

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
Кафедра психологии**

КАШТАНОВ
Константин Дмитриевич

**ОСОБЕННОСТИ САККАД У ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ИГРОКОВ В DOTA2**

Реферат дипломной работы

Научный руководитель:
Кандидат психологических наук,
Доцент,
Солодухо А.С.

Минск, 2017

РЕФЕРАТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Объем дипломной работы составляет 61 страницу и включает 8 таблиц, 1 приложение, 31 использованный источник.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: САККАДА; СЕНСОМОТОРНАЯ РЕАКЦИЯ; СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ; ВОСПРИЯТИЕ.

Объект исследования дипломной работы – сенсомоторные реакции киберспортсменов. Предмет исследования дипломной работы – особенности саккад у профессиональных игроков в компьютерные игры. Цель дипломной работы – выявить различия в саккадах игроков и киберспортсменов. Методологическую основу дипломной работы составили общенаучные методы: метод анализа и синтеза, метод индукции и дедукции, метод аппаратного эксперимента.

В процессе написания дипломной работы были получены следующие результаты:

Проанализировав саккады игроков любителей и игроков профессионалов, можно сделать вывод, что есть встречающиеся закономерности между первой и второй группой испытуемых. Но при этом следует отметить, что алгоритмы зрительных сенсомоторных реакций и саккад у киберспортсменов, являются более структурированными и обоснованными, в то время как у игроков любителей наблюдается некоторая хаотичность и необоснованность тех или иных скачков. На различных этапах при повышении уровня сложности игровых задач наблюдаются ошибочные скачки как у киберспортсменов, так и у игроков любителей. Но наличие ошибочных скачков у игроков любителей больше и проявляется в некоторых случаях уже на 2-3 стадиях эксперимента. Основная разница саккад у киберспортсменов и игроков любителей заключается в первую очередь в грамотных алгоритмах зрительных сенсомоторных реакций, и умении не терять контроль в напряженных ситуациях требующих высокого уровня включенности в игровой процесс

Новизна полученных результатов состоит в том что нами проведено исследование ранее не изучаемых аспектов внимания у киберспортсменов, выявление закономерностей их реакций и специфических навыков приобретенных в ходе их деятельности.

Материалы дипломной работы могут быть использованы при составлении методик и тренажеров для целенаправленной выработки навыков у потенциальных киберспортсменов. Так же на базе данной работы имеется возможность для практических психологов разработка программ по данной методике для выявления скорости реакций у любых изучаемых респондентов.

Материалы и результаты дипломной работы были получены на основании достоверных источников и самостоятельно проведенных теоретических и практических исследований.

РЭФЕРАТ ДЫПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Аб'ём дыпломнай работы складае 61 старонку і ўключае 8 табліц, 1 дадатак, 31 скарыстаная крыніца.

КЛЮЧАВЫЯ СЛОВА: САККАДА; СЕНСОМОТОРНАЯ РЭАКЦЫЯ; ХУТКАСЦЬ РЭАКЦЫІ; УСПРЫМАННЕ.

Аб'ект даследавання дыпломнай работы - сенсомоторныя рэакцыі кіберспартсменаў. Прадмет даследавання дыпломнай работы - асаблівасці саккадаў ў прафесійных гульцоў у кампутарных гульні. Мэта дыпломнай работы - выявіць адрозненні ў саккадах гульцоў і кіберспартоўцаў. Метадалагічную аснову дыпломнай работы склалі агульнанавуковыя метады: метады аналізу і сінтэзу, метады індукцыі і дэдукцыі, метады апаратурнага эксперыменту.

У працэсе напісання дыпломнай работы былі атрыманы наступныя вынікі:

Прааналізаваўшы саккады гульцоў аматараў і гульцоў прафесіяналаў, можна зрабіць выснову, што ёсць сустракаемыя заканамернасці паміж першай і другой групай паддаспытных. Але пры гэтым варта адзначыць, што алгарытмы глядзельных сенсомоторных рэакцый і саккадаў у кіберспартоўцаў, з'яўляюцца больш структураванымі і абгрунтаванымі, у той час як у гульцоў аматараў назіраецца некаторая хаатычнасць і няабгрунтаванасць тых ці іншых скокаў. На розных этапах пры павышэнні ўзроўню складанасці гульнявых задач, назіраюцца памылковыя скокі як у кіберспартоўцаў, так і ў гульцоў аматараў. Але наяўнасць памылковых скокаў у гульцоў аматараў больш і выяўляецца ў некаторых выпадках ўжо на другой і трэцяй стадыях эксперыменту. Асноўная розніца саккадаў у кіберспартсменаў і гульцоў аматараў заключаецца ў першую чаргу ў пісьменных алгарытмах глядзельных сенсомоторных рэакцый і ўменні не губляць кантроль у напружаных сітуацыях, якія патрабуюць высокага ўзроўню ўключанасці ў гульнявой працэс.

Навізна атрыманых вынікаў складаецца ў тым што намі праведзена даследаванне раней нявывучаных аспектаў ўвагі ў кіберспартсменаў, выяўленне заканамернасцей іх рэакцый і спецыфічных навыкаў набытых падчас іх дзейнасці.

Матэрыялы дыпломнай працы могуць быць выкарыстаны пры складанні метады і трэнажораў для мэтанакіраванай выпрацоўкі навыкаў у патэнцыйных кіберспартсменаў. Гэтак жа на базе дадзенай працы маецца магчымасць для практычных псіхалагаў распрацоўка праграм па дадзенай метадыцы для выяўлення хуткасці рэакцый у любых вывучаймых рэспандэнтаў.

Матэрыялы і вынікі дыпломнай работы былі атрыманы на падставе дакладных крыніц і самастойна праведзеных тэарэтычных і практычных даследаванняў.

GRADUATE THESIS SUMMARY

This thesis consists of 61 pages, 8 tables, 1 annexes, 31 sources.

KEY WORDS: SACCADE; SENSORIOTRIC REACTION; SPEED REACTION; PERCEPTION.

The object of the thesis research is the sensorimotor reactions of cyber sportsmen. The subject of the research is the special features of saccades from professional players in computer games. The aim of the thesis is to reveal the differences in the saccades of players and cyber sportsmen. Methodological basis of the thesis was constituted by general scientific methods: the method of analysis and synthesis, the method of induction and deduction, the method of instrumental experiment.

In the course of writing this thesis, following results were obtained:

after analyzing the saccades of amateur and professional players, we can conclude that there are regularities between the first and second group of subjects. But it should be noted that the algorithms of visual sensorimotor reactions and saccades in cyber sportsmen are more structured and grounded, while amateur players have some chaos and the validity of certain jumps. At various stages, when the level of complexity of gaming tasks increases, there are erratic jumps in both cyber sportsmen and amateur players. But the presence of erroneous jumps in amateur players is higher and manifests itself in some cases already in the 2-3 stages of the experiment. The main difference between saccades for cyber-sportsmen and amateur players lies first in competent algorithms of visual sensorimotor reactions, and the ability not to lose control in tense situations requiring a high level of involvement in the gameplay.

The novelty of the obtained results consists in the fact that we conducted a study of previously not studied aspects of attention in cyber sportsmen, the elucidation of the laws of their reactions and specific skills acquired in the course of their activities.

The materials of the thesis can be used in the development of techniques and simulators for the purposeful development of skills in potential cyber sportsmen. Also on the basis of this thesis there is an opportunity for practical psychologists to develop programs using this technique to detect the rate of reactions of any studied respondents.

The materials and results of the thesis were obtained on the basis of reliable source and independently carried out theoretical and practical research.