

## ДОМИНАНТНЫЕ ТИПЫ ТЕМПЕРАМЕНТА ИГРОКОВ В РАЗЛИЧНЫХ ДИСЦИПЛИНАХ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

**Чукин Богдан Юрьевич**, бакалавриат, 3 курс, компьютерный спорт  
(ФГБОУ ВО НГУ им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург), РФ

**Косьмина Елена Алексеевна**, кандидат педагогических наук, старший  
преподаватель кафедры ТiМ МФОР  
(ФГБОУ ВО НГУ им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург), РФ

**Кичайкина Нина Борисовна**, кандидат биологических наук, профессор  
кафедры биомеханики  
(ФГБОУ ВО НГУ им. П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург), РФ

## DOMINANT TEMPERAMENT TYPES OF PLAYERS IN VARIOUS COMPUTER SPORTS DISCIPLINES

**Bogdan Yuryevich Chukin**, bachelor's degree, 3rd year, Esport  
(Lesgaft National State University, Saint Petersburg), Russian Federation

**Kosmina Elena Alekseevna**, Candidate of Pedagogical Sciences, Senior  
lecturer of the Department of TiM MFOR  
(Lesgaft National State University, Saint Petersburg), Russian Federation

**Kichaykina Nina Borisovna**, Candidate of Biological Sciences, Professor of  
the Department of Biomechanics  
(Lesgaft National State University, Saint Petersburg), Russian Federation

**Аннотация:** В компьютерном спорте (как в сравнительно молодом виде спорта) слабо разработаны его научно-методические основы. Нами впервые предложена и осуществлена классификация компьютерных игроков, представленных в разных жанрах игры, на основе их соответствия определенному типу нервной системы (по И.П. Павлову) и соответствия их доминантных свойств личности одному из типов темперамента. Предложенная классификация научно обоснована. Полученные данные позволяют научно обосновать спортивный отбор в компьютерном спорте.

**Ключевые слова:** компьютерный спорт, психология, кибер-психология, типы темперамента личностей, жанры игр.

**Annotation:** In computer sports (as in a relatively young sport), its scientific and methodological foundations are poorly developed. For the first time, we have proposed and implemented a classification of computer players represented in different genres of the game, based on their correspondence to a certain type of nervous system (according to I. P. Pavlov) and the correspondence of their dominant personality

properties to one of the types of temperament. The proposed classification is scientifically justified. The obtained data allow us to scientifically substantiate sports selection in computer sports.

**Keywords:** computer sports, psychology, cyber-psychology, types of temperament of individuals, genres of games.

**Введение.** Компьютерный спорт – молодой вид спорта. И несмотря на растущую с каждым годом популярность, киберспорт достаточно часто в общественном сознании не воспринимается как самостоятельный вид спорта в его привычном понимании, а, следовательно, не привлекает должного внимания научного сообщества для разработки и формирования научно-исследовательской и методической базы киберспорта как научной и учебной дисциплины. Спортивная наука в ее современном понимании все больше осмысливается как комплекс наук, в котором взаимосвязаны интересы общественных, медико-биологических, спорно-педагогических, физико-математических и технических наук. Компьютерный спорт объективно находится на стыке, где пересекаются области исследования большинства спортивных наук. Это обстоятельство создают для киберспорта как видимые преимущества в своем развитии и становлении, так и не столь очевидные, но вполне объяснимые трудности, связанные с внедрением в области знаний уже установившимися терминами, понятиями, суждениями и теоретическими выводами. Вышеизложенное позволяет объяснить явно недостаточное изучение проблем киберспорта в сфере современной спортивной психологии. Определенные исследования в области нового развивающегося раздела психологии (кибер-психология) проводились как в России, так и за рубежом, но в основном они посвящены исследованию эмоционально-мотивационной сферы [6] или анализу свойств характера игроков в зависимости от уровня их мастерства (Abbasi A.Z. 2020; Korosov D., 2020). Достаточно распространенное мнение в общественном сознании об опасности компьютерного спорта с точки зрения физического и психологического развития личности не подтверждается в современных зарубежных исследованиях (Choi C., 2018.; Harponen A., 2019; Banyai F. 2019). С. Barlett, утверждает, что высокие статистические показатели в тестах на внимание были у испытуемых, имеющих определённый опыт в компьютерных, игра, что нельзя сказать об испытуемых, которые не сталкивались с компьютерными играми вообще [1]. Р. Greenfield заметил, что киберспортсмены способны с высокой результативностью выполнять несколько заданий одновременно (мультизадачность) [3]. В работе Р. Greenfield приводятся результаты сравнения эффективности работы врачей хирургов, практикующих в свободное время игры в жанре экшен, по сравнению с их коллегами, не увлекающимися компьютерными играми. Оказалось, что врачи, занимающиеся в свободное время компьютерными играми, показали более высокую эффективность при выполнении лапароскопических операций, что выразалось в сокращении длительности операции на 39%, а также уменьшении ошибочных действий на 47% [3]. Импульсом для проведения настоящего исследования послужила работа R. Bartle [2] посвященная классификации геймеров. R. Bartle выделяет четыре типа геймеров, в соответствии целями, которыми они

преследуют в процессе игры: «коллекционеры», «убийцы», «исследователи», «коммуникаторы». «Коллекционеры» – люди, которые должны пройти игру последовательно, не пропустив ничего, собрать все награды, получить все звания и выполнить все квесты. «Убийцы» – агрессивные лидеры, постоянно доказывающие свое превосходство над другими игроками. «Исследователи» – изучают весь мир целиком, не ограничиваясь только задуманным автором сюжетом игры. «Коммуникаторы» - для них главное коммуникация и взаимодействие с другими игроками. Конечной целью исследования явилось научное обоснование выделенных R. Bartle [2] типов игроков применительно к киберспортивным дисциплинам.

В основу классификации игроков, предложенной R. Bartle, положены с точки зрения автора наиболее значимые и признанные в общественном сознании черты социальной личности. Подобная классификация весьма интересна, оригинальна и имеет право на существование возможно, в области социологии, но весьма спорно и трудно объяснимо с позиций требований современной спортивной науки. Нам как приверженцам отечественной классической, традиционной научной школы, представляется более предпочтительным положить в основу классификации игроков, занятых в различных жанрах киберспорта психофизиологическую теорию и четыре типа нервной деятельности человека, предложенную выдающимся ученым, нобелевским лауреатом И. В. Павловым, теорию, проверенную временем и многократно подтвержденную научными исследованиями отечественных и зарубежных авторов.

Классификация игроков согласно четырем типам нервной системы с привлечением анализа психических аспектов личности, соответствующих четырем типам темперамента, позволит, на наш взгляд, более тонко и точно дифференцировать индивидуальные психофизиологические особенности игроков, что в перспективе позволит целенаправленно осуществлять научно детерминированный спортивный отбор игроков для участия в том или ином жанре киберспорта.

**Цель исследования.** Выявить доминантный тип темперамента игроков в различных жанрах компьютерного спорта.

**Методы и организация исследования.** Для определения доминантного типа темперамента использовался тест «Формула темперамента» (А. Белов). Экспериментальная группа состояла из 100 человек. В жанре шутеры участвовало 30 человек, в жанре шутеры – 30 человек, в жанре моба – 10, технический симулятор -10, спортивный симулятор – 20, соревновательная головоломка – 10, мобильные соревновательные дисциплины – 20 (рисунок 1).

**Результаты исследования и их обсуждения.** Критерием правильного выбора жанра игры следует считать соответствие доминантных признаков типов темперамента конкретного игрока объективным требованием к проявлению личностных свойств, необходимых для успешного и эффективного ведения игры. В жанре шутеры представлены игроки всех типов темперамента (рисунок 2) при этом наиболее представлены сангвиники 75%, флегматики 15% меланхолики – 10% и холерики – 5%.

Преобладание сангвиников в этом жанре объясняется соответствием доминантных свойств этого темперамента (сильный, уравновешенный, подвижный тип, легко приспосабливающийся к новым условиям) требованиям к проявлению объективных свойств личности, необходимых для успешного ведения игры в этом жанре.

В жанре Моба (рисунок 3) распределения оказалось следующим: Сангвиники – 80%, флегматики – 15% и меланхолики – 5%. Жанр моба

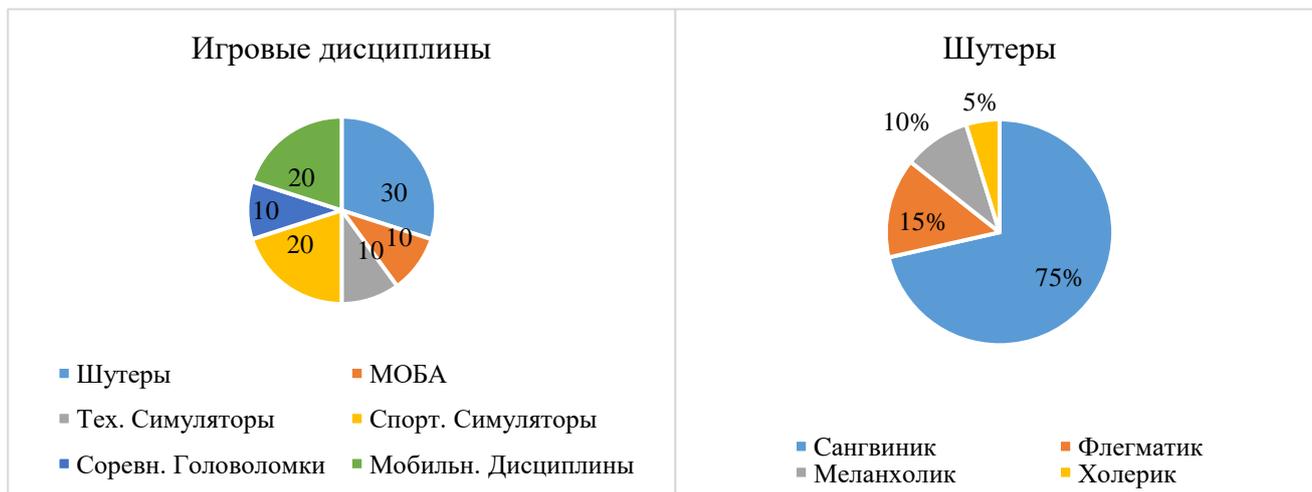


Рисунок 1. Распределение испытуемых по игровым дисциплинам

Рисунок 2. Распределение испытуемых в жанре шутеры по типам темперамента личности

предъявляет к игрокам такие требования, как коммуникабельность, быстрота принятия решения и стрессоустойчивость, что опять же соответствует темпераменту сангвиника.

В жанре технический симулятор (рисунок 4) игроки были представлены: Холерики – 55%, флегматики – 45%. Различие в представительстве холериков и сангвиников явно недостоверны, однако значимое присутствие холериков в этом жанре, вероятно, объясняется необходимостью проявления в ряде случаев повышенной активности вплоть до агрессивности (доминантных свойств этого темперамента), необходимых для успешной игры в этом жанре. Можно предположить, что представительство игроков этих типов темперамента зависит от игры, которую предпочитают испытуемые. Например, World of Tanks - симулятор танкового боя или Cities in Motion - экономический симулятор (стратегия) главной задачей которого является обустройство города.

В жанре спортивный симулятор (рисунок 5) наибольшее количество игроков представлено следующим образом: Сангвиники – 85%, флегматики – 10% и холерики -5%. Преобладание сангвиников объясняется следующим: быстрая, одиночная игра, постоянное изменение обстановки и быстрое принятие решений — все это характерно для такого типа личности, как сангвиник.

В значительно меньшей степени эти особенности игры соответствуют личностным качествам холериков. Что же касается флегматиков, то их интерес к данному жанру может быть связан с игрой FIFA, игру в которую, часто используют как вид отдыха.

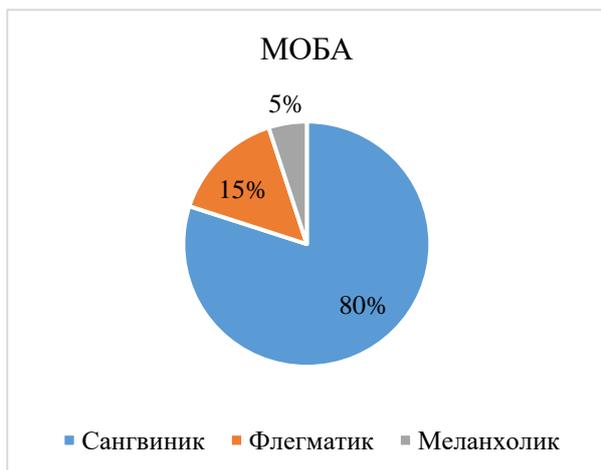


Рисунок 3. Распределение испытуемых в жанре МОБА по типам темперамента личности



Рисунок 4. Распределение испытуемых в жанре технич. симулятор по типам темперамента личности

Игроки жанра соревновательная головоломка на 100% оказались меланхоликами. Данный результат связан с особенностями игр данного жанра, чаще всего это спокойные, расслабляющие, логические игры, где необходимо продумывать собственные действия на несколько ходов вперед, данную дисциплину можно сравнить с игрой в шахматы. Однако, на наш взгляд, данный жанр может подойти и другим типам темперамента, поэтому мы продолжим исследование в данном направлении.

На рисунке 6 представлено распределение доминантных типов



Рисунок 5. Распределение испытуемых в жанре спорт. симулятор по типам темперамента

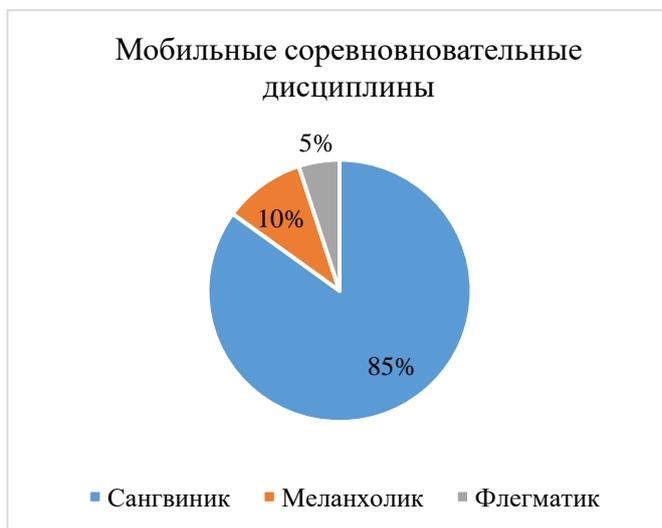


Рисунок 6. Распределение испытуемых в жанре мобильные соревновательные дисциплины по типам темперамента

темпераментов в мобильных соревновательных дисциплинах. Сангвиники - 85%, меланхолики - 10% и флегматики – 5%. Отсутствие холериков в некоторых дисциплинах объясняется тем, что, как правило, в реальных условиях достаточно редко встречается чистый тип того или иного темперамента. Мы же оценивали доминантные признаки того или иного темперамента. В дальнейшем возможно

более репрезентативное исследование для подтверждения полученных результатов.

### **Выводы**

1. Впервые проведена классификация компьютерных игроков, представленных в разных жанрах игры, на основе их соответствия определенному типу нервной системы (по И.П. Павлову) и соответствия их доминантных свойств личности одному из типов темперамента.
2. Преимущественное присутствие в том или ином жанре игроков с определенными доминантными свойствами личности (темперамента) объясняется особенностями проведения игры в том или ином жанре.
3. В перспективе результаты данного исследования следует использовать для целенаправленного, научно обоснованного спортивного отбора в компьютерном спорте.

### **Литература**

1. Barlett C. P. et al. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance //Computers in Human Behavior. – 2009. – Т. 25. – №. 1. – P. 96-102.
2. Bartle R. A. Player types. – 2008. P.38-40
3. Meng J., Williams D., Shen C. Channels matter: Multimodal connectedness, types of co-players and social capital for Multiplayer Online Battle Arena gamers //Computers in Human Behavior. – 2015. – Т. 52. – P. 190-199.
4. Greenfield P. M. Technology and informal education: What is taught, what is learned //Science. – 2009. – Т. 323. – №. 5910. – P. 69-71.
5. Feng J., Spence I., Pratt J. Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition //Psychological science. – 2007. – Т. 18. – №. 10. – P. 850-855.
6. Kou Y., Gui X. Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends //Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. – 2020. – Т. 4. – №. CSCW2. – С. 1-25.

### **References**

1. Barlett C. P. et al. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance //Computers in Human Behavior. – 2009. – Т. 25. – №. 1. – P. 96-102.
2. Bartle R. A. Player types. – 2008. P.38-40
3. Meng J., Williams D., Shen C. Channels matter: Multimodal connectedness, types of co-players and social capital for Multiplayer Online Battle Arena gamers //Computers in Human Behavior. – 2015. – Т. 52. – P. 190-199.
4. Greenfield P. M. Technology and informal education: What is taught, what is learned //Science. – 2009. – Т. 323. – №. 5910. – P. 69-71.
5. Feng J., Spence I., Pratt J. Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition //Psychological science. – 2007. – Т. 18. – №. 10. – P. 850-855.
6. Kou Y., Gui X. Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends //Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. – 2020. – Т. 4. – №. CSCW2. – С. 1-25.

**Ссылка для цитирования:** Чукин Б. Ю. Доминантные типы темперамента игроков в различных дисциплинах компьютерного спорта / Б. Ю. Чукин, Е. А. Косьмина, Н. Б. Кичайкина // Психолого-педагогические аспекты физической культуры и спорта: актуальные вопросы и пути их решения : материалы межвузовской научной конференции молодых ученых и студентов в рамках программы Дня науки МГАФК, Малаховка, 21–24 апреля 2021 года / Московская государственная академия физической культуры. – Малаховка: Московская государственная академия физической культуры, 2021. – С. 134-142.