Взаимосвязь вовлеченности в интнет-среду и экзальтации у киберспортсменов.

Научный руководитель – Забродина Татьяна Игорьевна

Гусейнова Тамамет Насруллаевна

Студент (бакалавр)

Волгоградский филиал Российской Академии народного хозяйства и государственной службы, Волгоград, Россия
E-mail: guseinova.Tt@yandex.ru

В современном мире компьютерные игры и киберспорт стали неотъемлемой частью жизни общества, привлекая миллионы игроков и зрителей по всему миру [2]. Увлеченность компьютерными играми может варьироваться от хобби до профессиональной карьеры. Для многих игра становится способом самовыражения, источником удовольствия и даже средством социализации. Однако такая увлеченность может привести как к развитию навыков мышления, работы в команде, так и к зависимости и социальной изоляции [1,3].

Экзальтация у киберспортсменов может проявляться в момент достижения успеха, победы в турнире или же наоборот во время напряженной игры. Такое состояние сопровождается определенными эмоциональными проявлениями, а именно высокой эмоциональной активностью, воодушевлением и душевным подъемом, а также физиологическими проявлениями-повышенной возбудимостью, гипертонусом мышц [4].

В последние годы наблюдается рост интереса к изучению психологических аспектов, связанных с увлечением играми, и их влиянием на эмоциональное состояние игроков, а именно на состояние повышенной эмоциональной активности и восторга, которое может возникать у киберспортсменов во время игры, что определило актуальность темы нашего исследования.

Гипотезой нашего исследования являлось предположение о том, что чем выше уровень увлеченности компьютерными играми, тем выше уровень экзальтации личности игрока.

Объект исследования: экзальтация.

Предмет исследования: взаимосвязь уровня вовлеченности в интнет-среду и экзальтации у киберспортсменов.

Выборку составили 50 испытуемых в возрасте от 18 до 20 лет, из них 25 юношей, являющихся студентами Волгоградского института управления-филиала РАНХиГС и 25 юношей, являющихся участниками киберспортивной команды Волгоградского института управления-филиала РАНХиГС.

Для проведения исследования были определены следующие методики: опросник Г. Шмишека «Акцентуации личности» в адаптации Ю.В. Кортнева и методика «Индекс погруженности в интернет среду» Л.А. Регуша. Для проверки статистической достоверности данных был проведен анализ с помощью статистического пакета IBM SPSS Statistic 27. Для исследования взаимосвязей нами использован коэффициент ранговой корреляции Пирсона.

Результаты эмпирического исследования позволили нам сделать следующие выводы:

1. Выявлена сильная прямая положительная связь между показателями погруженности в интнет-среду и экзальтированности (коэффициент корреляции $r=0,763$ при $p=0,01$) свидетельствующая о том, что эмоциональные скачки связаны с вовлеченностью в интернет среду. Юношам из киберспортивной группы наиболее свойственно переживание эмоциональных спадов и подъемов исходя в соответствии с их высокой включенностью в

интернет-среду. В то время как юноши, не входящие в киберспортивную команду не испытывают ярко проявляющихся изменений в эмоциональной сфере из-за погруженности в интернет-среду (коэффициент корреляции $r=0,475$, при $p=0,01$) ;

2. Выявлена средняя прямая положительная связь между показателями погруженности в интернет-среду и демонстративности у юношей-студентов (коэффициент корреляции $r=0,504$, при $p=0,01$) свидетельствующая о том, что активно вовлеченные в интернет-среду респонденты склонны к поиску подтверждения своей ценности, самовыражению и демонстрации своей жизни или мнений через виртуальную среду;

3. Выявлена сильная прямая положительная связь между показателями погруженности в интернет-среду и гипертимности как у юношей из киберспортивной группы (коэффициент корреляции $r=0,680$, при $p=0,01$), так и у юношей, которые в нее не входят (коэффициент корреляции $r=0,506$, при $p=0,01$) свидетельствующая о том, что интернет-среда и вовлеченность в нее влияет на состояние респондентов из двух групп. Так, респонденты склонны к неудержимой активности, резким повышениям в эмоциональной сфере, энергичности и коммуникабельности.

Таким образом, гипотеза о том, что чем выше уровень увлеченности компьютерными играми, тем выше уровень экзальтации у игроков была подтверждена. Это означает, что чем больше человек вовлечен в компьютерные игры, тем выше у него вероятность проявления черт экзальтированности, таких как эмоциональная возбудимость, бурное проявление эмоций и склонность к восхищению.

Источники и литература

- 1) Биккузин С. А., Шамсутдинов Ш. А. Влияние киберспорта на здоровье // Теория и практика современной науки. 2023. №5 (95). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kibersporta-na-zdorovie> (дата обращения: 02.03.2025).
- 2) Бяшимов Д., Аннаев М., Керимов К., Меретмухаммедов С. Психологические аспекты киберспорта // Символ науки. 2024. №2-2-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-aspekty-kibersporta> (дата обращения: 01.03.2025).
- 3) Панкина В. В., Хадиева Р. Т. Киберспорт как феномен XXI века // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2016. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-fenomen-xxi-veka> (дата обращения: 01.03.2025).
- 4) Байгужина О. В., Комиссарова О. А., Никольская О. Б., Перепелюкова Е., Фомина Л. Б. Психофизиологический статус киберспортсменов (обзор) // Психология. Психофизиология. 2023. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihofiziologicheskiy-status-kibersportsmenov-obzor> (дата обращения: 02.03.2025).