

ОБЩАЯ ПСИХОЛОГИЯ, ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ, ИСТОРИЯ ПСИХОЛОГИИ GENERAL PSYCHOLOGY, PSYCHOLOGY OF PERSONALITY, HISTORY OF PSYCHOLOGY

Научная статья
УДК 159.99
DOI: 10.14529/jpps240301

Особенности эмоционального интеллекта и саморегуляции поведения у юных киберспортсменов с различным уровнем ассертивности

А.С. Беленков[✉], П.А. Байгужин

Южно-Уральский государственный университет, Челябинск, Россия

[✉] belenkovas@susu.ru

Аннотация

Обоснование. Повышенные требования к современному подростку предъявляются также и со стороны спортивной деятельности. В киберспорте – это определенное соотношение параметров психофизиологического статуса и навыков социального взаимодействия. Знание особенностей в реализации механизмов ассертивности позволит минимизировать или исключить вероятность негативного игрового и в целом социального опыта юных спортсменов. **Цель** исследования: выявить особенности проявления эмоционального интеллекта и саморегуляции поведения у юных киберспортсменов с различным уровнем ассертивности. **Материалы и методы.** Проведена психодиагностика 57 школьников ($12,2 \pm 1,1$ года; стаж занятий киберспортом $2,2 \pm 0,8$ года). Для оценки личностной и эмоциональной сфер киберспортсменов использованы: тест ассертивности В.П. Шейнова, личностный опросник Айзенка в адаптации А.Г. Шмелёва, тест эмоционального интеллекта Д.В. Люсина – ЭМИн, опросник «Стиль саморегуляции поведения» В.И. Моросановой, методика «Личностная агрессивность и конфликтность» Е.П. Ильина. На основании результатов теста на ассертивность подростки были разделены на три группы: условно «агрессивные», «ассертивные» и «неуверенные». Анализ полученных данных проводился с использованием пакета IBM SPSS Statistica v. 23. Определялись критерии Шапиро – Уилка, Краскелла – Уоллиса, Манна – Уитни. Взаимосвязь исследуемых параметров в сравниваемых группах киберспортсменов оценивали, применяя корреляционный анализ по Спирмену. **Результаты.** Независимо от уровня ассертивности юные киберспортсмены демонстрируют высокие значения по шкалам «Бескомпромиссность» и «Позитивная агрессивность». При межгрупповом сравнении значимые различия получены по шкалам «Обидчивость», «Неуступчивость», «Подозрительность», «Нейротизм», «Моделирование», «Оценивание результатов» и по всем параметрам эмоционального интеллекта. Описаны механизмы реализации ассертивности в сравниваемых группах киберспортсменов. Межличностный эмоциональный интеллект не имеет взаимосвязи с ассертивностью ни в одной из групп сравнения. В группе юных спортсменов с «агрессивным» и ассертивным поведением эмоциональный интеллект реализуется через моделирование; у лиц, составляющих группу «неуверенных», – через планирование. **Заключение.** Программа начальной подготовки киберспортсменов должна включать позитивные психологические интервенции, способствующие воспитанию «позитивной агрессивности», повышению уровня саморегуляции поведения и эмоционального интеллекта, направленных в целом на реализацию ассертивности.

Ключевые слова: киберспорт, юные спортсмены, ассертивность, «позитивная агрессивность», эмоциональный интеллект, саморегуляция поведения, нейротизм, корреляционный анализ

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Беленков А.С., Байгужин П.А. Особенности эмоционального интеллекта и саморегуляции поведения у юных киберспортсменов с различным уровнем ассертивности // Психология. Психофизиология. 2024. Т. 17, № 3. С. 5–20. DOI: 10.14529/jpps240301

Features of emotional intelligence and self-regulation of behavior in adolescent e-athletes with different levels of assertiveness

A.S. Belenkov[✉], P.A. Baiguzhin
South Ural State University, Chelyabinsk, Russia
[✉] belenkovas@susu.ru

Abstract

Introduction. Modern society has witnessed a paradigmatic shift in the expectations placed upon adolescence, particularly when it comes to sporting activities. Esports presents a unique combination of psychophysiological measures and social skills. This study aims to elucidate the manifestations of emotional intelligence and behavioral self-regulation among adolescent athletes with different levels of assertiveness. **Materials and methods.** A sample of 57 schoolchildren (12.2 ± 1.1 years; esports experience 2.2 ± 0.8 years) underwent comprehensive psychodiagnostic assessments with a battery of tests, including the Sheinov Assertiveness Test, the Eysenck Personality Inventory (as adapted by Shmelev), the Lyusin Emotional Intelligence Test, the Morosanova Self-Regulation Profile Questionnaire, and the Ilyn Personal Aggressiveness and Proneness to Conflict Test. Based on assertiveness test outcomes, adolescents were assigned into one of the three groups: “aggressive”, “assertive”, and “insecure”. Data analysis was performed by means of IBM SPSS Statistica v. 23, with Shapiro–Wilk, Kruskal–Wallis, and Mann–Whitney tests applied. Spearman correlation analysis evaluated relationships between studied parameters across compared groups. **Results.** Across all levels of assertiveness, adolescent athletes exhibited high scores on scales measuring “Uncompromising attitude” and “Positive aggressiveness”. Results revealed significant differences in scales “Touchiness”, “Rigidity”, “Suspicion”, “Neuroticism”, “Modeling”, “Evaluation of results”, and all measures of emotional intelligence across compared groups. Interpersonal emotional intelligence demonstrated no correlation with assertiveness in any comparison group. Adolescent athletes with aggressive and assertive behavior patterns exercise their emotional intelligence through modeling; while those with insecure behavior do the same through planning. **Conclusion.** Initial training programs in esports should include positive psychological interventions aimed at promoting positive aggressiveness, self-regulation, emotional intelligence, and, thus, enhancing athletes’ levels of assertiveness.

Keywords: esports, adolescent athletes, assertiveness, positive aggressiveness, emotional intelligence, self-regulation of behavior, neuroticism, correlation analysis

The authors declare no conflict of interest.

For citation: Belenkov A.S., Baiguzhin P.A. Features of emotional intelligence and self-regulation of behavior in adolescent e-athletes with different levels of assertiveness. *Psikhologiya. Psikhofiziologiya = Psychology. Psychophysiology*. 2024;17(3):5–20. (in Russ.) DOI: 10.14529/jpps240301

Введение

Современная киберспортивная индустрия, как и любая другая мегаструктура, создает вокруг себя специфическую экосистему, которая определяет социально-экономический климат, правила и тренды функционирования, актуальность и востребованность основного продукта, стратегию и содержание подготовки кадров и, конечно, направления научно-исследовательского сопровождения. Вершиной развития киберспортивной индустрии можно считать признание и объявление МОК об организации и проведении Олимпийских киберспортивных игр в следующем году в

Саудовской Аравии¹. Задача убедить общество в аналогичных эффектах спортивно-соревновательной деятельности традиционных видов и компьютерного спорта перестала быть актуальной [1–3].

Киберспорт в России представляет Федерация компьютерного спорта России², кури-

¹ МОК официально утвердил Олимпийские киберспортивные игры. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/other/mok-ofitsialno-utverdil-olimpiiskie-kibersportivnye-igry> (дата обращения: 25.07.2024).

² Федерация компьютерного спорта России – общероссийская общественная организация, ответственная за развитие в РФ массового компьютерного спорта (киберспорта). Приказом Мин-

рующая основные соревнования, среди которых Кубок России по компьютерному спорту (свыше 2700 участников в 2022 г.), Всероссийская киберспортивная студенческая лига (более 450 вузов-участников в сезоне 2021–2022 гг.), Чемпионат России по компьютерному спорту и др. Министерство спорта России признало киберспорт отдельной дисциплиной в 2016 году. В 2021 году правительственная комиссия по цифровому развитию утвердила дорожную карту «Новые коммуникационные интернет-технологии», предлагающую ввести в ряде вузов образовательные программы по киберспорту.

Например, в Российском государственном университете физической культуры, спорта, молодежи и туризма успешно реализуется программа профессиональной подготовки «Теория и методика компьютерного спорта». Активно организуются онлайн-школы киберспорта³, повсеместно реализуются программы начальной подготовки юных киберспортсменов⁴. Регламентируется и содержание типовой программы подготовки киберспортсменов: физическая подготовка 25–40 % тренировочного времени, тактическая – 25–35 %, техническая – 4–5 %, теоретическая – 15–25 % и психологическая – 15–20 % времени⁵. Содержание и результат психологической подготовки киберспортсмена и является объектом настоящего исследования.

Психологическая подготовка и сопровождение тренировочного и соревновательного процессов спортсменов – залог их результативности и профессионального долголетия [4] при условии достаточной компетентности тренерского состава [5]. Современный юный спортсмен переживает комплексное воздействие огромного количества факторов (экологических, физических, психологических, гигиенических, информационных и др.) помимо полезного результата (тренированности –

в широком смысле), потенциально формирующих нестабильные психические состояния и нарушения [6]. Последние проявляются в снижении психофизиологического потенциала⁶, агрессивном поведении [7], нарушении режима (дня, питания, сна) [8], развитии депрессии и тревожности [9, 10]. Основными причинами указанных нарушений и одновременно дополнительными стрессорами являются: перфекционизм, необходимость совмещать учебу с тренировочными режимами, сосредотачиваясь на оптимальной производительности и управлении высокими ожиданиями, выраженное утомление и перетренированность, нарушения сна и социальная идентичность [11, 12].

Очевидно, что психическое здоровье спортсменов зависит от спортивной специализации и квалификации, масштаба соревнований и персональной ответственности за выступление на них. При этом интегральными компонентами психического здоровья спортсменов являются устойчивость, уравновешенность, согласованность и адаптированность⁷, определяющие надежность спортсмена.

В свете указанного выше актуальным становится направление исследования психологических параметров формирования и проявления надежности юного спортсмена⁸ [13].

⁶ Баршак С.И., Горовая А.Е., Митин И.Н. Нарушения психической адаптации у высококвалифицированных спортсменов: распространенность и особенности // Ресурсы конкурентоспособности спортсменов: теория и практика реализации: матер. конф. 2018. № 1. С. 29–31.

⁷ Алешичева А.В. Психические состояния спортсменов, детерминирующие их психическое здоровье // Рудиковские чтения: матер. IX Междунар. науч.-практ. конф. психологов физ. культуры и спорта (27–28 мая 2013 г.). М.: ГЦОЛИФК, 2013. С. 283–287.

Набойченко Е.С., Носкова М.В. Психическая устойчивость спортсменов как гарантия профессионального здоровья // Актуальные проблемы экстремальной и кризисной психологии: матер. II Всеросс. науч.-практ. конф. (04–05 апреля 2019 г.). Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 2019. С. 101–103.

⁸ Алексеев В.Ю. Интегральная характеристика и диагностика соревновательной надежности юных спортсменов // Актуальные проблемы современных педагогических исследований: сб. науч. ст. Всерос. науч.-практ. конф. (20–23 апреля 2016 г.). СПб.: Российский гос. пед. ун-т им. А.И. Герцена, 2016. С. 224–227.

спорта РФ № 548 от 28.06.2022 г. ФКС России аккредитована в качестве общероссийской спортивной федерации по виду спорта «Компьютерный спорт».

³ Онлайн школа-киберспорта – <https://xn--80aасqпkbg0agklclsf.xn--p1ai/>

⁴ Секция по компьютерному спорту в г. Челябинске – <https://usk.susu.ru/uslugi/kibersport/>

⁵ Приказ Министерства спорта РФ от 2 ноября 2022 г. № 900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт».

Обзор литературы

В качестве адекватной теоретической модели решения проблемы системной детерминации надежности тренировочно-соревновательной деятельности юных киберспортсменов в рамках краткого обзора проявления асертивного поведения рассматриваем теорию интегральной индивидуальности В.С. Мерлина (1986). При этом интегральная индивидуальность понимается как специфическое индивидуальное своеобразие, характер связей между разноуровневыми свойствами биологической, психологической и метаиндивидуальной подсистем.

В современной психологической литературе подробно представлен генез понятия «асертивность» [14, 15], а его обобщенное, на наш взгляд, определение представлено в психологическом словаре: «Асертивность – способность человека уверенно и с достоинством отстаивать свои права, не попирая при этом прав других. Асертивным называется прямое, открытое поведение, не имеющее целью причинить вред другим людям»⁹. При этом важно уточнение В.П. Шейнова (2015), который, учитывая результаты исследования Р. Альберти и М. Эммонса [16], рассматривает асертивное поведение как относительно «конструктивный способ межличностного взаимодействия, являющийся альтернативой деструктивным способам – манипуляции и агрессии». Данное уточнение принципиальное с позиций формирования классификации типов поведения: пассивное (покорное) / асертивное / агрессивное (манипулятивное) [14].

Далее представлен краткий обзор результатов исследований факторов, купирующих и способствующих проявлению асертивного поведения у киберспортсменов. Однако прежде указываем на специфичность тренировочно-соревновательной деятельности киберспортсменов: мобильная игровая деятельность («Боевая арена» – чаще в жанре «шутеры») на фоне напряженной состязательности, предъявляющая высокие требования к проявлению функциональной и психологической надежности, подвижности, внимания и точности, согласованности во взаимодействиях членов команды, устойчивости к утомлению.

⁹ Асертивность // Большой психологический словарь / под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко. М.; СПб.; АСТ; АСТ-Москва; Прайм-Еврознак. 2008. С. 15.

Игровой жанр. Известно, что жестокие видеоигры индуцируют агрессию [17, 18]. Этот факт неоднозначен, но достаточно убедителен с позиций теорий культивирования Дж. Гербнера и социального обучения А. Бандуры, а также когнитивной неоассоциативной модели агрессии и модели общей агрессии.

Взаимодействие. Видеоигры в киберспорте представляют, по сути, платформу для социального взаимодействия, эффективность которого заключается в оценке соотношения деструктивного и конструктивного поведения членов команды [19]. Психологический компонент тренировочно-соревновательной деятельности киберспортсмена преобладает над физическим, а изменения психологического состояния связаны с деструктивным поведением во время игр [20]. Например, игроки *Mobile Legends Bang-Bang* используют преимущественно агрессивный стиль общения [21]. Это важно, если учесть, что навыки кооперативного взаимодействия имеют более тесную связь с результатами в киберспорте, чем навыки индивидуальные [22].

Особое место в исследованиях отношений членов команды занимает феномен токсичности в киберспорте, который проявляется в различных вариациях оскорбления других игроков или намеренном проигрыше¹⁰. Последний вызывает сильные негативные эмоции у членов киберкоманды. Токсичность в командах киберспортсменов позиционируется как вариант кибербуллинга, при этом отмечается амбивалентность игроков по отношению к этой теме [23].

В настоящее время актуализируется вопрос о формировании команды киберспортсменов, основанный на учете и соответствующем соотношении их личностных качеств. Так, по данным S. Schuh (2020), оптимальными качествами в прогнозе эффективности командной деятельности являются эмпатия и уважение¹¹. Профессиональный рост киберспортсменов обеспечивается инструменталь-

¹⁰ Playing with streakiness in online games: How players perceive and react to winning and losing streaks in league of legends / Y. Kou, Y. Li, X. Gui, E. Suzuki-Gill // Proceedings of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems. Association for Computing Machinery. New York. USA. 2018. P. 1–14. DOI: 10.1145/3173574.3174152

¹¹ Schuh S. Psychological Matchmaking for Teams in Games: Master thesis. Wien. University of Applied Sciences Technikum Vienna. 2020. 81 p.

ной и информационной поддержкой, направленной на повышение эмоционального интеллекта, самооценки¹².

Утомление и выгорание. Показано, что длительные тренировочные занятия (более двух часов) вызывают снижение когнитивных способностей независимо от субъективной усталости [24]. В работе D.R. Poulus с соавторами (2024) установлено, что факторы устойчивости отрицательно связаны с симптомами выгорания киберспортсменов и положительно – с преодолением трудностей, сосредоточенным на решении проблем [25].

Квалификация киберспортсменов – ведущий фактор, определяющий асертивность игроков. Так, профессиональные (высокорейтинговые) игроки отличаются меньшим временем, затраченным на игру, что коррелировало с относительно высоким процентом побед [26], настойчивостью [27], мотивационной направленностью на совершенствование профессионально значимых навыков [28], эмоциональной устойчивостью [29]. Рядом исследователей показано, что когнитивные процессы у профессиональных игроков реализуются на фоне относительно высоких значений мозговой активности лобной и теменной областей, связанных со сложным мышлением [30, 31].

Тильт – как фактор, лимитирующий успешность киберспортивной команды, отражает эмоциональное состояние негодования и разочарования, приводящее к заторможенному принятию решения. Причинами такого состояния принято считать проигрыш, когда победа была высоко вероятна, плохую (недостаточную) личную игру, неблагоприятное, в том числе намеренное (провокационное) поведение членов команды или соперников [32]. Тильт способен вызвать цепную реакцию в команде, когда агрессивное поведение одного игрока во время стрессовой ситуации может повлиять на эмоции партнеров по команде и привести к появлению т. н. командного тильта [33]. Механизм возникновения тильта – развитие фрустрации, перерастающей в гнев [34],

на фоне которого снижаются внимание, работоспособность, возникает реактивная руминация – повторяющиеся негативные мысли об ошибках. Тильт позиционируется как индикатор расстройств, вызванного интернет-играми [34].

Альтернативной причиной тильта является т. н. концепция *ELO Hell*¹³, описывающая ситуацию, в которой игроку был определен более низкий рейтинг, возможно, несправедливо. Это означает, что из-за таких игроков киберкоманда оказалась в общем рейтинге с игроками низкого уровня мастерства и не имеют возможности перейти на более высокие ранги.

Считаем, что асертивность как интегративное качество, основанное на устойчивости за счет способности индивида к регуляции эмоций и проявления волевых качеств, может выступать контроллером состояния, вызванного тильтом.

Результативность. Степень достижения цели в соревновательной деятельности определяет настроение киберспортсменов, при этом тревожность и уверенность в себе не меняются. В случае поражения в соревновании происходят изменения, характеризующиеся значительным ростом напряжения, депрессии, гнева и утомления [35]. Так, например, если тильт дестабилизирует игрока в среднем на полчаса [34], то проигрыш матча формирует негативное настроение на несколько часов после окончания игр [36].

Психологические воздействия. Анализ результатов интервью у киберспортсменов позволил Z. Guo с соавт. (2022) сформировать факторную структуру, описывающую пути их личностного роста. Установлено, что приверженность, самоуважение, коммуникация, сотрудничество, инициатива являются независимыми, в то время как личностный рост является зависимой переменной [37]. Заявлено о востребованности внедрения в подготовку киберспортсменов психологических приемов и техник, помогающих игрокам регулировать свои эмоции и сохранять спокойствие до и во время игр [38, 39]. Так, эффективными являются ментальные техники саморегуляции поведения, повышающие толерантность – устойчивость к тильту; дыхательные техники и тактические перерывы как варианты «переза-

¹² Freeman G., Wohn D.Y. Social Support in eSports: Building Emotional and Esteem Support from Instrumental Support Interactions in a Highly Competitive Environment // Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY '17). Association for Computing Machinery. New York, USA. 2017. P. 435–447. DOI: 10.1145/3116595.3116635

¹³ Dempsey J. Elo hell meaning. Dictionary.Com. URL: <https://www.dictionary.com/e/pop-culture/elo-hell/> (дата обращения: 25.04.2024)

грузки» после стрессовой ситуации [38]. Известно, что спортсмены с высоким уровнем устойчивости чаще используют копинги, ориентированные на задачу, и реже – ориентированные на эмоции и отвлекающие факторы совладания [40]. Применение серии тренингов по формированию навыка совладания (Е-СЕТ) способствовало повышению эффективности совладания и субъективной производительности киберспортсменов [39].

Краткий обзор и анализ результатов современных исследований факторов асертивности выявил востребованность комплексного подхода к изучению параметров асертивности. Единичными являются исследования психологических особенностей киберспортсменов на этапе их начальной подготовки.

Цель исследования: выявить особенности личностной и эмоциональной сфер у юных киберспортсменов с различным уровнем асертивности.

Организация и методы исследования

Исследование проведено на базе МБУДО «Спортивная школа “ЧТЗ”» г. Челябинска. На основании письменного добровольного информированного согласия родителей проведена психодиагностика 57 школьников, средний возраст которых составил $12,2 \pm 1,1$ года. Стаж занятий киберспортом – $2,2 \pm 0,8$ года. Для оценки личностной и эмоциональной сфер юных киберспортсменов использованы: тест асертивности В.П. Шейнова (оценка склонности к агрессии, асертивности и неуверенности); личностный опросник Айзенка в адаптации А.Г. Шмелёва (оценка экстраверсии/интроверсии и нейротизма); тест эмоционального интеллекта Д.В. Люсина – ЭМИн (оценка внутри- и межличностного ЭМИн; понимания и управления эмоциями); опросник «Стиль саморегуляции поведения» В.И. Моросановой (шкалы «Планирование» (Пл), «Моделирование» (М), «Программирование» (Пр), «Оценивание результатов» (Ор), «Гибкость» (Г) и «Самостоятельность» (С)); методика «Личностная агрессивность и конфликтность» Е.П. Ильина (шкалы «Наступательность (напористость)», «Нетерпимость к мнению других», «Бескомпромиссность», «Вспыльчивость», «Обидчивость», «Подозрительность», «Позитивная агрессивность», «Негативная агрессивность»).

На основании результатов теста на асертивность подростки были разделены на три

группы: условно «агрессивные» ($n = 18$), «асертивные» ($n = 22$) и «неуверенные» ($n = 17$).

Важное замечание. Обследуемые подростки, набравшие высокие баллы по шкале асертивности согласно критериям, предложенным автором методики, составили группу «агрессивных». Однако это название в контексте предмета настоящего исследования указывает на альтернативное асертивному деструктивное – агрессивное (манипулятивное) поведение

Математико-статистический анализ полученных данных проводился с использованием пакета прикладных программ Microsoft Excel 2016, IBM SPSS Statistica v. 23. Определялась нормальность распределения выборки значений изучаемых показателей (для данной выборки – критерий Шапиро – Уилка). Значимость различий исследуемых показателей оценивали, применяя непараметрические критерии: для сравнения трех групп – критерий Краскелла – Уоллиса, для парных сравнений – U-критерий Манна – Уитни. Взаимосвязь исследуемых параметров в сравниваемых группах юных киберспортсменов оценивали, применяя корреляционный анализ по Спирмену. Различия считали значимыми при $p < 0,05$.

Результаты исследования и их обсуждение

Дифференциация обследованных: «агрессивные» (31,6 %), «асертивные» (38,6 %) и «неуверенные» (39,8 %). В других работах представлено иное соотношение подростков, разделенных по данному признаку [41, 42]. Это связано с особенностями выборки, в частности с высокой вариабельностью проявлений психических состояний, обусловленной специфичностью «переходного» возраста; условиями развития (воспитания и обучения); особенностям межличностного взаимодействия и др.

Представленный на рис. 1 профиль показателей отражает особенности проявления компонентов личностной агрессивности у юных киберспортсменов в зависимости от уровня асертивности. Графический анализ полученных данных позволяет свидетельствовать об относительно высоких показателях бескомпромиссности и позитивной агрессивности у обследованных юных киберспортсменов. Указанные показатели действительно характеризуют формируемые в процессе тре-

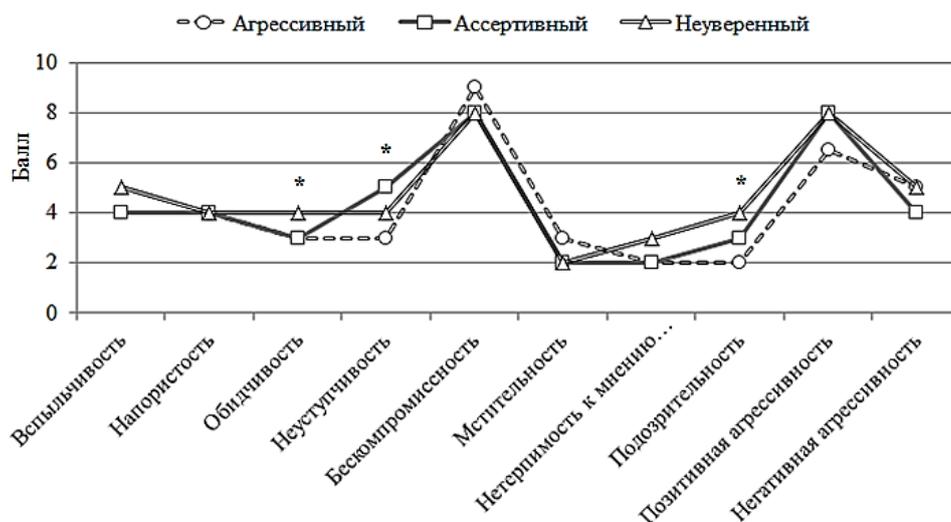


Рис. 1. Профиль показателей личностной агрессивности у юных киберспортсменов с различным уровнем асертивности

Fig. 1. Measures of personal aggressiveness among adolescent e-athletes with different levels of assertiveness

Примечание: * – значимость межгрупповых различий при $p < 0,05$.
Note: * – level of significance at $p < 0,05$.

нировочно-соревновательной деятельности личностные особенности юных спортсменов: так как бескомпромиссность – это качество личности, выражающее излишнюю устойчивость взглядов, принципов, отношений и оценок, а позитивная агрессивность – поведение, которое помогает человеку добиться желаемой цели, но при этом наносит незначительный дискомфорт другим. К позитивной агрессивности относят такие качества, как напористость, наступательность, неуступчивость.

При сравнении трех групп спортсменов установлены различия между показателями сравниваемых групп по шкалам «Обидчивость» ($\chi^2 = 7,104$; $df = 2$ при $p = 0,029$), «Неуступчивость» ($\chi^2 = 6,222$; $df = 2$ при $p = 0,045$) и «Подозрительность» ($\chi^2 = 6,811$; $df = 2$ при $p = 0,033$). При этом юные киберспортсмены из группы «агрессивных» проявляют относительно низкий уровень обидчивости и подозрительности по отношению к группе «неуверенных» ($U = 78,5$; $Z = -2,53$ при $p = 0,013$ и $U = 77,0$; $Z = -2,553$ при $p = 0,011$ соответственно). Чаще не уступают в решении каких-либо спорных ситуаций юные спортсмены из группы «ассертивных» по сравнению с «агрессивными» киберспортсменами ($U = 108,5$; $Z = -2,509$ при $p = 0,014$).

В таблице представлено сравнение медианных значений показателей, саморегуляции поведения, эмоционального интеллекта, нейротизма и экстраверсии/интроверсии

у юных киберспортсменов с различным уровнем асертивности.

Наблюдается зависимость проявления агрессии юными спортсменами от их экстраверсии: чем более агрессивный спортсмен, тем более выраженной (яркой) проявляется экстраверсия – обращенность сознания и внимания личности преимущественно на то, что происходит вокруг него. Экстраверт чаще отличается импульсивностью, активностью и инициативностью, гибкостью поведения, непостоянством, восприимчивостью и коммуникабельностью.

Под нейротизмом понимают черту личности, которая характеризуется беспокойством, возбудимостью, эмоциональной неустойчивостью, тревожностью и неуверенностью в себе. Групповое сравнение выявило статистически значимые различия по данному признаку ($\chi^2 = 7,781$; $df = 2$ при $p = 0,020$); при этом апостериорное сравнение указывает на высокий уровень нейротизма у спортсменов из группы «неуверенных» по сравнению с агрессивными и асертивными юными спортсменами ($U = 77,0$; $Z = -2,518$ при $p = 0,011$ и $U = 106,0$; $Z = -2,309$ при $p = 0,021$ соответственно).

Межгрупповое сравнение параметров саморегуляции поведения у юных киберспортсменов с различным уровнем асертивности (см. таблицу) выявило значимое различие по шкалам «Моделирование» ($\chi^2 = 13,632$; $df = 2$

Медианные значения исследуемых параметров у юных киберспортсменов с различным проявлением ассертивности
Median values of the parameters under study among adolescent e-athletes with different levels of assertiveness

Шкала Scale	«Агрессивные» Aggressive	«Ассертивные» Assertive	«Неуверенные» Insecure
Личностный опросник Айзенка Eysenck Personality Inventory			
Экстраверсия/интроверсия Extroverted/Introverted personality	16,5 (11,3–17,0)	14,0 (13,0–16,0)	13,0 (11,0–14,0)
Нейротизм* Neurotism	7,5 (4,3–10,8)	7,5 (6,0–12,5)	13,0 (9,0–15,0)
Опросник «Стиль саморегуляции поведения» В.И. Моросановой Morosanova Self-Regulation Profile Questionnaire			
Планирование Planning	6,0 (4,3–6,8)	6,0 (4,0–8,0)	5,0 (4,0–7,0)
Моделирование* Modeling	6,0 (5,3–7,0)	5,0 (4,0–6,8)	3,0 (2,0–4,0)
Программирование Programing	5,5 (5,0–7,0)	6,0 (4,3–6,0)	6,0 (4,0–6,0)
Оценивание результатов* Evaluation of results	5,0 (4,0–6,0)	5,0 (4,0–6,8)	4,0 (3,0–4,0)
Гибкость Flexibility	7,0 (5,3–7,8)	7,0 (5,0–7,0)	6,0 (5,0–6,0)
Самостоятельность Independence	3,0 (2,0–4,8)	4,0 (3,0–5,0)	5,0 (3,0–7,0)
Общая саморегуляция General self-regulation	26,5 (23,3–32,8)	29,0 (25,3–30,0)	24,0 (20,0–28,0)
Тест эмоционального интеллекта Д.В. Люсина Lyusin Emotional Intelligence Test			
Межличностный ЭИ* Interpersonal EI	41,5 (38,3–44,5)	38,0 (34,3–40,0)	34,0 (31,0–35,0)
Внутриличностный ЭИ* Intrapersonal EI	50,5 (45,3–57,3)	47,5 (42,0–53,0)	36,0 (32,0–44,0)
Понимание эмоций* Understanding of emotions	44,0 (43,0–48,5)	41,0 (37,0–47,0)	34,0 (29,0–41,0)
Управление эмоциями* Emotion management	48,0 (44,3–51,0)	44,0 (41,3–47,0)	38,0 (33,0–40,0)
Общий ЭИ* General EI	93,0 (89,3–100,8)	89,0 (80,3–94,0)	72,0 (64,0–81,0)

Примечание: * – значимость межгрупповых различий при $p < 0,05$.
Note: * – level of significance at $p < 0.05$.

при $p = 0,001$) и «Оценивание результатов» ($\chi^2 = 6,701$; $df = 2$ при $p = 0,035$). Так, юные киберспортсмены из группы «неуверенных» сравнительно хуже по сравнению с агрессивными спортсменами проявляют развитость представлений о внешних и внутренних значимых условиях, степени их осознанности, детализированности и адекватности ($U = 77,0$; $Z = -2,518$ при $p = 0,011$). Показатель по шкале «Оценивание результатов» статистически ниже у «неуверенных» киберспортсменов по сравнению с группой ассертивных ($U = 103,0$; $Z = -2,422$ при $p = 0,017$). Испытуемые из группы неуверенных характеризуются как «не

замечающие своих ошибок», они часто не критичны к своим действиям. Субъективные критерии успешности недостаточно устойчивы, что ведет к ухудшению качества результатов при увеличении объема работы, ухудшению состояния.

Параметры эмоционального интеллекта у юных киберспортсменов с различным уровнем ассертивности с обозначением значимости межгрупповых различий представлены в таблице: по межличностному интеллекту ($\chi^2 = 9,578$; $df = 2$ при $p = 0,008$), внутриличностному интеллекту ($\chi^2 = 19,797$; $df = 2$ при $p < 0,001$), пониманию эмоций ($\chi^2 = 13,273$; df

= 2 при $p = 0,001$), управлению эмоциями ($\chi^2 = 22,174$; $df = 2$ при $p < 0,001$). При этом относительно низкие значения по указанным параметрам демонстрируют юные киберспортсмены – представители группы «неуверенных» по отношению к группе «агрессивных» и «ассертивных» (см. таблицу). Лица, склонные к агрессивному и ассертивному типам поведения, обладают достаточно высоким эмоциональным интеллектом, позволяющим успешно взаимодействовать в команде, обществе [43].

Результаты корреляционного анализа исследуемых параметров позволят предположить ведущий механизм реализации ассертивности в сравниваемых группах киберспортсменов (рис. 2).

Важно отметить, что агрессивное поведение у лиц одноименной группы – это не импульсивная реакция, а смоделированный акт влияния, на что указывают положительные связи шкал «Моделирование» – «Внутриличностный ЭМИн» – «Ассертивность». В группе ассертивных юных спортсменов уверенное и

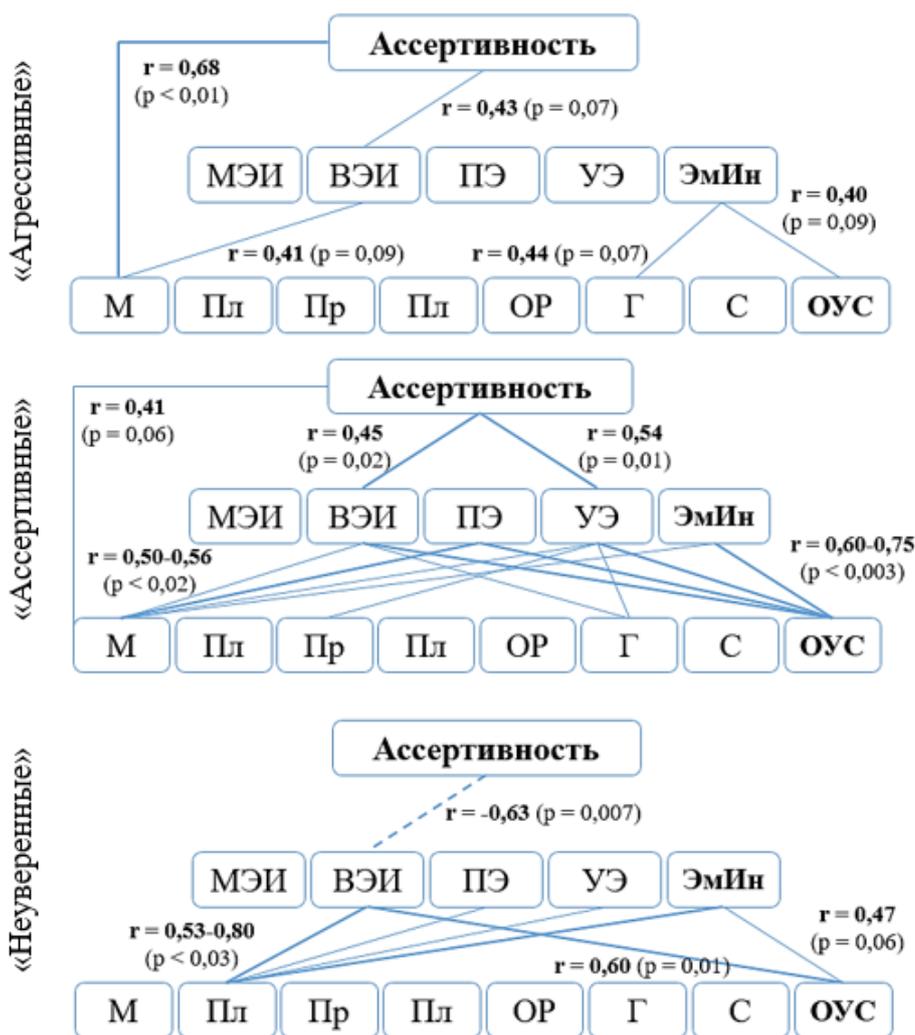


Рис. 2. Корреляционные плеяды параметров ассертивности, эмоционального интеллекта и саморегуляции поведения у юных киберспортсменов с различным уровнем проявления ассертивности

Fig. 2. Correlation pleiades of measures of assertiveness, emotional intelligence and self-regulation in adolescent e-athletes with different levels of assertiveness

Примечание: МЭИ – межличностный ЭМИн, ВЭИ – внутриличностный ЭМИн, ПЭ – понимание эмоций, УЭ – управление эмоциями, ЭМИн – общий ЭМИн; М – моделирование, Пл – планирование, Пр – программирование, ОР – оценивание результатов, Г – гибкость, С – самостоятельность, ОУС – общий уровень саморегуляции поведения

Note: МЭИ – interpersonal emotional intelligence (EI), ВЭИ – intrapersonal EI, ПЭ – understanding of emotions, УЭ – emotion management, ЭМИн – general EI; М – modeling, Пл – planning, Пр – programming, ОР – evaluation of results, Г – flexibility, С – independence, ОУС – general level of self-regulation of behavior

настойчивое поведение реализуется за счет, очевидно, совершенствующейся способности к управлению эмоциями (своими и чужими), а также многочисленных взаимосвязей параметров эмоционального интеллекта с показателем «Планирование».

Примечательно, что параметр «Межличностный ЭИИ» не имеет связей ни с показателем «Ассертивность», ни с параметрами саморегуляции поведения во всех сравниваемых группах юных киберспортсменов. Напротив, ассертивность связана с внутриличностным компонентом эмоционального интеллекта; однако в группе «неуверенных» эта взаимосвязь отрицательная. Указанная особенность детерминируется высоким уровнем нейротизма, а также низким уровнем проявления регуляторных механизмов (в частности, моделирование и оценочная деятельность), влияющих на параметры эмоционального интеллекта.

Установленные различия механизма проявления ассертивности у сравниваемых групп киберспортсменов определяются различным уровнем сформированности произвольной регуляции поведения и, вероятно, уровнем моральной (нравственной) зрелости личности [43].

В перспективе разработка исследования в данном направлении должна дополнять батарею инструментов психодиагностики методиками оценивания структуры агрессии, эмоциональной и мотивационной сфер личности на этапе становления спортивной карьеры.

Заключение

Подростковый возраст – сензитивный период для формирования ассертивности. Однако «вариабельность формирования» ассертивности достаточно широкая и зависит как от проявления уже сложившихся качеств и свойств (отражающихся преимущественно в личностной, когнитивной, нравственной зрелости), так и от воздействия комплекса факторов окружающей среды. Повышенные требования к подростку предъявляются и со стороны спортивной деятельности. В контексте целевой установки настоящего исследования важно грамотно формировать команды игроков, с одной стороны – обеспечить результативное взаимодействие и достижение успеха, с другой – исключить несоответствия, связанные с несовместимостью стилей и уровней произвольной регуляции поведения и эмо-

ционального интеллекта членов команды. Знание особенностей в реализации механизмов ассертивности, выраженных в специфичности взаимосвязей параметров указанных психологических категорий, позволит минимизировать и исключить вероятность негативного игрового и в целом социального опыта юных спортсменов.

Учитывая объективные условия тренировочных занятий и соревнований киберспортсменов (наличие и воздействие негативных эффектов жанра игр), необходимо противодействовать педагогическими средствами формирования ассертивности [44]: взаимодействие игроков во время матча (тренировки и/или соревнования) только при условии купирования причин возникновения фрустрации [45], поощрения взаимного уважения, формирования дружеских отношений, навыков целеполагания, применения техник повышения внутренней мотивации [46], обучения компромиссу и способам преодоления трудностей, независимости, лидерства¹⁴.

Зная, что результативность в киберспорте определяется когнитивными способностями и навыками кооперативного взаимодействия [22], в программы подготовки целесообразно внедрять технологии когнитивно-поведенческого обучения [47]. Подобные технологии должны способствовать формированию навыка применения проблемно-ориентированных копинг-реакций и когнитивных стратегий, ориентированных на планирование, положительную переоценку в регулировании эмоций, замечая использование эмоционально-ориентированных копинг-реакций, самообвинение и руминацию.

Считаем, что активным участником указанных психолого-педагогических воздействий должен быть и киберспортсмен. Повышение осведомленности о своем психическом здоровье [48] по принципу «биологической обратной связи» позволит более эффективнее формировать профессионально значимые качества и свойства личности в процессе становления спортивного мастерства.

Анализ полученных данных позволяет сделать вывод о целесообразности включения в программу подготовки киберспортсменов средств и методов, способствующих воспитанию «позитивной агрессивности», повыше-

¹⁴ Parent's Guide to Gaming. URL: <https://instituteofgames.com/wp-content/uploads/2020/03/Parents-Guide-to-Gaming-2016.pdf>

нию уровня саморегуляции поведения и эмоционального интеллекта, направленных в целом на реализацию ассертивности. Результаты перспективных исследований должны удовле-

творять требованиям разработчиков программ (тренингов) для юных киберспортсменов, в основе которых – позитивные психологические интервенции.

Список источников

1. What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports / D. Tang, R.K. Sum, M. Li et al. // *Heliyon*. 2023. Vol. 9, iss. 12. ID art. e23248. DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e23248
2. Esports matrix: Structuring the esports research agenda / E.E. Cranmer, Dai-In D. Han, M. van Gisbergen, T. Jung // *Computers in Human Behavior*. 2021. Vol. 117. ID art. 106671. DOI: 10.1016/j.chb.2020.106671
3. Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review / I. Pedraza-Ramirez, L. Musculus, M. Raab, S. Laborde // *International Review of Sport and Exercise Psychology*. 2020. Vol. 13 (1). P. 319–352. DOI: 10.1080/1750984X.2020.1723122
4. Гайдамашко И.В., Бабичев И.В. Модель психологического сопровождения подготовки юных спортсменов // *Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России*. 2022. № 2(94). С. 203–209. DOI: 10.35750/2071-8284-2022-2-203-209
5. Юров И.А. Психологическая компетентность тренеров // *Теория и практика физической культуры*. 2011. № 10. С. 76.
6. Байгужин П.А., Шибкова Д.З. Нестабильные психические состояния у обучающихся-спортсменов // *Психология. Психофизиология*. 2022. Т. 15, № 2. С. 102–114. DOI: 10.14529/jpps220209
7. Луткова Н.В., Макаров Ю.М. Взаимосвязь уровней агрессивности и состояния эмоциональной сферы юных спортсменов-игровиков 13–15 лет // *Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта*. 2019. № 1(167). С. 372–377.
8. Lundqvist C., Asratian A., Dahlström Ö. General lifestyle factors explain young athletes' mental health more than perceived coach autonomy support: a cross-sectional study on basketball players and gymnasts aged 10–22 // *BMJ Open Sport and Exercise Medicine*. 2023. Vol. 9(3). Art. e001648. DOI: 10.1136/bmjsem-2023-001648
9. Wolanin A., Gross M., Hong E. Depression in athletes: prevalence and risk factors // *Current Sports Medicine Reports*. 2015. Vol. 14(1). P. 56–60. DOI: 10.1249/JSR.0000000000000123
10. Adolescent Sport Participation and Symptoms of Anxiety and Depression: A Systematic Review and Meta-Analysis / M.J. Panza, S. Graupensperger, J.P. Agans et al. // *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 2020. Vol. 42(3). P. 201–218. DOI: 10.1123/jsep.2019-0235
11. Mental Health in the Young Athlete / M.S. Xanthopoulos, T. Benton, J. Lewis et al. // *Current Psychiatry Reports*. 2020. Vol. 22(11). Art. 63. DOI: 10.1007/s11920-020-01185-w.
12. Daley M.M., Reardon C.L. Mental Health in the Youth Athlete // *Clinics in Sports Medicine*. 2024. Vol. 43, iss. 1. P. 107–126. DOI: 10.1016/j.csm.2023.06.003
13. Starting young to protect elite athletes' mental health / R. Purcell, J. Henderson, K.A. Tamminen et al. // *British Journal of Sports Medicine*. 2023. Vol. 57(8). P. 439–440. DOI: 10.1136/bjsports-2022-106352
14. Шейнов В.П. Детерминанты ассертивного поведения // *Психологический журнал*. 2015. Т. 36, № 3. С. 28–37
15. Воробьева К.И., Шамиева В.А. Ассертивность в структуре личности субъекта адаптации // *Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке*. 2009. № 4(24). С. 142–149.
16. Алберти Р., Эммонс М. Твое абсолютное право: ассертивность и равенство в вашей жизни и отношениях / пер. с англ. О.А. Цветковой. СПб.: Будущее Земли. 2009. 384 с.
17. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review / C.A. Anderson, A. Shibuya, N. Ihori et al. // *Psychological Bulletin*. 2010. Vol. 136. P. 151–173. DOI: 10.1037/a0018251
18. Ohno S. The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres // *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2022. Vol. 20. P. 1873–1881. DOI: 10.1007/s11469-021-00488-0

19. Hughes C.M., Griffin B.J., Worthington E.L. A measure of social behavior in team-based, multiplayer online games: The Sociality in Multiplayer Online Games (SMOG) scale // *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 69. P. 386–395. DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.043
20. Liu Y, Agur C. “After all, they don’t know me” exploring the psychological mechanisms of toxic behavior in online games // *Games and Culture*. 2023. Vol. 18. P. 598–621. DOI: 10.1177/15554120221115397
21. Genson K.M.O., Aboy D.A.A., Turano C.T. Communication Styles and Interpersonal Communications of Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Players // *CMU Journal of Science*. 2023. Vol. 27(2). P. 25–32. DOI: 10.52751/AYJD8223
22. Sanz-Matesanz M., Gea-García G.M., Martínez-Aranda L.M. Physical and psychological factors related to player's health and performance in esports: A scoping review // *Computers in Human Behavior*. 2023. Vol. 143. ID art. 107698. DOI: 10.1016/j.chb.2023.107698
23. The Cycle of Toxicity: Exploring Relationships between Personality and Player Roles in Toxic Behavior in Multiplayer Online Battle Arena Games / B. Kordyaka, S. Laato, K. Jahn et al. // *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2023. Vol. 7 CHI PLAY. Art. 397. DOI: 10.1145/3611043
24. Cognitive decline with pupil constriction independent of subjective fatigue during prolonged esports across player expertise levels / T. Matsui, S. Takahashi, G. Ochi et al. // *Computers in Human Behavior*. 2024. Vol. 156. ID art. 108219. DOI: 10.1016/j.chb.2024.108219
25. Burnout, resilience, and coping among esports players: A network analysis approach / D.R. Poulus, J. Sargeant, D. Zarate et al. // *Computers in Human Behavior*. 2024. Vol. 153. ID art. 108139. DOI: 10.1016/j.chb.2024.108139
26. A motivational model explaining performance in video games / R. Hulaj, M.B.T. Nyström, D.E. Sörman et al. // *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. P. 1510. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.01510
27. Time on task matters most in video game expertise / S. Röhlcke, C. Bäcklund, D.E. Sörman, B. Jonsson // *PLoS One*. 2018. Vol. 13(10). P. 1–13. DOI: 10.1371/journal.pone.0206555
28. The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers / F. Bányai, M.D. Griffiths, Z. Demetrovics, O. Király // *Comprehensive Psychiatry*. 2019. Vol. 94. Art. 152117. DOI: 10.1016/j.comppsy.2019.152117
29. Величковский Б.Б., Титова М.А., Кузнецова А.С. Психологический анализ деятельности киберспортсмена и особая роль эмоциональной устойчивости в киберспорте // *Познание и переживание*. 2020. Т. 1, № 1. С. 72–86. DOI: 10.51217/cogexp_2020_01_01_05
30. Increased cortical thickness in professional on-line gamers / G.J. Hyun, Y.W. Shin, B.N. Kim et al. // *Psychiatry Investigation*. 2013. Vol. 10(4). P. 388–392. DOI: 10.4306/pi.2013.10.4.388
31. Relationships between Dota 2 expertise and decision-making ability / D.E. Sörman, K.E. Dahl, D. Lindmark et al. // *PLoS One*. 2022. Vol. 17(3). Art. e0264350. DOI: 10.1371/journal.pone.0264350
32. McLinton S.S., Pascale S.J. Tilt in esports: Understanding the phenomenon in new digital contexts // *Computers in Human Behavior Reports*. 2024. Vol. 14. Art. 100425. DOI: 10.1016/j.chbr.2024.100425
33. Скалозуб А. Підходи до визначення понять «тильт» та «тильтування» як наукової проблеми в кіберспорті // *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2023. № 2. P. 70–73. DOI: 10.32652/tmfvs.2023.2.70-73
34. Conceptualization and validation of the TILT questionnaire: relationship with IGD and life satisfaction / I. Bonilla, A. Chamarro, P. Birch et al. // *Frontiers in Psychology*. 2024. Vol. 15. Art. 1409368. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1409368
35. Mateo-Orcajada A., Abenza-Cano L., Vaquero-Cristóbal R. Analyzing the changes in the psychological profile of professional league of legends players during competition // *Computers in Human Behavior*. 2022. Vol. 126. P. 1–7. DOI: 10.1016/j.chb.2021.107030
36. Toxic behaviors in online multiplayer games: prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences / A. Zsila, R. Shabahang, M.S. Aruguete, G. Orosz // *Aggressive Behavior*. 2022;48:356–64. DOI: 10.1002/ab.22023
37. Guo Z., Cahalane M., Carbonie A. Online gaming with a purpose: exploring positive personal development achieved through esports play // *Behaviour and Information Technology*. 2022. Vol. 43(1). P. 72–94. DOI: 10.1080/0144929X.2022.2154266.

38. A qualitative analysis of the perceived determinants of success in elite esports athletes / D. Poulus, T.J. Coulter, M.G. Trotter, R. Polman // *Journal of Sports Sciences*. 2022. Vol. 40. P. 742–753. DOI: 10.1080/02640414.2021.2015916
39. The influence of an esports-adapted coping effectiveness training (E-CET) on resilience, mental health, and subjective performance among elite league of Legends players: A pilot study / D.R. Poulus, K.J.M. Bennett, C. Swann et al. // *Psychology of Sport and Exercise*. 2023. Vol. 69. Art. 102510. DOI: 10.1016/j.psychsport.2023.102510
40. Relationship between resilience and coping strategies in competitive sport / X. Secades, O. Molinero, A. Salguero et al. // *Perceptual and Motor Skills*. 2016. Vol. 122. P. 336–349. DOI: 10.1177/0031512516631056
41. Баринаева Е.Н. Исследование особенностей взаимосвязи структурных компонентов ассертивности подростков 12–13 лет // *Образование и воспитание*. 2023. № 1 (42). С. 41–45.
42. Соколовская И.Э., Скоблецкая Е.В. Психологические особенности поведения в конфликтных ситуациях подростков с разным уровнем ассертивности // *Энигма*. 2021. № 33. С. 132–138.
43. Андреева И.Н., Мырадова А.О. Рефлексивный эмоциональный интеллект у студентов с различным уровнем ассертивности // *Человеческий фактор: Социальный психолог*. 2020. № 1(39). С. 278–288.
44. Реан А.А., Ставцев А.А. Позитивные психологические интервенции как профилактика школьного неблагополучия, агрессии и буллинга // *Вопросы образования*. 2020. № 3. С. 37–59. DOI: 10.17323/1814-9545-2020-3-37-59.
45. Kaye L.K., Bryce J. Putting the «fun factor» into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing videogames // *International Journal of Internet Science*. 2012. Vol. 7(1). P. 23–37.
46. Hong H.J., Wilkinson G., Rocha C.M. The relationship between basic needs satisfaction, self-determined motivation, and burnout in Korean esports players // *Journal of Gambling Studies*. 2023. Vol. 39(1). P. 323–338. DOI: 10.1007/s10899-022-10132-8
47. Allahyari B., Jenaabadi H. The Role of Assertiveness and Self-Assertion in Female High School Students' Emotional Self-Regulation // *Creative Education*. 2015. Vol. 6. P. 1616–1622. DOI: 10.4236/ce.2015.614163
48. An updated systematic review of interventions to increase awareness of mental health and well-being in athletes, coaches, officials and parents / G. Breslin, S. Shannon, M. Cummings, G. Leavey // *Systematic Reviews*. 2022. Vol. 11(1). Art. 99. DOI: 10.1186/s13643-022-01932-5

Поступила 15.05.2024; одобрена после рецензирования 14.07.2024; принята к публикации 21.07.2024.

Информация об авторах

Беленков Александр Сергеевич, доцент кафедры спортивного совершенствования; Институт спорта, туризма и сервиса; Южно-Уральский государственный университет (454080, Россия, г. Челябинск, проспект Ленина, 76), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6595-4735>, e-mail: belenkovas@susu.ru

Байгужин Павел Азифович, доктор биологических наук, ведущий научный сотрудник научно-исследовательского центра спортивной науки; Институт спорта, туризма и сервиса; Южно-Уральский государственный университет (454080, Россия, г. Челябинск, проспект Ленина, 76), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5092-0943>, e-mail: baiguzhinpa@susu.ru

Заявленный вклад авторов

Беленков А.С. – анализ литературных источников, проведение эмпирического исследования, написание текста.

Байгужин П.А. – концепция и дизайн исследования, анализ литературных источников, редакция окончательного варианта текста, научное руководство.

Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

References

1. Tang D., Sum R.K., Li M. et al. What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports. *Heliyon*. 2023;9(12):e23248. DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e23248
2. Cranmer E.E., Han Dai-In D., van Gisbergen M., Jung T. Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*. 2021;117:106671. DOI: 10.1016/j.chb.2020.106671
3. Pedraza-Ramirez I., Musculus L., Raab M., Laborde S. Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*. 2020;13(1):319–352. DOI: 10.1080/1750984X.2020.1723122
4. Gaidamashko I.V., Babichev I.V. Model of psychological support for the training of young athletes. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta MVD Rossii = Vestnik of St. Petersburg University of the Ministry of Internal Affairs of Russia*. 2022;2(94):203–209. (in Russ.). DOI: 10.35750/2071-8284-2022-2-203-209.
5. Yurov I.A. Psychological competence of trainers. *Teoriya i praktika fizicheskoi kul'tury = Theory and practice of physical culture*. 2011;10:76.
6. Baiguzhin P.A., Shibkova D.Z. Unstable mental states in student athletes. *Psikhologiya. Psikhofiziologiya = Psychology. Psychophysiology*. 2022;15(2):102–114. (in Russ.). DOI: 10.14529/jpps220209
7. Lutkova N.V., Makarov Yu.M. Interrelation of levels of aggression and condition of emotional sphere of young sportsmen-players aged 13–15 years. *Uchenye zapiski universiteta imeni P.F. Lesgafta*. 2019;1(167):372–377
8. Lundqvist C, Asratian A, Dahlström Ö. General lifestyle factors explain young athletes' mental health more than perceived coach autonomy support: a cross-sectional study on basketball players and gymnasts aged 10-22. *BMJ Open Sport and Exercise Medicine*. 2023;9(3):e001648. DOI: 10.1136/bmjsem-2023-001648
9. Wolanin A., Gross M., Hong E. Depression in athletes: prevalence and risk factors. *Current Sports Medicine Reports*. 2015;14(1):56–60. DOI: 10.1249/JSR.0000000000000123
10. Panza M.J., Graupensperger S., Agans J.P. et al. Adolescent Sport Participation and Symptoms of Anxiety and Depression: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 2020;42(3):201–218. DOI: 10.1123/jsep.2019-0235
11. Xanthopoulos M.S., Benton T., Lewis J. et al. Mental Health in the Young Athlete. *Current Psychiatry Reports*. 2020;22(11):63. DOI: 10.1007/s11920-020-01185-w.
12. Daley M.M., Reardon C.L. Mental Health in the Youth Athlete. *Clinics in Sports Medicine*. 2024;43(1):107–126. DOI: 10.1016/j.csm.2023.06.003
13. Purcell R., Henderson J., Tamminen K.A. et al. Starting young to protect elite athletes' mental health. *British Journal of Sports Medicine*. 2023;57(8):439–440. DOI: 10.1136/bjsports-2022-106352
14. Sheinov V.P. Determinants of assertive behavior *Psikhologicheskii zhurnal = Psychological Journal*. 2015;36(3):28–37
15. Vorobyova K.I., Shamieva V.A. Assertiveness in the personality structure of the subject of adaptation. *Sotsial'nye i gumanitarnye nauki na Dal'nem Vostoke = The Humanities and Social Studies in the Far East*. 2009;4(24):142–149
16. Alberti R., Emmons M. *Tvoe absolютное pravo: assertivnost' i ravenstvo v vashei zhizni i otnosheniyakh* [Your absolute right: assertiveness and equality in your life and relationships]. Saint-Petersburg. Budushchee Zemli Publ. 2009:384.
17. Anderson C.A., Shibuya A., Ihori N. et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*. 2010;136:151–173. DOI: 10.1037/a0018251
18. Ohno S. The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2022;20:1873–1881. DOI: 10.1007/s11469-021-00488-0
19. Hughes C.M., Griffin B.J., Worthington E.L. A measure of social behavior in team-based, multiplayer online games: The Sociality in Multiplayer Online Games (SMOG) scale. *Computers in Human Behavior*. 2017;69:386–395. DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.043.
20. Liu Y, Agur C. “After all, they don’t know me” exploring the psychological mechanisms of toxic behavior in online games. *Games and Culture*. 2023;18:598–621. DOI: 10.1177/15554120221115397

21. Genson K.M.O., Aboy D.A.A., Turano C.T. Communication Styles and Interpersonal Communications of Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Players. *CMU Journal of Science*. 2023;27(2):25–32. DOI: 10.52751/AYJD8223
22. Sanz-Matesanz M., Gea-García G.M., Martínez-Aranda L.M. Physical and psychological factors related to player's health and performance in esports: A scoping review. *Computers in Human Behavior*. 2023;143:107698. DOI: 10.1016/j.chb.2023.107698
23. Kordyaka B., Laato S., Jahn K. et al. The Cycle of Toxicity: Exploring Relationships between Personality and Player Roles in Toxic Behavior in Multiplayer Online Battle Arena Games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2023;7(CHI PLAY):397. DOI: 10.1145/3611043
24. Matsui T., Takahashi S., Ochi G. et al. Cognitive decline with pupil constriction independent of subjective fatigue during prolonged esports across player expertise levels. *Computers in Human Behavior*. 2024;156:108219. DOI: 10.1016/j.chb.2024.108219
25. Poulus D.R., Sargeant J., Zarate D. et al. Burnout, resilience, and coping among esports players: A network analysis approach. *Computers in Human Behavior*. 2024;153:108139. DOI: 10.1016/j.chb.2024.108139
26. Hulaj R., Nyström M.B.T., Sörman D.E. et al. A motivational model explaining performance in video games. *Frontiers in Psychology*. 2020;11:1510. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.01510
27. Röhlcke S., Bäcklund C., Sörman D.E., Jonsson B. Time on task matters most in video game expertise. *PLoS One*. 2018;13(10):1–13. DOI: 10.1371/journal.pone.0206555
28. Bányai F., Griffiths M.D., Demetrovics Z., Király O. The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*. 2019;94:152117. DOI: 10.1016/j.comppsy.2019.152117
29. Velichkovskii B.B., Titova M.A., Kuznetsova A.S. Psychological analysis of cyber-athletes' activities and the special role of emotional resilience in esports. *Poznanie i perezivanie = Cognition and experience*. 2020;1(1):72–86. (in Russ.). DOI: 10.51217/cogexp_2020_01_01_05
30. Hyun G.J., Shin Y.W., Kim B.N. et al. Increased cortical thickness in professional on-line gamers. *Psychiatry Investigation*. 2013. Vol. 10(4). P. 388–392. DOI: 10.4306/pi.2013.10.4.388
31. Sörman D.E., Dahl K.E., Lindmark D. et al. Relationships between Dota 2 expertise and decision-making ability. *PLoS One*. 2022;17(3):e0264350. DOI: 10.1371/journal.pone.0264350
32. McLinton S.S., Pascale S.J. Tilt in esports: Understanding the phenomenon in new digital contexts. *Computers in Human Behavior Reports*. 2024;14:100425. DOI: 10.1016/j.chbr.2024.100425
33. Skalozub A. Approaches to the definition of concepts “tilt” and “tilting” as a scientific problem in esports. Theory and methodology of physical education and sports. 2023;2:70–73. DOI: 10.32652/tmfvs.2023.2.70-73
34. Bonilla I., Chamarro A., Birch P. et al. Conceptualization and validation of the TILT questionnaire: relationship with IGD and life satisfaction. *Frontiers in Psychology*. 2024;15:1409368. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1409368
35. Mateo-Orcajada A., Abenza-Cano L., Vaquero-Cristóbal R. Analyzing the changes in the psychological profile of professional league of legends players during competition. *Computers in Human Behavior*. 2022;126:1–7. DOI: 10.1016/j.chb.2021.107030
36. Zsila Á., Shabahang R., Aruguete M.S., Orosz G. Toxic behaviors in online multiplayer games: prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior*. 2022;48:356–64. DOI: 10.1002/ab.22023
37. Guo Z., Cahalane M., Carbonie A. Online gaming with a purpose: exploring positive personal development achieved through esports play. *Behaviour and Information Technology*. 2022;43(1):72–94. DOI: 10.1080/0144929X.2022.2154266.
38. Poulus D., Coulter T.J., Trotter M.G., Polman R. A qualitative analysis of the perceived determinants of success in elite esports athletes. *Journal of Sports Sciences*. 2022;40:742–753. DOI: 10.1080/02640414.2021.2015916
39. Poulus D.R., Bennett K.J.M., Swann C. et al. The influence of an esports-adapted coping effectiveness training (E-CET) on resilience, mental health, and subjective performance among elite league of Legends players: A pilot study. *Psychology of Sport and Exercise*. 2023;69:102510. DOI: 10.1016/j.psychsport.2023.102510

40. Secades X., Molinero O., Salguero A. et al. Relationship between resilience and coping strategies in competitive sport. *Perceptual and Motor Skills*. 2016;122:336–349. DOI: 10.1177/0031512516631056
41. Barinova E.N. Investigation of the features of the relationship between the structural components of assertiveness of adolescents aged 12-13 years. *Obrazovanie i vospitanie = Education and upbringing*. 2023;1(42)41–45. (in Russ.).
42. Sokolovskaya I.E. Skobletskaya E.V. Psychological features of behavior in conflict situations of teenagers with different levels of assertiveness. *Enigma = Enigma-science*. 2021;33:132–138.
43. Andreeva I.N., Myradova A.O. Reflexive emotional intelligence in students with different levels of assertiveness. *Chelovecheskii faktor: Sotsial'nyi psikholog = Human factor: Social psychologist*. 2020;1(39):278–288.
44. Rean A.A., Stavtsev A.A. Positive Psychological Interventions to Prevent WellBeing Issues, Aggression and Bullying in School Students. *Voprosy obrazovaniya = Educational Studies Moscow*. 2020;3:37–59. (in Russ.). DOI: 10.17323/1814-9545-2020-3-37-59.
45. Kaye L.K., Bryce J. Putting the “fun factor” into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing videogames. *International Journal of Internet Science*. 2012;7(1):23–37.
46. Hong H.J., Wilkinson G., Rocha C.M. The relationship between basic needs satisfaction, self-determined motivation, and burnout in Korean esports players. *Journal of Gambling Studies*. 2023;39(1):323–338. DOI: 10.1007/s10899-022-10132-8
47. Allahyari B., Jenaabadi H. The Role of Assertiveness and Self-Assertion in Female High School Students' Emotional Self-Regulation. *Creative Education*. 2015;6:1616–1622. DOI: 10.4236/ce.2015.614163
48. Breslin G., Shannon S., Cummings M., Leavey G. An updated systematic review of interventions to increase awareness of mental health and well-being in athletes, coaches, officials and parents. *Systematic Reviews*. 2022;11(1):99. DOI: 10.1186/s13643-022-01932-5

Submitted 15.05.2024; approved after reviewing 14.07.2024; accepted for publication 21.07.2024.

About the authors

Alexander S. Belenkov, Associate Professor of the Department of Athletic Performance Enhancement; Institute of Sport, Tourism and Service; South Ural State University (76 Lenin Ave., Chelyabinsk, 454080, Russia), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6595-4735>, e-mail: belenkovas@susu.ru

Pavel A. Baiguzhin, Doctor of Biological Sciences, Leading Researcher, Research Center for Sports Science; Institute of Sport, Tourism and Service; South Ural State University (76 Lenin Ave., Chelyabinsk, 454080, Russia), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5092-0943>, e-mail: baiguzhin-pa@susu.ru

Contribution of the authors

Belenkov A.S. – analysis of literature sources, conducting an empirical study, writing the text.

Baiguzhin P.A. – concept and design of the study, analysis of literature sources, revision of the final version of the text, scientific guidance.

All authors have read and approved the final manuscript.