

Личностные факторы принятия решений у киберспортсменов

Научный руководитель – Богачева Наталия Вадимовна

Лаврова Евгения Дмитриевна

Выпускник (специалист)

Первый Московский государственный медицинский университет имени И.М. Сеченова,
Москва, Россия
E-mail: fyntik@ro.ru

Развитие, распространение и рост популярности компьютерных игр среди всех возрастов и социальных групп порождает новые формы компьютерной игровой и около-игровой активности. Примером этого служит, в частности, киберспорт (от англ. cyber - виртуальный, sport - спорт; также - e-sport, от англ. electronic sport - электронный спорт) - зрелищные игровые турниры, включающие в себя множество индивидуальных и групповых дисциплин, призовые фонды которых сопоставимы с «большим спортом». Участники подобных соревнований рассматривают компьютерные игры не как увлечение, а как источник дохода и даже - профессию, что влияет на их отношение к игре. Признание компьютерного спорта официальным видом спорта в России в 2016 году подразумевает актуальность психологических исследований в этой области, в том числе для подготовки квалифицированных кадров в области спортивного менеджмента и психологии.

На данный момент активно изучаются психологические механизмы компьютерной игровой деятельности, ее особенности, мотивационно-эмоциональные и содержательные аспекты, когнитивная сфера компьютерных игроков - геймеров [1]. Однако психологическая специфика профессиональных киберспортсменов остается еще практически не изученной, несмотря на вероятные отличия их профессиональной деятельности от рекреационной игры в компьютерные игры, по мотивационно-эмоциональной окраске, интенсивности нагрузок и другим значимым для психологии характеристикам.

Проведенное исследование рассматривает специфику принятия решения у геймеров, регулярно участвующих в киберигровых соревнованиях. Предполагается, что полученные результаты могут быть полезны при консультировании киберспортсменов и их тренеров, с целью улучшить подготовку к соревнованиям, а также при профотборе в этой сфере деятельности.

Цель работы: установить специфику личностных факторов принятия решений, характерную для профессиональных киберигроков.

Основная гипотеза: киберспортсмены отличаются от людей, играющих в компьютерные игры в рекреационных целях, степенью выраженности личностных факторов принятия решений.

Частные гипотезы:

- киберспортсмены более склонны к риску и готовы идти на осознанный риск, чем киберигроки, не участвующие в соревновательной деятельности;
- игроки в компьютерные игры, не участвующие в соревнованиях, более импульсивны, чем профессиональные киберигроки;
- киберспортсмены более рациональны, чем игроки не участвующие в соревновательной деятельности;
- киберспортсмены характеризуются желанием получать более выраженные эмоциональные ощущения.

Методики исследования:

- 1) Пятифакторный опросник личности 5PFQ (адаптация А.Б.Хромова)

2) Опросник «Личностные факторы принятия решений-21» (ЛФР-21) Т.В. Корниловой;

3) Опросник Г.Айзенка и С.Айзенк «Импульсивность 7» (И7) (краткая версия, адаптация Т.В.Корниловой и А.А. Долныковой).

Выборка: 127 мужчин в возрасте от 16 до 38 лет. Из них 72 испытуемых принимали участие в киберспортивных соревнованиях; 65 испытуемых регулярно играли в видеоигры, но не участвовали в соревнованиях. Во избежание смешений, связанных с межполовой спецификой, 10 женщин, также заполнивших опросники, были исключены из исследования в связи с малым объемом выборки.

Разделение на группы осуществлялось на основании заполнения испытуемым специально разработанной анкеты. Анкетирование, как и сбор остальных данных, осуществлялось в форме онлайн опроса с помощью электронного сервиса Google Forms.

Результаты:

При расчете данных нами использовались методы непараметрической статистики: U-критерий Манна-Уитни для сравнения двух независимых выборок и ранговый коэффициент корреляции Спирмена для выявления значимых связей между переменными.

Профессиональные игроки в компьютерные игры (киберспортсмены) действительно обладают выраженной личностной спецификой, связанной, в том числе, с особенностями принятия решений. Личностный профиль профессиональных игроков характеризуется высокой готовностью к риску ($p=0,036$) (ЛФР-21), повышенной на уровне тенденции ($p=0,054$) импульсивностью (И7), сочетающейся с пониженными значениями шкал Интроверсии ($-0,413$; $p<0,01$) и Практичности ($-0,252$; $p<0,05$) (5PFQ).

Необходимо отметить, что испытуемые в нашем исследовании в целом не выходили за нормативные значения по шкалам «Большой 5», за исключением шкалы «Привязанность - Обособленность» у киберспортсменов (среднегрупповые результаты оказались ниже нормативных, что свидетельствует о высокой обособленности, как стремления к самостоятельности), а также шкалы «Экспрессивность - Практичность» (у обеих выборок результаты ниже нормативных), что свидетельствует о практичности, материалистичности взглядов, геймеров в целом и, в особенности, профессионалов.

Также при корреляционном анализе были обнаружены специфичные для группы профессиональных игроков связи между шкалами: «Импульсивность» (И7) и «Экстраверсия-Интроверсия» (5PFQ) ($-0,413$; $p<0,01$); «Импульсивность» (И7) и «Экспрессивность-Практичность» (5PFQ) ($-0,252$; $p<0,05$). «Готовность к риску» (ЛФР-21) положительно коррелирует с Эмоциональной устойчивостью (5PFQ) ($0,283$; $p<0,01$), что отчасти противоречит результатам исследований на других выборках [2].

Таким образом, готовность к риску у профессиональных игроков подразумевает готовность и возможность принимать решения и действовать в ситуациях неполноты информации, однако результаты личностного опросника 5PFQ показывают, что речь не идет здесь об открытости новому опыту как таковому.

Интерес вызвала также высокая интровертированность киберспортсменов по сравнению с непрофессиональными игроками. Выступление перед публикой и работа в команде с одними и теми же людьми предположительно предъявляет определенные требования к установлению теплых доверительных контактов, однако киберспортсмены продемонстрировали высокие показатели холодности, отчужденности, можно сказать, что они скорее склонны действовать «сами за себя».

В целом, общая гипотеза исследования подтвердилась, полученные данные могут быть использованы в качестве основы для продолжения исследований в этой области.

Источники и литература

- 1) Войскунский А.Е., Богачева Н. В. Основные направления киберпсихологических исследований компьютерной игровой деятельности и геймеров // Информационные системы для научных исследований: Сборник научных статей. М., 2012. С. 336-340.
- 2) Корнилова Т.В. Психология риска и принятия решений. Учебное пособие для вузов. М., 2003. С. 286.