



УДК 159.9

<https://www.doi.org/10.33910/3034-4255-2024-1-2-178-186>

Особенности межличностных отношений у игроков футбольных и киберспортивных команд

Н. Н. Королева[✉], Я. С. Азаркевич

Аннотация. Рассматриваются результаты эмпирического исследования характеристик межличностных отношений у спортсменов в традиционном игровом виде спорта (футбол) и киберспорте. В исследовании приняли участие 63 респондента в возрасте от 18 до 33 лет, из них — 42 футболиста и 21 киберспортсмен (игра Counter-Strike 2). В результате эмпирического исследования были определены особенности оценки психологической атмосферы в группе, межличностных отношений и самооценки качеств, характеризующих тип отношения к окружающим, у игроков футбольных и киберспортивных команд. Показано, что футболисты более позитивно оценивают психологическую атмосферу в команде, отличаются более выраженной общительностью, ориентацией на сотрудничество и лидерство в команде. Киберспортсмены меньше удовлетворены отношениями в команде, им свойственны невысокая активность в коммуникации, ориентация на независимость, критичность, жесткость в общении, противоречия между собственным коммуникативным поведением и ожиданиями от других людей.

Ключевые слова: межличностные отношения, коммуникативные характеристики, психологическая атмосфера в команде, футболисты, киберспортсмены

Social interactions among members of football and e-sports teams

N. N. Koroleva[✉], Ya. S. Azarkevich

Abstract. The article presents the results of an empirical study of interpersonal relationships among athletes in a traditional sport (football) and an e-sport (Counter-Strike 2). The study involved 63 respondents aged 18 to 33 years: 42 football players and 21 e-sport players. The empirical study identified the specific features of players of football and e-sport teams in terms of their assessment of the psychological atmosphere in the group, assessment of the interpersonal relationships, and self-assessment of qualities characterizing the type of attitude towards others. It is shown that football players have a more positive assessment of the psychological atmosphere in the team. They are more sociable and focused on cooperation and leadership in the team. E-sport players are less satisfied with team relationships and are less active in communication. E-sport players focus on independence and are characterized by criticality, rigidity in communication and contradictions between their own communicative behavior and expectations from other people.

Keywords: interpersonal relationships, communicative characteristics, psychological atmosphere in team, football players, e-sport players

Введение

В современном мире спорт выступает как особое социокультурное явление, содействующее не только физическому совершенствованию и достижению высоких результатов, но и фор-

мированию ценностей коллективизма, сотрудничества, развитию конструктивных межличностных отношений всех субъектов спортивной деятельности. Спортивные команды представляют собой особую среду, где межличностные отношения играют важную роль в формировании

командного духа, способствуют эффективности тренировок и достижению спортивных результатов.

Межличностные отношения в спортивной команде оказывают влияние на развитие таких значимых личностных качеств, как коммуникативность, эмпатия, дружелюбие, уважение к себе и другим людям, которые могут быть востребованы в различных сферах жизни человека.

Особенность межличностных отношений в спортивных коллективах — их интенсивность и частота контактов. Спортсмены проводят вместе много времени на тренировках, соревнованиях и вне спортивной среды. Это создает условия для проявления различных социально-психологических феноменов, таких, как эмоциональная поддержка и отчуждение, возникновение и разрешение конфликтов, соперничество и сотрудничество.

Межличностные отношения играют важную роль в игровых видах спорта. Участие в спортивной игре — это не только соревнование, но и сотрудничество с другими игроками, включающее взаимодействие, соподчинение, сплоченность и согласованность членов группы при формальных и неформальных отношениях. Эти взаимоотношения строятся и реализуются в тренировочной и соревновательной деятельности, что определяет их продуктивность, результативность и эффективность (Неретин 2015, Burns et al. 2019).

Спортивная деятельность всегда имеет коллективный характер, поэтому психологический климат в команде, восприятие спортсменами межличностных отношений являются не менее важными факторами спортивных достижений, чем физическая и тактико-техническая подготовка (Овечкина 2017).

Психологический климат в спортивной команде сильно зависит от качества межличностных отношений между игроками и тренерами. Хорошие отношения способствуют улучшению коммуникации, снижению уровня конфликтов и укреплению взаимопонимания, что в свою очередь может повысить мотивацию и спортивные результаты команды.

Межличностные отношения в спортивной команде оказывают значительное влияние на эмоциональное состояние, мотивацию и производительность спортсменов. Поддержка со стороны команды, доверие к партнерам по команде и чувство включенности в коллектив повышают внутреннюю мотивацию, самооценку и уверенность спортсменов, а также снижают воздействие стрессогенных факторов в перио-

ды соревнований и интенсивных тренировок. Конфликты между игроками или членами команды и тренером, отсутствие эмоциональной поддержки или несовместимость характеров спортсменов могут негативно сказаться на атмосфере в команде и ее соревновательных результатах (Гогун, Мартынов 2000).

Стремительное развитие информационных технологий послужило предпосылкой для появления инновационных видов спорта, одним из которых является компьютерный, или киберспорт. В настоящее время соревнования, реализующиеся в виртуальном мире, признаны на государственном уровне во многих странах: Республика Корея (с 2001 г.), Китайская Народная Республика (с 2003 г.), Республика Филиппины, Соединенные Штаты Америки (с 2013 г.), Малайзия (с 2015 г.), Япония, Франция (с 2016 г.). В России приказом Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 компьютерный спорт (далее — киберспорт) признан официальным видом спорта с 2016 г. (Приказ Министерства спорта Российской Федерации... 2016), впоследствии приказом Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 киберспорт был переведен во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне» (Приказ Министерства спорта Российской Федерации... 2017). Тем самым был сделан важный шаг к возможности проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по киберспорту, дальнейшему развитию киберспортивной инфраструктуры. Именно во втором разделе реестра находятся «традиционные» виды спорта — футбол, хоккей, баскетбол и т. д. В 2022 г. Федерация компьютерного спорта России (ФКС России) — организация, ответственная за развитие в стране массового киберспорта — была аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт» (Федерация компьютерного спорта России 2024).

На сегодняшний день киберспорт — это популярный вид соревновательной и развлекательной деятельности, представляющий собой глобальную систему со своими федерациями, лигами, чемпионатами и командами с профессиональными игроками. Он также является активно развивающейся коммерческой сферой, поскольку спонсоры вкладывают огромные деньги в проведение соревнований, а призовые фонды крупных турниров измеряются шестизначными суммами.

Киберспорт имеет как общие, так и специфические характеристики по отношению к тра-

диционным игровым видам спорта. Одним из ключевых аспектов успешной деятельности в киберспорте также являются межличностные отношения внутри команды. Взаимодействие игроков, их взаимопонимание, уровень доверия и эффективность коммуникации играют решающую роль в достижении общих целей и успехе команды в целом. В то же время члены киберспортивных команд тесно взаимодействуют между собой преимущественно в виртуальной среде, что влечет за собой ряд особенностей взаимоотношений, присущих именно интернет-коммуникации.

Киберспорт включает в себя структурные элементы, аналогичные традиционным видам спорта. Киберспортсмен — это профессиональный геймер, который играет ради соревнований, а не ради развлечения и/или отдыха, и считает игры своей работой (Ma et al. 2013).

Инфраструктура киберспорта сопоставима с инфраструктурой командных видов спорта, в частности, футбола, который мы также рассматриваем в нашей работе. Профессиональные киберспортсмены не только получают доходы от спонсоров, но и заключают контракты с профессиональными киберспортивными организациями и клубами, что свидетельствует о тенденциях, характерных для традиционных спортивных дисциплин. Профессиональные футбольные клубы, как «Пари Сен-Жермен» (Франция), «Аякс Амстердам» (Нидерланды) и другие, вступают в сотрудничество с киберспортивными организациями (Nagorsky, Wiemeyer 2020). Менеджмент футбольного клуба во многом похож на управление киберспортивной командой: чтобы добиться успеха, нужно находить многообещающие таланты, управлять игроками, обеспечивать обучение и развитие, вести переговоры о контрактах, определять командную стратегию. Благодаря этой схожести, прогеймеры и футбольные функционеры легко находят общий язык. Киберспорт является быстрорастущей индустрией, объединяющей всю характерную для спортивной деятельности инфраструктуру. Привлекательные финансовые вознаграждения и стимулы как для киберспортивных команд, так и для отдельных игроков поддерживают и повышают интерес к профессиональным занятиям киберспортом (Emara et al. 2020).

Киберспортсмены должны систематически тренироваться и совершенствовать свои навыки для достижения и поддержания высокого уровня мастерства и успеха в своей деятельности (Nagorsky, Wiemeyer 2020; Pereira et al. 2021). Киберспортсмена отличает наличие стратегического мышления и способность к оперативному принятию правильных решений, мотивации «продолжать двигаться вперед»,

проявление высокого уровня внимания, гибкой адаптации к быстро меняющимся условиям, способность к поддержанию установки на совершенствование (Himmelstein et al. 2017).

Киберспорт уже утвердился как самостоятельное явление и социокультурный феномен, занимая промежуточное положение между социальными сферами спорта и виртуальными технологиями. В соответствии с этим, психология киберспорта (Войскунский, Богачева 2012) является перспективной областью науки и практики.

Киберспортивные команды, в отличие от футбольных команд, функционируют преимущественно в виртуальной среде. Это ведет к определенным особенностям взаимодействия между игроками, ведь основная его часть происходит через цифровые платформы, такие как голосовые чаты, что требует от геймеров навыков эффективной онлайн-коммуникации и умения выражать свои мысли и эмоции в виртуальном пространстве.

Игроки киберспортивных команд могут находиться в разных уголках мира, что создает определенные вызовы для формирования тесных межличностных связей. При этом, как представителям командного вида спорта, им обязательно нужен личный контакт, чтобы добиваться слаженной игры, анализировать стратегию и тактику. Для этого игроки собираются на тренировочных базах — в буткемпах, что особенно актуально перед крупными соревнованиями. Обычно встречи длятся 10–15 дней. Сами игроки утверждают, что формат буткемпа позволяет им прогрессировать как в индивидуальных, так и в командных навыках (Что такое буткемп... 2022).

В киберспортивных командах так же существует четкое распределение ролей и обязанностей, как и в футбольных. Каждый игрок выполняет определенную функцию, что определяет характер взаимодействий и ожидания от каждого члена команды.

Онлайн-коммуникация играет ключевую роль в функционировании киберспортивных команд и их успехе на соревнованиях. Эффективная коммуникация позволяет игрокам координировать свои действия в реальном времени, что особенно важно в динамичных игровых ситуациях: быстрая и точная передача информации способствует успешному выполнению стратегий и тактических планов.

В то же время, несмотря на растущую популярность киберспорта, проблема межличностных отношений спортсменов в онлайн-среде является малоизученной в современной психологии. Это обуславливает необходимость сравнительного анализа межличностных отношений игроков в традиционных и киберспортивных командах. В соответствии с вышеуказанным, была опреде-

лена цель данного исследования: выявление специфики межличностных отношений у игроков в традиционных и киберспортивных командах (на примере футбола и игры Counter-Strike 2).

Материалы и методы исследования

В исследовании принимали участие представители шести команд, среди которых три футбольных и три киберспортивных команды. В состав киберспортивных команд вошли игроки в Counter-Strike 2 — компьютерную игру в жанре многопользовательского тактического шутера от первого лица, разработанную компанией «Valve».

Выборку составили 63 игрока в возрасте от 18 до 33 лет. Из них — 42 футболиста и 21 геймер.

Используемый психодиагностический комплекс включал в себя следующие методики: методика оценки психологической атмосферы в коллективе (А. Ф. Фидлер, адаптация Ю. Л. Ханина); опросник межличностных отношений (В. Шутц, адаптация А. А. Рукавишникова); методика «Диагностика межличностных отношений» (Т. Лири, адаптация Л. Н. Собчик); методика диагностики уровней общения (В. Ф. Ря-

ховский). Также нами была разработана анкета для получения информации о социально-демографических характеристиках респондентов.

Для сбора эмпирических данных вышеперечисленные методики были переведены в цифровой формат на базе сервиса «Google Формы» транснациональной корпорации «Google LLC».

Количественный анализ результатов включал в себя расчет описательных статистик, выявление различий в средних значениях показателей с помощью Т-критерия Стьюдента для независимых выборок. Статистическая обработка данных производилась посредством компьютерного пакета прикладных статистических программ «Statistica» v 12.0.

Результаты исследования

При сравнении групп игроков футбольных и киберспортивных команд были получены статистически значимые различия по значительному количеству показателей межличностных отношений (табл. 1).

Обратимся к анализу полученных результатов. Участники футбольных команд, по сравнению с киберспортсменами, оценивают психологиче-

Табл. 1. Статистически значимые различия в средних значениях показателей межличностных отношений в группах футболистов и киберспортсменов

Table 1. Statistically significant differences in the mean values of interpersonal relationship scores between football players and e-sport players

Показатели	Средние значения		Стандартные отклонения		t-критерий	p
	футболисты	кибер-спортсмены	футболисты	кибер-спортсмены		
Психологическая атмосфера в коллективе	23,57	30,29	9,89	8,79	– 2,63	0,01
Требуемое поведение в области «включения»	5,64	4,29	1,41	2,99	2,46	0,02
Выраженное поведение в области «контроля»	7,64	6,43	1,51	2,18	2,58	0,01
Требуемое поведение в области «аффекта»	4,64	3,29	1,46	2,67	2,62	0,01
Индекс объема интеракций (включение)	11,21	9,14	2,76	4,50	2,26	0,03
Индекс объема интеракций (контроль)	13,36	11,71	2,83	2,94	2,15	0,04
Индекс противоречивости (включение)	1,07	1,71	0,97	1,06	– 2,40	0,02
Эгоистичный (Реальное «Я»)	6,29	7,86	1,40	2,54	– 3,18	0,00
Агрессивный (Реальное «Я»)	5,93	9,00	2,18	2,45	– 5,06	0,00
Подозрительный (Реальное «Я»)	3,57	7,14	3,26	2,76	– 4,30	0,00
Зависимый (Реальное «Я»)	6,21	3,86	2,79	2,48	3,28	0,00
Дружелюбный (Реальное «Я»)	8,64	6,00	4,45	4,06	2,28	0,03
Агрессивный (Идеальное «Я»)	6,00	7,57	1,43	2,04	– 3,55	0,00
Подозрительный (Идеальное «Я»)	2,71	4,00	1,60	2,45	– 2,51	0,01
Зависимый (Идеальное «Я»)	5,21	3,86	2,10	1,68	2,57	0,01
Дружелюбный (Идеальное «Я»)	9,57	6,86	2,70	1,68	4,21	0,00

скую атмосферу в команде как более благоприятную (высокие баллы по методике Фидлера характеризуют неблагоприятную атмосферу в группе). При этом в группе футболистов выявлены более высокие значения по таким показателям опросника межличностных отношений, как: «требуемое поведение в области «включения»», «выраженное поведение в области «контроля»», «требуемое поведение в области «аффекта»», «индекс объема интеракций (включение)», «индекс объема интеракций (контроль)», а также более низкие баллы по шкале «индекс противоречивости (включение)». То есть, игроки футбольных команд склонны проявлять интерес к людям, стремятся к включенности в групповое взаимодействие, но в то же время ожидают от других людей инициативы в установлении и поддержании контактов. Футболисты интенсивно включаются в межличностное взаимодействие, при этом могут как руководить другими, так и включаться в партнерские межличностные отношения. Они стремятся быть лидерами, принимать решения, брать на себя ответственность за командный результат, и в то же время испытывают потребность в эмоциональной близости, хотят, чтобы их партнеры по общению делились с ними своими переживаниями, мыслями, проявляли дружеские чувства.

Киберспортсмены отличаются более низким уровнем стремления к поиску контактов, чаще избегают ответственности в принятии общих решений, проявляют меньшую активность и избирательность в общении. У геймеров более выражены внутриличностные конфликты, связанные с противоречием между собственным коммуникативным поведением и ожиданиями от других людей.

В оценках реального и идеального образов «Я» у игроков футбольных команд преобладают характеристики, связанные с сотрудничеством, дружелюбием, конформностью и доверчивостью. Киберспортсмены оценивают себя и идеальный образ собственного «Я» как более эгоцентричных, склонных к соперничеству, критичных, подозрительных, требовательных и жестких в общении.

Для более глубокого понимания особенностей межличностных отношений, значимых для благоприятного социально-психологического климата в команде, нами был проведен сравнительный анализ исследуемых характеристик у футболистов и киберспортсменов в зависимости от уровня оценки психологической атмосферы в группе. Результаты, полученные на выборке футболистов, отражены в таблице 2.

Табл. 2. Статистически значимые различия межличностных отношений у футболистов с различным уровнем оценки психологической атмосферы в команде

Table 2. Statistically significant differences between interpersonal relationship scores in football players having different assessment of psychological atmosphere in the team

Показатели	Средние значения		Стандартные отклонения		t-критерий	p
	Группа 1	Группа 2	Группа 1	Группа 2		
Выраженное поведение в области «включения»	6,71	4,43	1,06	1,43	5,88	0,00
Требуемое поведение в области «включения»	6,57	4,71	1,08	1,06	5,65	0,00
Выраженное поведение в области «контроля»	8,71	6,57	0,46	1,43	6,52	0,00
Выраженное поведение в области «аффекта»	5,00	3,43	1,82	0,75	3,67	0,00
Требуемое поведение в области «аффекта»	5,57	3,71	0,75	1,42	5,31	0,00
Индекс объема интеракций (включение)	13,29	9,14	1,95	1,68	7,37	0,00
Индекс объема интеракций (контроль)	14,29	12,43	2,67	2,73	2,23	0,03
Индекс объема интеракций (аффект)	10,57	7,14	2,50	2,08	4,83	0,00
Индекс противоречивости (включение)	0,71	1,43	0,46	1,21	– 2,53	0,02
Авторитарный (Реальное «Я»)	10,29	6,86	3,66	2,22	3,67	0,00
Эгоистичный (Реальное «Я»)	5,71	6,86	1,31	1,28	– 2,86	0,01
Подозрительный (Реальное «Я»)	2,14	5,00	1,59	3,87	– 3,13	0,00
Дружелюбный (Реальное «Я»)	10,71	6,57	2,55	5,02	3,37	0,00
Альтруистичный (Реальное «Я»)	9,29	6,14	2,31	4,76	2,72	0,01
Уровень общительности	9,43	13,43	3,50	3,79	– 3,55	0,00

Примечание: группа 1 — футболисты с высокой позитивной оценкой психологической атмосферы в команде, группа 2 — футболисты с умеренной и низкой оценкой психологической атмосферы в команде.

Как показывают данные, приведенные в таблице 2, футболисты, оценивающие психологическую атмосферу в команде как позитивную, обладают более выраженной коммуникативной активностью, стремятся к установлению и поддержанию различных контактов для удовлетворения своих коммуникативных потребностей. Для них важно чувствовать себя причастным к группе, сотрудничать, переживать эмоциональную близость с другими людьми, и в то же время проявлять лидерские качества. От партнеров по общению они также ожидают позитивного отношения, инициативы в совместных делах, доверия, проявления глубоких чувств. Игроки футбольных команд склонны оценивать себя как более авторитетных, доминантных, и в то же время дружелюбных и альтруистичных.

Игроки футбольных команд, невысоко оценивающие психологическую атмосферу в группе, характеризуются большей отчужденностью, не стремятся к интенсивным контактам. Они в меньшей степени проявляют заинтересованность во включении в групповое взаимодействие, не всегда раскрывают в общении свое эмоциональное состояние, не стремятся занимать лидерские позиции. От других людей такие

футболисты не ожидают эмоционально теплого отношения, приглашения к участию в групповых делах, при этом переживают внутреннее противоречие между собственным коммуникативным поведением и требованиями к окружающим.

Рассмотрим различия в характеристиках межличностных отношений в группах киберспортсменов с различным уровнем оценки психологической атмосферы в команде (табл. 3).

Так, киберспортсмены, считающие благоприятной психологическую атмосферу в своей команде, имеют меньший стаж киберспортивной деятельности, в том числе в избранной дисциплине. Так же как и футболисты, более удовлетворенные отношениями в команде, они проявляют большую активность в общении, в особенности в плане включенности в групповое взаимодействие и проявления позитивных, дружеских эмоций. Они стремятся к совместной деятельности, взаимопониманию, ожидают от других людей встречной инициативы, испытывают потребность в эмоционально близких контактах, но в то же время более чувствительны к расхождению между собственным стремлением проявлять чувства в общении и ожиданиями в сфере эмоциональной

Табл. 3. Статистически значимые различия межличностных отношений у киберспортсменов с различным уровнем оценки психологической атмосферы в команде

Table 3. Statistically significant differences in interpersonal relationship scores in e-sport players having different assessment of psychological atmosphere in the team

Показатели	Средние значения		Стандартные отклонения		t-критерий	p
	Группа 1	Группа 2	Группа 1	Группа 2		
Игровой стаж	6,50	9,75	2,16	1,08	– 3,47	0,00
Игровой стаж в рамках избранной дисциплины	2,33	6,00	1,67	0,89	– 5,06	0,00
Выраженное поведение в области «включения»	5,60	3,00	0,83	2,19	4,05	0,00
Требуемое поведение в области «включения»	5,80	0,50	2,01	0,55	6,29	0,00
Выраженное поведение в области «аффекта»	4,80	2,00	1,21	1,10	4,92	0,00
Индекс объема интеракций (включение)	11,40	3,50	2,67	2,74	6,09	0,00
Индекс объема интеракций (аффект)	8,60	4,00	3,91	2,19	2,69	0,01
Индекс противоречивости (включение)	1,40	2,50	0,51	1,64	– 2,40	0,03
Индекс противоречивости (аффект)	1,80	0,00	1,66	0,00	2,62	0,02
Подчиняемый (Реальное «Я»)	4,80	2,00	2,21	1,10	2,93	0,01
Зависимый (Реальное «Я»)	4,80	1,50	2,31	0,55	3,42	0,00
Дружелюбный (Реальное «Я»)	7,20	3,00	3,78	3,29	2,38	0,03
Альтруистичный (Реальное «Я»)	9,00	3,50	4,19	3,83	2,78	0,01

Примечание: группа 1 — киберспортсмены с высокой позитивной оценкой психологической атмосферы в команде, группа 2 — киберспортсмены с умеренной и низкой оценкой психологической атмосферы в команде.

экспрессии от других людей. Позитивная оценка атмосферы в команде присуща игрокам, которые характеризуют себя как дружелюбных, альтруистичных, но в то же время зависимых, мягких, конформных.

Геймеры, которые ниже оценивают психологический климат в команде, имеют более длительный игровой стаж. Они проявляют большую замкнутость, менее инициативны в общении, в меньшей степени стремятся к включению в группу и выражению теплых чувств в общении. У них более выражен внутренний конфликт между собственным поведением и ожиданиями от других в области включенности в групповое взаимодействие, совместной деятельности. Они менее высоко оценивают собственные коммуникативные качества, связанные с гибкостью, способностью к сотрудничеству и компромиссу, ориентацией на интересы других людей, уступчивостью.

Заключение

В результате проведенного эмпирического исследования выявлено, что межличностные отношения игроков футбольных и киберспортивных команд имеют свою специфику. Футболисты отличаются более высоким уровнем общительности, выраженным стремлением к включенности в групповое взаимодействие, к установлению и поддержанию эмоциональных контактов, к лидерству и принятию на себя ответственности, считают себя дружелюбными, склонными к сотрудничеству и компромиссам. При этом стремление к конструктивному взаимодействию с другими и коммуникативная активность у футболистов связаны с более позитивной оценкой психологической атмосферы в команде. Киберспортсмены проявляют меньшую заинтересованность в коммуникации, в большей мере переживают противоречия между собственным коммуникативным поведением и ожиданиями от других людей. Геймеры характеризуют себя как более независимых, подозрительных, жестких в общении. Большая удовлетворенность психологическим климатом в команде свойственна игрокам с меньшим стажем киберспортивной деятельности, оценивающим свою коммуникативную позицию как конформную, мягкую, подчиненную.

По всей видимости, выявленные особенности во многом обусловлены характеристиками средовых условий, в которых осуществляется спортивная деятельность. Футбол как игровой контактный вид спорта предполагает тесное взаимодействие игроков. Члены футбольной команды активно взаимодействуют друг с другом как в тренировочный, так и в соревновательный период. Характер межличностных отношений игроков во многом определяет эффективность соревновательной деятельности в футболе. Командное взаимодействие играет важную роль и в киберспорте. Однако, поскольку данная деятельность реализуется в виртуальной среде, общение игроков носит преимущественно опосредованный, дистантный характер, возможности непосредственного межличностного взаимодействия геймеров — членов одной команды — нередко ограничены. Возможно, на характер межличностных отношений в традиционном спорте и киберспорте влияют и личностные особенности спортсменов, опосредующие их интерес к определенному виду спортивной деятельности. В связи с этим перспективой исследования может стать выявление взаимосвязей личностных характеристик игроков и специфики отношений в спортивной команде. Полученные результаты могут стать основанием для разработки программ развития коммуникативной компетентности и повышения сплоченности команд, как в традиционных игровых видах спорта, так и в киберспорте.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The authors declare that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Вклад авторов

Авторы внесли равный вклад в подготовку рукописи статьи.

Author Contributions

The authors have made an equal contribution to the preparation of the manuscript of the article.

Финансирование

Исследование не имело финансовой поддержки.

Funding

The study did not receive any external funding.

Литература

- Войскунский, А. Е., Богачева, Н. В. (2012) Основные направления киберпсихологических исследований компьютерной игровой деятельности и геймеров. В кн.: *Информационные системы для научных исследований: сборник научных статей. Труды XV Всероссийской объединенной конференции «Интернет и современное общество»*. СПб.: МультиПроджектСистемСервис, с. 336–340.
- Гогун, Е. Н., Мартынов, Б. И. (2000) *Психология физического воспитания и спорта*. М.: Академия, 288 с.
- Неретин, А. В. (2015) Динамика мотивов межличностных отношений при формировании положительного социально-психологического климата футбольной команды. *Современные проблемы науки и образования*, № 5. [Электронный ресурс]. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=21805> (дата обращения 29.05.2024).
- Федерация компьютерного спорта России. (2024) [Электронный ресурс]. URL: <https://resf.ru/> (дата обращения 21.05.2024).
- Овечкина, И. В. (2017) Изучение межличностных отношений в системе «Тренер — спортсмен». *Инновационная наука*, № 2-2, с. 269–273.
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29 апреля 2016 г. № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17 июня 2010 № 606 “О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта”». (2016) [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (дата обращения 21.05.2024).
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16 марта 2017 г. № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». (2017) [Электронный ресурс]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001201704140005> (дата обращения 21.05.2024).
- Что такое буткемп и как тренируются киберспортсмены? (2022) *Synergy Times*. [Электронный ресурс]. URL: <https://synergytimes.ru/evolve/chto-takoe-butkemp-i-kak-treniruyutsya-kibersportsmeny> (дата обращения 25.05.2024).
- Burns, L., Weissensteiner, J., Cohen, M. (2019) Supportive interpersonal relationships: A key component to high-performance sport. *British Journal of Sports Medicine*, vol. 53, no. 22, pp. 1386–1389. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2018-100312>
- Emara, A. K., Ng, M. K., Cruickshank, J. A. et al. (2020) Gamer's health guide: Optimizing performance, recognizing hazards, and promoting wellness in esports. *Current Sports Medicine Reports*, vol. 19, no. 12, pp. 537–545. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000787>
- Himmelstein, D., Liu, Y., Shapiro, J. L. (2017) An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 9, no. 2, pp. 1–21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>
- Ma, H., Wu, Y., Wu, X. (2013) Research on essential difference of e-sport and online game. In: W. Du (ed.). *Informatics and management science V*. London: Springer Publ., pp. 615–621. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4796-1_79
- Nagorsky, E., Wiemeyer, J. (2020) The structure of performance and training in esports. *PLoS ONE*, vol. 15, no. 8, article e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>
- Pereira, A. M., Teques, P., Verhagen, E. et al. (2021) Mental health symptoms in electronic football players. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, vol. 7, no. 4, article e001149. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2021-001149>

References

- Burns, L., Weissensteiner, J., Cohen, M. (2019) Supportive interpersonal relationships: A key component to high-performance sport. *British Journal of Sports Medicine*, vol. 53, no. 22, pp. 1386–1389. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2018-100312> (In English)
- Что такое буткемп и как тренируются киберспортсмены? [What is bootcamp and how do esports athletes train?]. (2022) *Synergy Times*. [Online]. Available at: <https://synergytimes.ru/evolve/chto-takoe-butkemp-i-kak-treniruyutsya-kibersportsmeny> (accessed 25.05.2024). (In Russian)
- Emara, A. K., Ng, M. K., Cruickshank, J. A. et al. (2020) Gamer's health guide: Optimizing performance, recognizing hazards, and promoting wellness in esports. *Current Sports Medicine Reports*, vol. 19, no. 12, pp. 537–545. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000787> (In English)
- Federatsiya komp'yuternogo sporta Rossii [Russian Esports Federation]. (2024) [Online]. Available at: <https://resf.ru/> (accessed 21.05.2024). (In Russian)
- Gogunov, E. N., Mart'yanov, B. I. (2000) *Psikhologiya fizicheskogo vospitaniya i sporta [Psychology of physical education and sport]*. Moscow: Academia Publ., 288 p. (In Russian)

- Himmelstein, D., Liu, Y., Shapiro, J. L. (2017) An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 9, no. 2, pp. 1–21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101> (In English)
- Ma, H., Wu, Y., Wu, X. (2013) Research on essential difference of e-sport and online game. In: W. Du (ed.). *Informatics and management science V*. London: Springer Publ., pp. 615–621. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4796-1_79 (In English)
- Nagorsky, E., Wiemeyer, J. (2020) The structure of performance and training in esports. *PLoS ONE*, vol. 15, no. 8, article e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584> (In English)
- Neretin, A. V. (2015) Dinamika motivov mezhlichnostnykh otnoshenij pri formirovanii polozhitel'nogo sotsial'no-psikhologicheskogo klimata futbol'noj komandy [Dynamics of motivation interpersonal relationships in the formation of positive social and psychological climate of the football team]. *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya — Modern Problems of Science and Education*, no. 5. [Online]. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=21805> (accessed 29.05.2024). (In Russian)
- Ovechkina, I. V. (2017) Izuchenie mezhlichnostnykh otnoshenij v sisteme “Trener — sportsmen” [Study of interpersonal relationships in the “Coach — athlete” system]. *Innovatsionnaya nauka — Innovation Science*, no. 2-2, pp. 269–273. (In Russian)
- Pereira, A. M., Teques, P., Verhagen, E. et al. (2021) Mental health symptoms in electronic football players. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, vol. 7, no. 4, article e001149. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2021-001149> (In English)
- Prikaz Ministerstva sporta Rossijskoj Federatsii ot 29 marta 2016 g. no. 470 “O priznanii i vklyuchenii vo Vserossijskij reestr vidov sporta sportivnykh distsiplin, vidov sporta i vnesenii izmenenij vo Vserossijskij reestr vidov sporta, a takzhe v prikaz Ministerstva sporta, turizma i molodezhnoj politiki Rossijskoj Federatsii ot 17 iyunya 2010 g. no. 606 “O priznanii i vklyuchenii vidov sporta, sportivnykh distsiplin vo Vserossijskij reestr vidov sporta” [Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation 29 March 2016 no. 470 “On the recognition and inclusion in the All-Russian register of sports of sports disciplines, sports and amendments to the all-Russian register of sports, as well as the order of the ministry of sports, tourism and youth policy of the Russian Federation 17 June 2010 no. 606 “On the recognition and inclusion of sports, sports disciplines in the all-Russian register of sports”]. (2016) [Online]. Available at: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (accessed 21.05.2024). (In Russian)
- Prikaz Ministerstva sporta Rossijskoj Federatsii ot 16 marta 2017 g. no. 183 “O priznanii i vklyuchenii vo Vserossijskij reestr vidov sporta sportivnykh distsiplin, vidov sporta i vnesenii izmenenij vo Vserossijskij reestr vidov sporta” [Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation 16 March 2017 no. 183 “On the recognition and inclusion in the all-Russian register of sports of sports disciplines, sports and amendments to the all-Russian register of sports”]. (2017) [Online]. Available at: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001201704140005> (accessed 21.05.2024). (In Russian)
- Voiskounsky, A. E., Bogacheva, N. V. (2012) Osnovnye napravleniya kiberpsikhologicheskikh issledovanij komp'yuternoj igrovoj deyatel'nosti i gejmerov [Main areas of studies of computer/online/video gamers in cyberpsychology]. In: *Informatsionnye sistemy dlya nauchnykh issledovanij: sbornik nauchnykh statej. Trudy XV Vserossijskoj ob'edinennoj konferentsii “Internet i sovremennoe obshchestvo”* [Information systems for scientific research: Collection of scientific articles. Proceedings of the XV All-Russian joint conference “Internet and modern society”]. Saint Petersburg: Mul'tiProdzhektSistemServis Publ., pp. 336–340. (In Russian)

Сведения об авторах

КОРОЛЕВА Наталья Николаевна — *Natalya N. Koroleva*

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия.

Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia.

SPIN-код: 7938-1082, Scopus AuthorID: 56661930800, ResearcherID: D-9910-2017, ORCID: 0000-0003-4399-6330, e-mail: korolevanatalya@mail.ru

Доктор психологических наук, профессор, заведующий кафедрой психологии профессиональной деятельности и информационных технологий в образовании.

АЗАРКЕВИЧ Янина Станиславовна — *Yanina S. Azarkevich*

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия.

Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia.

SPIN-код: 6133-3680, ORCID: 0009-0007-5305-2313, e-mail: azarkevich.ya@gmail.com

Ведущий эксперт отдела по работе с диссертационными советами.