислення. Зазвичай це шутери від першої особи. Серед них дисципліна Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). 5. Швидкість мислення. Наприклад як у дисципліні Counter Strike:Global Offensive (CS:GO) – це один з найпопулярніших жанрів відеоігор, де все вирішує реакція та швидкість мислення. 6. Оригінальність мислення. 7. Гнучкість мислення. 	<p>Методика визначення стилю мислення А. Харрісона та Р. Бремсона.</p> <p>Методика «Складні аналогії» (Е. А. Коробкова).</p> <p>Методика «Числові ряди».</p> <p>Тест творчого мислення П. Торренса.</p>
Увага	<ol style="list-style-type: none"> 1. Концентрація уваги. 2. Стійкість уваги. 3. Переключення уваги. 	<p>Методика «Кільця Ландольта».</p> <p>Тест «Переплутані лінії».</p> <p>Тест «Червоно-чорні таблиці»</p>
Пам'ять	<ol style="list-style-type: none"> 1. Оперативна пам'ять. 2. Зорова пам'ять. 3. Рухова (моторна) пам'ять. 	<p>Методика «Пам'ять на числа».</p> <p>Методика «Оперативна пам'ять».</p> <p>«Таблиці Шульте».</p> <p>Методика «Кільця Ландольта».</p>
Уява	<ol style="list-style-type: none"> 1. Творча. 2. Креативна. 	<p>«Дослідження творчої уяви».</p> <p>Методика дослідження креативності.</p>
Сприйняття	<ol style="list-style-type: none"> 1. Візуальний тип. 2. Аудіальний тип. 3. Кінестетичний тип. 	<p>Діагностика домінуючої перцептивної модальності С. Єфремцева. «Домінуюча система сприйняття».</p>

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева ІА, Алексєнко ЯВ, Бойченко НВ. Особливості підготовки фахівців з комп'ютерного спорту «Кіберспорт». Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор та однокористувачів у закладах вищої освіти; 2021. с. 1–4.
2. Бідний МВ. Правила спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту) (нова редакція). Міністерство молоді та спорту України № 33/5.3/21; 2021 Жов 25. Загальні положення. 2021. 2 с.
3. Воронова ВІ. Психологія спорту: навчальний посібник. Олімпійська л-ра; 2017. 271 с.
4. Долбишева НГ. Основи загальної теорії та методики підготовки спортсменів в інтелектуальних видах спорту [методичні рекомендації]. Дніпро: ПДАФКІС; 2020. 71 с.
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.
6. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище та декілька причин його ретельно вивчати. Київ; [цитовано 2021 Чер. 03]. Доступно: <https://delo.ua/opinions/kibersport-jaksocialno-sportivne-javische-ta-de-377984/>
7. Імас ЄВ, Борисова ОВ, Шинкарук ОА, редактори. Кіберспорт. Київ: Олімпійська л-ра; 2021. 616 с.
8. Імас ЄВ, Петровська ТВ, Ганага ОЮ. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021;1:75–81.
9. Колосов АБ. Когнітивний ресурс підвищення стресостійкості кваліфікованих спортсменів (на прикладі студентів ВНЗ фізкультурного профілю) [дисертація]. Київ; 2007. 177 с.
10. Кудряшова Т, Лисенко Т, Морозова О. Місце та ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції: Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм; 2021 Березень 18; Україна. Кременчук. Кременчук; 2021. с. 511–524.
11. Кузнецов ВВ, Петровський В.В, Шустин БН. Модельные характеристики легкоатлетов. Киев: Здоров'я; 1979. 87 с.
12. Лавренюк О. Кіберспорт і права інтелектуальної власності. Національний юридический журнал: теория и практика. 2019; 81–83.
13. Ложкин Г. Психологический потенциал квалифицированного спортсмена. Материалы VIII Международного научного конгресса: Олимпийский спорт и спорт для всех. Москва: СпортАкадем-Пресс; 2003. с. 272–273.
14. Ложкин ГВ, Гринь АР, Колосов АБ. Когнитивный ресурс квалифицированного спортсмена. Наука в олимпийском спорте. 2005;(2):47–52.
15. Найдиффер РМ. Психология соревнующегося спортсмена. Москва: Физкультура и спорт; 1979. 224 с.
16. Петровський ВВ. Кибернетика и спорт. Київ: Здоров'я; 1973. 110 с.
17. Петровська Т, Ганага О. Влияние киберспорта на психологические особенности спортсмена. Материалы Международного научного конгресса: Спорт. Олимпизм. Здоровье; 2021 Сентябрь 16–18; Молдова. Кишинев. Кишинев; 2021. с. 229–235.

18. Петровська ТВ, Воронова ВІ, Гринь ОР та ін. Технології психолого-педагогічного супроводу та розвитку суб'єктів спортивної діяльності. Київ: Видавць Позднішев; 2021. 166 с.
19. Пятисоцька СС, Ашанін ВС & Шишкін ДВ. Психодіагностичні методи виявлення особливостей когнітивних здібностей спортсменів (на прикладі кіберспорту). Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту. 2019;(3):99-103.
20. Серова ЛК. Спортивна психологія: професійний відбір у спорті: навчальний посібник. Київ; 2018. 386 с.
21. Тадеошук ОЮ. Діяльність менеджера в процесі підготовки кіберспортсмена [кваліфікаційна робота]. Київ: НУФВСУ; 2021. 77 с.
22. Трофімов ЮЛ. Психологія: навчальний посібник. Київ: 2008. 560 с.
23. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». XIV Міжнародна конференція молодих вчених. Молодь та олімпійський рух: зб. тез доповідей [Інтернет]; 2021 Трав. 19; Київ. Київ; 2021. 49–50 с. Доступно: https://reposit.uni-sport.edu.ua/bitstream/handle/787878787/3120/%D0%A2%D0%95%D0%97%D0%98%D0%9C%D0%9E%D0%A0%20%20%D0%A8%D0%98%D0%9D%D0%9A%D0%90%D0%A0%D0%A3%D0%9A_%D0%90%D0%9D%D0%9E%D0%A5%D0%98%D0%9D2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
24. Green C, Bavelier D. Learning, attentional control, and action video games. *Curr Biol*. 2012;22(6):197–206.
25. Greenfield PM. Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned. *Science*. 2009;323(2):69–71.
26. Hanin YL. Performance affects in top sports. IX European Congress on sport psychology. Brussels; 1995. p. 254–261.
27. Himmlreisl D, Lim Y & Shapiro J. An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulation*. 2017;9(2):1–21.
28. MC TODAY. What is eSports. IT [Internet]. Ukraine: MC TODAY; 2017 [cited 2020 July 20]. Available: <https://mc.today/uk/kibersport-tsenovij-majdanchik-dlya-vashoyi-reklami-turniridivlyatsya-po-200-mln-glyadachiv/>
29. WePlay Esports. Інтеграція брендів у кіберспорт: як взаємодіяти з аудиторією? Україна [Інтернет]. Київ: WePlay Esports; [цитовано 2020 Гру 18]. Доступно: <https://weplayholding.com/uk/blog/integratsiia-brendiv-ukibersport-iak-vzaiemodiati-z-auditoriiu/>

LITERATURE

1. Aleksieieva IA, Aleksienko YaV, Boichenko NV. Peculiarities of training specialists in esports "Cybersport". *Problemy i perspektivy rozvytku sportyvnykh ihor i yedynoborstv u zakladakh vyshchoi osvity*; 2021. p. 1–4.
2. Bidnyi MV. Rules of sports competitions in cybersports (esports) (revised version). Ministry of Youth and Sports of Ukraine No.33/5.3/21; October 25, 2021. General provisions. 2021. 2 p.
3. Voronova VI. Psychology of sport: study guide. *Olympic literature*; 2017. 271 p.
4. Dolbysheva NG. Fundamentals of the general theory and methodology of training athletes in

intellectual sports [methodological recommendations]. *Dnipro: Dnipropetrovsk State Institute of Physical Culture and Sports*; 2020; 71 p.

5. Imas Ye. E-sports as a socio-sports phenomenon in the modern development of the information society. *Theory and methods of physical education and sports*. 2020;4:13–17.
6. Imas Ye. E-sports as a socio-sports phenomenon and several reasons to study it carefully. *Kyiv*; [cited on June 03, 2021]. Retrieved from: <https://delo.ua/opinions/kibersport-jaksocialno-sportivne-javische-ta-de-377984/>
7. Imas YeV, Borysova OV, Shynkaruk OA, editors. *Esports*. *Kyiv: Olympic literature*; 2021. 616 p.
8. Imas YeV, Petrovska TV, Hanaha OYu. E-sports in Ukraine as a modern cultural phenomenon. *Theory and methods of physical education and sports*. 2021;1:75–81.
9. Kolosov AB. Cognitive resource for increasing stress tolerance in elite athletes (as exemplified with students of physical education universities) [dissertation]. *Kyiv*; 2007. 177 p.
10. Kudriashova T, Lysenko T, Morozova O. Place and features of esports as a sports discipline. *Proceedings of the II International scientific conference: Current issues of modern pedagogy: creativity, skill, professionalism*; March 18, 2021; Ukraine. Kremenchuk. Kremenchuk; 2021. p. 511–524.
11. Kuznetsov VV, Petrovskiy VV, Shustin BN. Model characteristics of track and field athletes. *Kyiv: Zdorovia*; 1979. 87 p.
12. Lavreniuk O. Esports and rights of intellectual property. *National law journal: Theory and practice*. 2019; 81–83.
13. Lozhkin G. Psychological potential of a qualified athlete. *Proceedings of the VIII International scientific congress: Olympic sport and sport for all*. *Moskva: SportAkadem-Press*; 2003. p. 272–273.
14. Lozhkin GV, Grin AR, Kolosov AB. The cognitive resource of a qualified athlete. *Science in Olympic sport*. 2005;(2):47–52.
15. Nidjeffer RM. Psychology of a competitive athlete. *Moskva: Fizkultura i sport*; 1979. 224 p.
16. Petrovskiy VV. *Cybernetics and sports*. *Kyiv: Zdorovia*; 1973. 110 p.
17. Petrovska T, Hanaha O. The influence of esports on the psychological characteristics of an athlete. *Proceedings of the International scientific congress: Sport. Olympism. Health*; September 16–18, 2021; Moldova. Kishinev. Kishinev; 2021. p. 229–235.
18. Petrovska TV, Voronova VI, Hryn OR et al. Technologies of psychological and pedagogical support and development of the subjects of sporting activity. *Kyiv: Vydavets Pozdnyshhev*; 2021. 166 p.
19. Piatyotska SS, Ashanin VS, Shyshkin DV. Psychodiagnostic methods of identifying the peculiarities of cognitive abilities in athletes (with the example of esports). *Naukovo-metodychni osnovy vykorystannia informatsiynykh tekhnolohii v haluzi fizychnoi kultury ta sportu*. 2019;(3):99-103.
20. Serova LK. Sports psychology: professional selection in sports: study guide. *Kyiv*; 2018. 386 p.
21. Tadeoshchuk OYu. Activity of manager in the process of athlete preparation. [qualifying work]. *Kyiv: NUPESU*; 2021; 77 p.
22. Trofimov YuL. Psychology: study guide. *Kyiv*: 2008. 560 p.
23. Shynkaruk O, Anokhin E. Characteristics of Esports as a modern sport: definition of Esport concept. *The XIV International conference of young scientists. Youth and the Olympic*

Movement: proceedings [Internet]; 2021, May 19; Kyiv. Kyiv; 2021. 49–50 p. Retrieved from: <https://reposit.uni-sport.edu.ua/bitstream/handle/787878787/3120/%D0%A2%D0%95%D0%97%D0%98%20%D0%9C%D0%9E%D0%A0%20%20%D0%A8%D0%98%D0%9D%D0%9A%D0>

%90%D0%A0%D0%A3%D0%9A_%D0%90%D0%9D%D0%9E%D0%A5%D0%98%D0%9D2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

24. Green C, Bavelier D. Learning, attentional control, and action video games. *Curr Biol.* 2012;22(6):197–206.

25. Greenfield PM. Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned. *Science.* 2009;323(2):69–71.

26. Hanin YL. Performance affects in top sports. IX European Congress on sport psychology. Brussels; 1995. p. 254–261.

27. Himmlstein D, Lim Y & Shapiro J. An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulation.* 2017;9(2):1–21.

28. MC TODAY. What is eSports. IT [Internet]. Ukraine: MC TODAY; 2017 [cited 2020 July 20]. Available: <https://mc.today/uk/kibersport-tsenovij-majdanchik-dlya-vashoyi-reklami-turnirdivlyatsya-po-200-mln-glyadachiv/>

29. WePlay Esports. Інтеграція брендів у кіберспорт: як взаємодіяти з аудиторією? Україна [Інтернет]. Київ: WePlay Esports; [цитовано 2020 Гру 18]. Доступно: <https://weplayholding.com/uk/blog/integratsiia-brendiv-u-kibersport-iak-vzaiemodiati-z-auditoriiu/>

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

Ганага Ольга Юрівна <https://orcid.org/0000-0001-7129-4358>, ganaga.o2811@gmail.com

Петровська Тетяна Валентинівна <https://orcid.org/0000-0003-3936-1965>, petrovska.tetiana@gmail.com

Національний університет фізичного виховання і спорту України,
вул. Фізкультури 1, м. Київ, 03150, Україна

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Hanaga Olga <https://orcid.org/0000-0001-7129-4358>, ganaga.o2811@gmail.com

Petrovska Tetiana <https://orcid.org/0000-0003-3936-1965>, petrovska.tetiana@gmail.com

National University of Ukraine on Physical Education and Sport
Fizkul'tury str. 1, Kyiv, 03150, Ukraine

Надійшла 27.08.2022