

## Cel prowadzonych badań

Projekt ten, jest **kontynuacją** naszych dotychczasowych **badania nad grami video** (Behnke, Kaczmarek, Kosakowski, 2017, Kaczmarek, Misiak, Behnke, Dziekan, Guzik, 2017, Kaczmarek, Drażkowski, 2015). Celem projektu jest opracowanie **nowego modelu psychofizjologicznego** opisującego zjawiska związane z **emocjami, motywacją i zachowaniem** w trakcie **rozgrywek e-sportowych**, dziedziny aktywności sportowej, która otrzymała stosunkowo niewielką uwagę w literaturze naukowej (np. Ravaja i in. 2008). E-sport jest szczególną odmianą sportu, ponieważ gracze znajdują się w **sytuacji pobudzenia fizjologicznego** mobilizującego rezerwy energetyczne niezbędne dla podjęcia działań (obserwowane w specyficznych reakcjach układu krążenia), **bez możliwości podjęcia ukierunkowanej aktywności fizycznej**. Tło teoretyczne zostało oparte na modelach opisujących **emocje** (Gable, & Harmon-Jones, 2010), oraz **ocenę poznawczą** i wywoływane przez nią **reakcje fizjologiczne** (Blascovich, 2008). W badaniach przetestowany zostanie model czynników emocjonalnych, które **usprawniają skuteczne działania związane z e-sportem**, z uwzględnieniem czynników pośredniczących – ocena wymagań sytuacyjnych i zasobów graczy, reakcji fizjologicznych i behawioralnych (Blascovich, 2008). Ponadto opierając się na naszych wstępnych badaniach, jako pierwsi wprowadzimy do modelu **aktywność motoryczną nóg**, w celu rozszerzenia zakresu behawioralnych **metod regulacji emocji**. Przeprowadzone na **potrzeby wniosku badania wstępne** dostarczyły wstępnych dowodów trafności opracowanego modelu. Przygotowany projekt przyniesie wyniki istotne z punktu widzenia różnych dyscyplin, takich jak: psychologia sportu, psychologia zdrowia, psychologia emocji i motywacji oraz psychofizjologia społeczna.

## Realizacja badań

W badaniach udział weźmie **225** pełnoletnich graczy, z przynajmniej półrocznym doświadczeniem w grze Counter Strike: Global Offensive. W trakcie badania zawodnicy będą grali w grę sześciokrotnie (6 x 5 minut). Pierwszy raz w celach treningowych, kolejne razy pod wpływem wybranych emocji. Badanym przed meczami zostanie zaprezentowany materiał video z gry innych graczy, który będzie przedstawiał typowe dla gry sytuacje wzbudzające daną emocje np. entuzjazm przez oglądanie tzw. ace (sytuacji w której, gracz samodzielnie pokonuje całą drużynę przeciwną). W trakcie badania prowadzony będzie ciągły, nieinwazyjny pomiar aktywności sercowo-naczyniowej, reakcji behawioralnych (aktywność motoryczna nóg) oraz wielopunktowy pomiar doświadczeń. W ramach podziękowania za poświęcony czas badani otrzymają dwa vouchery na bilety do kina.

## Uzasadnienie podjęcia tematyki badań

Przygotowany projekt dostarczy **silnych dowodów przyczynowo-skutkowych** na powiązania pomiędzy oceną poznawczą, emocjami, reakcjami fizjologicznymi, oraz skutecznością działania e-sportowców. Nowatorski wkład w obecny stan wiedzy jest przede wszystkim następujący: **1) rozwój teorii:** testowanie nowego zintegrowanego psychofizjologicznego modelu wyzwania i zagrożenia w e-sportcie. Zintegrujemy dwie istniejące propozycje teoretyczne: bio-psycho-społeczny model wyzwania i zagrożenia oraz motywacyjny dymensjonalny model afektu w jeden i przetestujemy go w kontekście zmotywowanego występu. **2) rozwój metod:** w badaniu zostanie podjęta próba osadzenia aktywności motorycznej nóg w kontekście regulacji emocji. Jeśli zreplikujemy nasze wcześniejsze wyniki dotyczące związku aktywności ruchowej ze zmiennymi psychologicznymi, to wypracowane metody badań będą miały istotny wkład w rozwój psychofizjologicznych metod badawczych **3) nowy obszar badań:** będzie to jedno z niewielu badań poświęconych psychofizjologiczno-behawioralnym aspektom e-sportu, z uwzględnieniem wszechstronnych metod badawczych.

Wyniki badań będą przydatne również dla psychologów sportu, np. w ustalaniu skutecznych strategii przedstartowych oraz będą wkładem w dyskusję nad rolą wzbudzanych emocji w życiu społecznym. Ponadto wyniki zostaną opublikowane w międzynarodowym czasopiśmie z listy JCR (np. *Emotion*) oraz na międzynarodowej konferencji.