

УДК 159.9**Акмеологический подход к построению профиограммы киберспортсмена****Шатон Анна Вячеславовна**

Аспирант,
кафедра психологии образования,
Московский государственный педагогический университет,
119991, Российская Федерация, Москва, ул. Малая Пироговская, 1;
e-mail: anna.5haton@yandex.ru

Аннотация

В данной статье киберспорт представлен как форма профессиональной деятельности, которая требует особого набора навыков, знаний, умений, а также условий для роста и развития профессионализма. Специфика киберспорта связана с высокой интеллектуальной и эмоциональной нагрузками, а также необходимостью постоянно адаптироваться к быстроизменяющимся условиям цифровой среды и самосовершенствоваться. С опорой на акмеологический подход в работе предпринимается попытка составить профиограмму киберспортсмена. Такой подход позволяет проанализировать и структурировать требования к знаниям, навыкам и личностным качествам, востребованным в данной профессиональной сфере. В работе рассматривается комплексное описание профессии, учитываются возрастные, когнитивные, а также эмоциональные особенности, такие как стрессоустойчивость, склонность к рефлексии и умению успешно взаимодействовать в команде.

Для цитирования в научных исследованиях

Шатон А.В. Акмеологический подход к построению профиограммы киберспортсмена // Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования. 2025. Т. 14. № 4А. С. 140-147.

Ключевые слова

Киберспорт, профиограмма, профессионализм, акмеология, профессиональное развитие, цифровая среда, когнитивные способности, эмоциональная регуляция, командное взаимодействие.

Введение

В ходе трансформации профессиональной деятельности под влиянием цифровой среды стали появляться новые направления, ранее не зафиксированные в традиционной профессиональной классификации. К подобным направлениям относится киберспорт как стремительно развивающаяся сфера, включающая в себя элементы игры, высокую конкуренцию, командное взаимодействие, а также сложные когнитивные процессы. Растущий интерес к киберспорту как к потенциальной профессиональной траектории формирует запрос на его научное осмысление с позиции возрастной психологии, в частности акмеологического подхода, направленного на изучение становления профессионализма и достижения вершин профессионального мастерства.

Целью настоящей статьи является описание профессиограммы киберспортсмена на основе акмеологического анализа условий и характеристик его профессионального развития.

Теоретические основы акмеологического подхода

Акмеология – междисциплинарная область знаний, образованная на стыке естественных, общественных, гуманитарных и технических наук, изучающая закономерности и механизмы развития личности на пути к достижению вершины развития – акме. В рамках профессионального становления ключевым становится понимание структуры и динамики формирования профессионального «я», способность к саморегуляции, самосовершенствованию и устойчивому профессиональному росту [Деркач, 2003; Деркач, 2000].

Профессиограмма в акмеологическом подходе выступает в качестве инструмента прогнозирования путей и условий достижения профессионального мастерства. Профессиограмма характеризуется как обобщенная эталонная модель успешного специалиста в данной области, включающая не только навыки и знания, но и способности личности к самопознанию, саморазвитию, к адаптации к изменениям и т.д. [Касюк, Калмыков, 2021].

Киберспорт как объект акмеологического анализа

Киберспорт представляет собой организованные соревнования в рамках турниров или профессиональных лиг по определенным правилам, где квалифицированные игроки и команды соревнуются друг с другом. В данном случае под квалификацией подразумевается уровень подготовки, необходимый для принятия участия в соревнованиях. Здесь также кроется проблема определения подобного уровня как универсального предмета, поскольку существует множество факторов, такие как тип, формат и масштаб соревнования [Романова, 2003].

Важно подчеркнуть, что соревнования проходят не в формате человек – компьютер, а в формате состязания человека с человеком или команды с командой, где компьютер играет роль спортивного инвентаря, а игра выступает как виртуально пространство и правила состязания.

Киберспорт – соревновательная деятельность в виртуальной среде, требующая высокой скорости принятия решений, развитых когнитивных и сенсомоторных умений, стрессоустойчивости и навыков командного взаимодействия. Подготовка к турнирам носит системный характер и требует психологической устойчивости, регулярных тренировок и анализа стратегий.

Киберспорт, с точки зрения акмеологии, является своего рода уникальной моделью раннего вхождения в профессиональную деятельность. По наблюдениям, пик профессиональной

карьеру киберспортсмена приходится на возраст 18-25 лет, что ставит задачу переосмысления возрастных границ «акме» в условиях цифровизации.

Высокие притязания на успех, спортивная мотивация, когнитивные и эмоциональные нагрузки, саморегуляция в условиях неопределённости – все это представляет киберспорт как область для изучения становления профессионализма.

Проектирование профессиограммы киберспортсмена

Профессиограмма — это обобщенная эталонная модель успешного специалиста в конкретной области, учитывающая различные аспекты личностных, социальных и профессиональных качеств. Ее можно использовать как основу стандарта специалиста, принятого в данном обществе в данное историческое время [Зеер, 2014].

При разработке профессиограммы необходимо учитывать несколько взаимосвязанных критериев:

1. **Общее описание деятельности киберспортсмена:** участие в профессиональных соревнованиях по киберспортивным дисциплинам, тренировки для оттачивания игровых навыков, стратегий и тактик, анализ собственных и командных матчей для повышения эффективности игры, изучение новых игровых механик и обновлений, работа с тренерами, аналитиками и спортивными психологами, взаимодействие со спонсорами, участие в маркетинговых активностях, в том числе ведение социальных сетей.

2. **Профессионально важные качества:** быстрая реакция и хорошая координация движений, высокий уровень концентрации, устойчивость к стрессу, способность к аналитическому мышлению, быстрая адаптация в изменяющихся цифровых условиях, развитые коммуникативные навыки, умение работать в команде, настойчивость и готовность к длительным тренировкам, высокая мотивация и дисциплинированность, терпимость к неудачам.

3. **Условия профессионального роста:** психологическая поддержка со стороны тренера, участие в профессиональных сообществах, пребывание в профессиональной среде, способствующей развитию, модернизация стратегий и тактик игры, усовершенствование навыков и стиля игры, постоянное обновление знаний и навыков.

4. **Факторы риска:** эмоциональное выгорание, ограниченная во временном векторе карьера, необходимость ранней профориентации.

Из вышеизложенного следует, что настоящая профессиограмма киберспортсмена должна отражать современное состояние профессиональных требований, векторов развития, диктующих условия достижения профессионального «акме» в данной сфере.

Содержательная структура и основные компоненты профессиограммы киберспортсмена в контексте акмеологического подхода

Разработанная профессиограмма киберспортсмена представляет собой комплексное описание структуры и специфики профессиональной деятельности в области компьютерного спорта. Профессия «киберспортсмен» относится к новым видам деятельности, формирующимся в условиях цифровой трансформации экономики и культуры. Ее становление сопровождается активным институциональным развитием: от первых неформальных соревнований до официального признания в качестве спортивной дисциплины.

В основе профессиограммы выделен доминирующий способ мышления — «адаптация — координация», отражающий необходимость быстрой переработки информации, устойчивости к изменениям игровых условий и высокой сенсомоторной согласованности действий.

Данный способ мышления требует оценки и решения нескольких задач, согласования противоречивых целей. Данная когнитивная модель подкрепляется требованиями к уровню базовых знаний. Для профессиональной подготовки и успешного участия в турнирах критично владение иностранным языком, глубокое теоретическое понимание правил и механик игры.

Профессиональная область определяется как компьютерный спорт. Условия деятельности преимущественно связаны с работой в помещении в сидячем положении. Межличностное взаимодействие в команде играет важную роль, что обуславливает необходимость развитых коммуникативных навыков. А также в профессиограмме киберспортсмена отмечается выраженный реалистический и исследовательский интерес.

К ключевым видам профессиональной деятельности относятся:

- участие в профессиональных турнирах;
- систематические тренировки и анализ игровых сессий;
- освоение новых игровых механик и обновлений;
- взаимодействие с тренерами, аналитиками и спортивными психологами.

В числе навыков и качеств, способствующих успешности в профессии, указаны: высокая реактивность и координация, устойчивость к стрессу, аналитическое мышление, дисциплинированность и способность к длительной концентрации. Напротив, факторами риска являются низкая стрессоустойчивость, слабая моторика, конфликтность и отсутствие стратегического мышления.

В качестве смежных областей применения профессиональных компетенций киберспортсмена выступают:

- тренерская и аналитическая деятельность;
- стриминг и киберспортивная журналистика;
- участие в организации мероприятий;
- киберспортивный менеджмент и психологическое сопровождение.

Исторически киберспорт как явление начал формироваться в 1970-х годах с появлением первых аркадных видеоигр и организованных соревнований. В России активное развитие началось в 2001 году, когда страна стала первой, признавшей киберспорт официальным видом спорта. После временного исключения, в 2016 году статус был возвращён, а с 2017 года началось развитие отдельных дисциплин и организационных структур [Иванова, 2013].

В рамках образовательной подготовки в данной области пока отсутствует устойчивая система, однако уже реализуются отдельные программы. Наиболее неизвестные учебные заведения, которые реализуют такие программы, являются Университет «Синергия» (факультет игровой индустрии и киберспорта) и Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (специальность «Теория и методика компьютерного спорта»). Тем не менее, дальнейшее развитие образовательной инфраструктуры представляется необходимым условием формирования профессиональных стандартов.

Таким образом, представленная профессиограмма служит обоснованием для дальнейшей систематизации профессиональных компетенций в киберспорте и может быть использована как в профориентационной, так и в образовательной деятельности.

Обсуждение

Акмеологический подход способствует результативному анализу профессионального становления в нестандартных, цифровых формах деятельности. Киберспорт в разрезе изучения становления профессионализма киберспортсмена предстает не как область развлечения, а как

пространство формирования профессиональной субъектности, требующее высокого уровня саморегуляции, когнитивной гибкости и устойчивости мотивации.

Разработка профессиограммы в рамках акмеологических принципов формирует базу для разработки программ профессионального отбора, обучения и сопровождения киберспортсменов. Работа в данном направлении помогает формировать базу знаний для дальнейших исследований профессионального становления киберспортсменов, а также для изучения сопутствующих факторов, необходимых для понимания условий достижения вершин профессионального мастерства.

Для оценки составленной профессиограммы был проведен опрос среди экспертов киберспортивной индустрии, в число которых вошли организаторы турниров, киберспортсмены и тренеры.

Проведённый экспертный опрос, направленный на оценку содержательной полноты и релевантности разработанной профессиограммы киберспортсмена, позволил выявить как сильные стороны представленного документа, так и области, требующие уточнения и доработки. Респондентам предлагалось оценить аспекты профессиограммы по степени их значимости по шкале от 1 до 5 баллов.

Анализ ответов показал, что профессиограмма воспринимается экспертами как отражающая специфику профессиональной деятельности в области киберспорта, что свидетельствует о высокой степени соответствия содержания реальным условиям и требованиям профессии.

Наибольшую положительную оценку получили следующие разделы:

История профессии (средняя оценка — 4,71 из 5): респонденты отметили, что в тексте адекватно отражены ключевые этапы становления и институционализации киберспорта как профессиональной деятельности.

Родственные профессии (средняя оценка — 4,71): перечень смежных профессиональных направлений (тренер, комментатор, менеджер и т. д.) признан соответствующим и полным.

Описание профессии (4,57): формулировки в основном верно передают специфику киберспортивной деятельности, включая участие в турнирах, взаимодействие с аудиторией и работу в команде. Однако отдельные замечания касаются точности формулировок, а также уровня обобщённости представленного описания.

Несколько ниже были оценены:

Доминирующий способ мышления (4,43): хотя большинство экспертов подтвердили соответствие указанных когнитивных характеристик (адаптация — координация), было высказано предложение уточнить и расширить их перечень, включая компоненты стратегического мышления, многозадачности и способности к быстрой переработке информации.

Раздел об учебных заведениях (3,71): именно этот компонент получил наименьшую экспертную оценку. Основной причиной указано ограниченное количество упомянутых образовательных организаций. В частности, респонденты предложили дополнительно включить РУС «ГЦОЛИФК», университет им. Лесгафта (Санкт-Петербург), МИРЭА, УрФУ, ДГТУ и другие вузы, реализующие программы, связанные с игровой индустрией и киберспортом. Также отмечена необходимость разграничения между вузовскими программами и краткосрочными курсами.

Кроме того, в разделе «Предложения» один из экспертов отметил важность включения в профессиограмму блока, касающегося физической подготовки и здоровья, поскольку данный аспект является критически важным для выносливости и общей профессиональной устойчивости киберспортсмена.

Заключение

Таким образом, результаты экспертной оценки подтверждают общую релевантность и структуру составленной профессиограммы. Наряду с тем была выявлена необходимость доработки отдельных разделов — прежде всего, блока об образовательной подготовке, а также когнитивного портрета и формулировок в описательной части.

Библиография

1. Ананьев Б. Г. Структура личности и трудоспособность // Вопросы современной психоневрологии. Л. 1966
2. Деркач А. А. Современные задачи акмеологии как метанауки и метапрактики // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2003. № 1. Зеер Э. Ф. Психология профессий. М.: Академический Проект; Фонд «Мир», 2005.
3. Деркач // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. — 2003. — № 1. — С. 20. — EDN IJFMCX
4. Деркач А. А. Акмеология: личностное и профессиональное развитие человека: методолого-прикладные основы акмеологических исследований. М., 2000.
5. Зеер Э. Ф. Профессиональное самоопределение человека: смена парадигмы в профориентационной деятельности // Профессиональное образование и рынок труда. — 2014. — №1.
6. Иванова, А. В. Профессиограмма как эталонная модель специалиста / А. В. Иванова. — Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы III Междунар. науч. конф. (г. Уфа, март 2013 г.). — Т. 0. — Уфа : Лето, 2013. — С. 154-155. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/68/3601/>.
7. Касюк, С. К. Формирование представления о профессионально-спортивной подготовке киберспортсмена / С. К. Касюк, И. С. Калмыков // Актуальные проблемы, современные тенденции развития физической культуры и спорта с учетом реализации национальных проектов : Материалы III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Москва, 22–23 апреля 2021 года. — Москва: ФГБОУ ВО «РЭУ им.Г.В.Плеханова», 2021. — С. 790–795. — EDN RUNCBL.
8. Климов Е. А. Психология профессионала [Текст] : избранные психологические труды / Е. А. Климов. — Москва, Воронеж : Ин-т практической психологии ;, НПО "МОДЭК", 1996. — 400 с. : ил., табл. : 21 см — (Психологи Отечества : избранные психологические тр. в 70 т. / Акад. педагогических и социальных наук., Московский психолого-социальный ин-т.); ISBN 5-87224-108-9.
9. Романова Е. 99 популярных профессий. Психологический анализ и профессиограммы. 2-е изд. СПб.: Питер, 2003. — 464 с: ил. ISBN 5-94723-558-7
10. Яськов И. О., Пашкова Д. В., Зарипов Н. А. Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации : экспертно-аналитический доклад / И. О. Яськов, Д. В. Пашкова, Н. А. Зарипов [и др.]. — Москва : Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики", 2023. — 64 с. — ISBN 978-5-7598-2902-7. — DOI 10.17323/978-5-7598-2902-7. — EDN RDBJXX.
11. Психология труда : учебник для вузов / под редакцией Е. А. Климова, О. Г. Носковой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 308 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16233-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562756> (дата обращения: 07.07.2025).

Acmeological Approach to Developing a Professional Profile of an Esports Athlete

Anna V. Shaton

Postgraduate Student,
Department of Educational Psychology,
Moscow State Pedagogical University,
119991, 1, Malaya Pirogovskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: anna.5shaton@yandex.ru

Abstract

This article presents esports as a form of professional activity requiring a specific set of skills, knowledge, abilities, as well as conditions for professional growth and development. The specificity of esports is associated with high intellectual and emotional loads, along with the need to constantly adapt to rapidly changing digital environments and engage in self-improvement. Based on the acmeological approach, this study attempts to develop a professional profile of an esports athlete. This approach enables the analysis and structuring of requirements for knowledge, skills, and personal qualities demanded in this professional field. The study provides a comprehensive description of the profession, taking into account age-related, cognitive, and emotional characteristics such as stress resistance, propensity for reflection, and the ability to successfully interact within a team.

For citation

Shaton A.V. (2025) Akmeologicheskiy podkhod k postroeniyu professiogrammy kibersportsmena [Acmeological Approach to Developing a Professional Profile of an Esports Athlete]. *Psikhologiya. Istoriko-kriticheskie obzory i sovremennye issledovaniya* [Psychology. Historical-critical Reviews and Current Researches], 14 (4A), pp. 140-147.

Keywords

Esports, professional profile, professionalism, acmeology, professional development, digital environment, cognitive abilities, emotional regulation, team interaction.

References

1. Ananyev B. G. Personality structure and ability to work // Issues of modern psychoneurology. L. 1966
2. Derkach A. A. Modern tasks of acmeology as a meta-science and meta-practice // Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Psychology and Pedagogy. 2003. No 1. Zeer E. F. Psychology of professions. Moscow: Academic Project; Mir Foundation, 2005.
3. Derkach // Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Psychology and Pedagogy. – 2003. – No. 1. – p. 20. – EDN IJFMCX
4. Derkach A. A. Acmeology: personal and professional development of a person: methodological and applied foundations of acmeological research. Moscow, 2000.
5. Zeer E. F. Professional self-determination of a person: a paradigm shift in career guidance // Vocational education and the labor market. — 2014. — №1.
6. Ivanova, A.V. The professionogram as a reference model of a specialist / A.V. Ivanova. — Text : direct // Actual issues of modern pedagogy : proceedings of the III International Scientific Conference (Ufa, March 2013). — Vol. 0. — Ufa : Summer, 2013. — pp. 154-155. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/68/3601/>.
7. Kasyuk, S. K. Formation of an idea about professional sports training of an esports athlete / S. K. Kasyuk, I. S. Kalmykov // Actual problems, current trends in the development of physical culture and sports, taking into account the implementation of national projects : Proceedings of the III All-Russian Scientific and Practical Conference with international participation, Moscow, April 22-23, 2021. Moscow: Plekhanov Russian University of Economics, 2021, pp. 790-795, EDN RUNCBL.
8. Klimov E. A. Psychology of a professional [Text] : selected psychological works / E. A. Klimov. — Moscow, Voronezh : Institute of Practical Psychology ; NPO MODEK, 1996. 400 p. : ill., table : 21 cm — (Psychologists of the Fatherland : selected psychological works in 70 volumes / Akad. Pedagogical and Social Sciences., Moscow Psychological and Social Institute).; ISBN 5-87224-108-9.
9. Romanova E. 99 popular professions. Psychological analysis and professionograms. 2nd ed. St. Petersburg: Peter, 2003. -464 p.: ill. ISBN 5-94723-558-7
10. Yaskov I. O., Pashkova D. V., Zaripov N. A. The state of student esports in higher educational institutions of the Russian Federation : an expert and analytical report / I. O. Yaskov, D. V. Pashkova, N. A. Zaripov [et al.]. – Moscow: National Research University "Higher School of Economics", 2023. – 64 p. – ISBN 978-5-7598-2902-7. – DOI 10.17323/978-5-7598-2902-7. – EDN RDBJXX.

-
11. Psychology of labor: a textbook for universities / edited by E. A. Klimov, O. G. Noskova. — 2nd ed., revised and add. Moscow : Yurait Publishing House, 2025. 308 p. (Higher education). — ISBN 978-5-534-16233-2. — Text : electronic // Educational platform Yurayt [website]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562756> (date of request: 07.07.2025).