

Polscy naukowcy dowiedli, że osoby reprezentujące różne formy rywalizacji – sport lub e-sport – mają odmienne cechy osobowości. Okazało się, że w tradycyjny sport angażują się osoby, które są bardziej sumienne i ekstrawertywne. Nie wiadomo jednak, skąd wynika takie zróżnicowanie.

– Badanie przeprowadziłem z Michałem Stefańczykiem, Piotrem Sorokowskim z Uniwersytetu Wrocławskiego oraz Grzegorzem Żurkiem z wrocławskiego AWF-u. Zastanawiało nas to, czym różnią się e-sportowcy od tradycyjnych sportowców. A dokładniej chodziło nam o to, jak to jest, że pewni ludzie wybierają e-sport jako swoją główną aktywność związaną z rywalizacją, a inni wybierają tradycyjne sporty, czyli czy jest tak, że są pewne czynniki, które różnią te dwie grupy – mówi dr Maciej Behnke z Wydziału Psychologii i Kognitywistyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. – Jedną z hipotez, którą sobie postawiliśmy, było to, że być może są to po prostu różni ludzie, czyli dwie grupy osób różniące się w wymiarze osobowości, którzy wybierają inne sporty.

Badając cechy osobowości e-sportowych graczy i sportowców, naukowcy z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Uniwersytetu Wrocławskiego i wrocławskiego AWF-u posłużyli się metodą kwestionariuszową. Ankietę wypełniło prawie 900 osób, przedstawicieli obu rodzajów aktywności. Naukowcy chcieli sprawdzić różnice między zawodnikami uprawiającymi dane formy rywalizacji. Wzięli pod uwagę takie cechy osobowościowe jak ekstrawertyzm, sumienność, neurotyzm, ugodowość oraz otwartość na nowe doświadczenia.

– Wyniki naszych badań pokazują, że gracze od tradycyjnych sportowców różnią się głównie w wymiarach ekstrawersji i sumienności. Nie zauważyliśmy różnic pomiędzy tymi dwiema grupami w wymiarach ugodowości, otwartości na doświadczenie czy neurotyczności. Zaobserwowaliśmy, że tradycyjni sportowcy są bardziej ekstrawertywni i bardziej sumienni od e-sportowców – mówi dr Maciej Behnke.

Badacze uważają, że różnice w ekstrawersji mogą wynikać z tego, że e-sport nie wymaga fizycznego charakteru interakcji społecznych, w przeciwieństwie do sportu. Mniejsza sumienność e-graczy może być natomiast związana z uwarunkowaniami środowiskowymi. E-sport, choć rozwija się bardzo szybko, nadal nie jest tak uporządkowaną i zorganizowaną formą aktywności jak sport. Zawodnicy trenują samodzielnie i nie muszą się stosować do żadnych harmonogramów wyznaczanych przez kluby, jak ma to miejsce w przypadku sportowców.

– Oczywiście było to badanie korelacyjne, więc ciężko mówić tutaj o przyczynach czy skutkach. Niektórzy mogliby się pokusić o taką interpretację, że to pewien typ aktywności, czyli na przykład tradycyjny sport powoduje to, że ludzie stają się bardziej sumienni i bardziej ekstrawertywni. Chciałbym zobaczyć takie badania, które w losowy sposób przypisują osoby do danego typu aktywności, śledzą je na przestrzeni wielu, wielu, lat i sprawdzają, czy dana aktywność fizyczna powoduje to, że osoby zmieniają de facto swoją osobowość. Jednak w przypadku naszego badania nie jesteśmy w stanie tego stwierdzić – mówi badacz z UAM.

Badania przeprowadzone przez poznańską i wrocławskie uczelnie mają być punktem wyjścia do dalszej dyskusji naukowej nad różnicami w cechach osobowości sportowców i e-sportowców. Należałoby w niej wziąć pod uwagę specyfikę poszczególnych dyscyplin, określonych gatunków e-sportu i konkretnych gier, kraj, poziom rywalizacji i profesjonalizmu.

E-sport to wciąż niedostatecznie zbadana, ale prężnie rozwijająca się dziedzina, wokół której narosło

Czy sport i e-sport przyciągają różne typy osobowości?

Kategoria: Styl życia

Opublikowano: czwartek, 05, październik 2023 13:43

Alicja Cisowska

Odsłony: 1020

wiele stereotypów. Dotychczasowe przeciwstawianie e-sportu sportowi opierało się głównie na takich aspektach jak internetowy charakter interakcji społecznych i brak aktywności fizycznej. Statystyki pokazują jednak, że gracze e-sportowi angażują się w ćwiczenia na wyższym poziomie, niż wynika to z zaleceń WHO. Aktywność fizyczna ma ich przygotować do wielogodzinnych sesji gier w pozycji siedzącej.

– Jednym z wniosków, które można wysnuć na podstawie naszego badania, jest to, że pewnie nie powinniśmy zestawiać ze sobą e-sportu i tradycyjnych sportów jako przeciwnych sobie typów aktywności, ale raczej środka, przez który dwie różne grupy ludzi mogą realizować swoje cele sportowe oraz oddawać się rywalizacji – mówi dr Maciej Behnke. – E-sport powinien przestać być postrzegany przez negatywny pryzmat. To jest po prostu piękna aktywność, w której ludzie odnajdują swoją pasję, radość, budują przyjaźnie, tak jak w innych formach sportowych. Ja bym to porównał do metafory fali, gdzie fala e-sportu, rywalizacji przez różne technologie nadchodzi i my zamiast się jej opierać, powinniśmy ją zrozumieć i nauczyć się na niej pływać. Nie ma innej przyszłości niż zrozumienie graczy, ich rywalizacji i oddania im odpowiedniego szacunku. Oni mają dość badań na temat uzależnień od komputera czy patologii, które są w grach.

Według danych Demand Sage świadomość społeczna dotycząca e-sportu wzrasta. W 2015 roku tylko 800 tys. osób zdawało sobie sprawę, czym jest ten rodzaj rywalizacji. Dziś ponad 2 mld ludzi na świecie wie, co to e-sport. Obecnie na Twitchu, platformie służącej do transmisji i rozgrywek, aktywnych jest 7,6 mln streamerów. Ponad 60 proc. fanów e-sportu to osoby w wieku od 16 do 35 lat. Rynek e-sportu jest wyceniany na 1,4 mld dol., a do 2029 roku ma osiągnąć prawie 5,5 mld. dol.

Źródło: Newseria