

## ПСИХОЛОГИЯ



УДК 159.923.33  
<https://doi.org/10.17072/2078-7898/2025-3-446-458>  
EDN: SDNOOI

Поступила: 24.04.2025  
Принята: 15.08.2025  
Опубликована: 02.10.2025

# ОСОБЕННОСТИ ЛИЧНОСТНОЙ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ КИБЕРИГРОКОВ В КОНТЕКСТЕ ИХ ИГРОВЫХ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК

Даутов Денис Фатыхович, Коробова Кристина Александровна

Донской государственный технический университет (Ростов-на-Дону)

В статье рассмотрена личностная конкурентоспособность киберигроков в рамках их игровых и психологических характеристик. Целью исследования являлось определение зависимости уровней конкурентоспособности киберигроков от их психологических характеристик, а также установления взаимосвязи между конкурентоспособностью и типом игровой деятельности. На выборке из 75 профессиональных киберспортсменов, систематически тренирующихся и выступающих в составе Центра развития киберспорта «Donstu Esports» и стратифицированных по внутриигровому рейтингу (MMR), игровому стажу и предпочтаемым ролям, применен комплексный диагностический инструментарий. Он включал: «Экспресс-диагностику личностной конкурентоспособности» (А.Г. Гаврилова), «Базовые ориентации межличностных отношений» (В. Шути), «Копинг-поведение в стрессовых ситуациях» (С. Норман и др., адаптация Т.Л. Крюковой), «Дифференциальный тип рефлексии» (Д.А. Леонтьев и соавт.), «Эмоциональная направленность личности» (Б.И. Додонов), а также авторскую анкету для детализации специфики игровой деятельности. Данные собраны дистанционно посредством Google Forms. Статистическая обработка с использованием пошагового множественного регрессионного анализа, корреляционного анализа Пирсона и критерия Краскела-Уоллиса позволила выявить, что высокий уровень конкурентоспособности сопряжен с интроспекцией, ализитивной направленностью и низкой эмоциональной вовлеченностью в стрессовые ситуации киберигроков, в то время как низкий уровень характеризуется альтруистичностью, эстетическими предпочтениями и склонностью к экстернализации ответственности. Эмпирическое исследование выявило различия в вкладе факторов, влияющих на личностную конкурентоспособность. Основное внимание уделяется способности к саморефлексии и препятствиям, таким как альтруизм. Игроки с высоким уровнем конкурентоспособности часто демонстрируют недостаток самокритики и предпочитают одиночную игру, что противоречит их стремлению к лидерству. К наиболее важным результатам относится установление склонности к одиночной игре высокоранговых игроков, даже в случае стремления их к занятию лидерского положения. Полученные результаты могут использоваться в разработке тренингов и психокоррекционных программ для повышения эффективности и адаптивности киберспортсменов, а также в практической деятельности киберспортивных психологов. В исследовании подчеркивается потенциал киберигровой деятельности для изучения психологических феноменов молодежи.

**Ключевые слова:** киберспорт, киберспортивные игры, киберигровая деятельность, личностная конкурентоспособность, особенности игровой деятельности.

### Для цитирования:

Даутов Д.Ф., Коробова К.А. Особенности личностной конкурентоспособности киберигроков в контексте их игровых и психологических характеристик // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2025. Вып. 3. С. 446–458. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2025-3-446-458>. EDN: SDNOOI

## PERSONAL COMPETITIVENESS OF CYBER GAMERS IN THE CONTEXT OF THEIR GAMING AND PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS

*Denis F. Dautov, Kristina A. Korobova*

*Don State Technical University (Rostov-on-Don)*

The study aims to determine the dependence of cyber gamers' competitiveness on their psychological characteristics as well as to establish the relationship between competitiveness and the type of gaming activity. A comprehensive diagnostic toolkit was applied to a sample of 75 professional esports athletes systematically training and playing for the Donstu Esports center, who were stratified by in-game rating (MMR), gaming experience, and preferred roles. The toolkit included: the Express Diagnostics of Personal Competitiveness (A.G. Gavrilova), the Fundamental Interpersonal Relations Orientation-Behavior (FIRO-B) questionnaire (W. Schutz), the Coping Inventory for Stressful Situations scale (S. Norman et al., as adapted by T.L. Kryukova), the Differential Test of Reflection (D.A. Leontiev et al.), the Emotional Orientation of Personality questionnaire (B.I. Dodonov), and a questionnaire developed by the authors that covers the specifics of gaming activity. Data were collected remotely via Google Forms. Statistical processing with the use of a stepwise multiple regression analysis, Pearson correlation analysis, and the Kruskal-Wallis test has revealed that a high level of competitiveness is associated with introspection, an acquisitive orientation, and low emotional involvement in stressful situations among cyber gamers. Conversely, low competitiveness correlates with altruism, aesthetic preferences, and a tendency to externalize responsibility. The empirical study has identified differences in the contribution of factors influencing personal competitiveness. Primary emphasis is placed on self-reflection capability and obstacles such as altruism. Players with high competitiveness often demonstrate a lack of self-criticism and prefer solo play, which conflicts with their leadership aspirations. One of the most significant results is the established tendency among high-ranking players toward solo play, even when they aspire to leadership positions. The findings can be used to develop training and psycho-correctional programs aimed at enhancing the effectiveness and adaptability of esports athletes, as well as in the practical work of esports psychologists. The research highlights the potential of cybergaming activity for studying psychological phenomena in youth.

**Keywords:** esports, esports titles, cybergaming activities, personal competitiveness, gaming activity specifics.

### To cite:

Dautov D.F., Korobova K.A. [Personal competitiveness of cyber gamers in the context of their gaming and psychological characteristics]. *Vestnik Permskogo universiteta. Filosofia. Psihologiya. Sociologiya* [Perm University Herald. Philosophy. Psychology. Sociology], 2025, issue 3, pp. 446–458 (in Russian), <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2025-3-446-458>, EDN: SDNOOI

---

### Введение

Киберспорт, официально признанный вид спорта в ряде ведущих стран, превратился из нишевого увлечения в глобальное культурное и социально-экономическое явление и значительными профессиональными структурами. Этот статус подчеркивает не только его зрелищность и коммерческий потенциал, но и

необходимость его глубокого научного осмысления, особенно в психологической плоскости. Деятельность киберспортсменов протекает в уникальной цифровой среде, которая характеризуется высокой интенсивностью, постоянным психологическим давлением, необходимостью быстрого принятия решений и публичной оценкой результатов [Корчажкина О.М., 2022].

Такие условия создают серьезные вызовы для психического состояния игроков, включая риски хронического стресса, эмоционального выгорания и кибербуллинга [Smith M.J. et al., 2019]. Несмотря на растущий интерес к психологии киберспорта, эмпирические исследования, особенно касающиеся различных психологических конструктов, определяющих успешность в этой сфере, явно не поспевают за происходящим. Существует выраженная потребность в разработке научно обоснованных моделей и методов, способных повысить индивидуальную и командную результативность, а также обеспечить психологическое благополучие киберспортсменов. Особую роль здесь играет исследование личностной конкурентоспособности как важного фактора достижений в высококонкурентной среде, которой является киберспорт. Понимание структуры, причин и механизмов проявления личностной конкурентоспособности в контексте киберспортивной деятельности, ее взаимосвязей с когнитивными, эмоциональными и поведенческими особенностями игроков, а также игровыми механиками, представляется необходимым для исследуемой проблемы. Устранение этого исследовательского пробела позволит расширить теоретические представления о психологии высокоэффективной деятельности в цифровой среде, и что особенно важно — создать практико-ориентированные инструменты для психологов, тренеров и самих спортсменов, направленные на оптимизацию подготовки, выступления и долгосрочную устойчивость в киберспорте [Kegelaers J. et al., 2024].

Само по себе исследование игровой деятельности имеет глубокие корни в психологической науке. Фундаментальный вклад Л.С. Выготского заложил понимание игры как ведущей деятельности в детском возрасте, формирующей зону ближайшего развития и выступающей пространством для интериоризации социальных норм [Выготский Л.С., 2017]. Хотя функциональное значение игры в онтогенезе претерпевает значительные изменения, ее роль во взрослом возрасте, особенно в контексте профессиональной деятельности или специализированного обучения, не становится менее актуальной [Gallen C.L. et al., 2023]. Современные исследования подтверждают, что игровые форматы, включая компьютерные игры и симу-

ляции, остаются эффективным инструментом освоения сложных навыков, развития мышления и тренировки адаптивных способностей [Dell'Aquila E. et al., 2017].

Киберспорт представляет собой эволюцию игровой деятельности в цифровую эпоху. Игроки, посвящающие себя таким спортивным дисциплинам, как многопользовательские онлайн-батальные арены (МОВА), к которым относится Dota 2, функционируют в условиях, требующих постоянного напряжения когнитивных ресурсов. Для победы в таких играх необходимо развитое абстрактно-логическое и оперативное мышление для анализа динамика меняющейся игровой ситуации и прогнозирования действий противника [Chen Zh., Pennington Ch., 2023], зрительно-моторная координация и скорость реакции для точного исполнения действий [Jordan-Vallverdú V. et al., 2024], а также способность к распределению внимания и поддержанию концентрации на протяжении длительных игровых сессий, часто сопряженных с высоким уровнем стресса и эмоциональной перегрузкой [Poulus D. et al., 2023]. Помимо когнитивных аспектов, успешность в киберспорте не менее тесно связана с социально-психологическими характеристиками личности. К ним относятся коммуникативные навыки для эффективного взаимодействия внутри команды [Freeman G., Wohn D.Y., 2019], высокая стрессоустойчивость и эмоциональная регуляция для сохранения работоспособности под давлением [Beres N.A. et al., 2023], самодисциплина и мотивация для поддержания интенсивного режима тренировок, а также адаптивность к постоянным изменениям игровых метастратегий и баланса [Smith M.J. et al., 2019].

Объединяющим началом для многих из перечисленных качеств и способностей игрока является личностная конкурентоспособность. Данный психологический феномен понимаем как интегративное свойство личности, основывающееся на устойчивой мотивации, причем как внутренней, так и внешней, к достижению превосходства над соперниками [Бочавер К.А., Кузнецов А.И., 2017]. Ее реализация и эффективность зависят как от ситуативных факторов, таких как сила конкурентов и др., так и от устойчивых личностных качеств, таких как целеустремленность, настойчивость и ориентация на развитие. Взаимодействие этих факторов

формирует основу для устойчивой конкурентоспособности игрока. Важность данного конструкта подчеркивается исследованиями, выявляющими проблемные зоны, снижающие эффективность киберспортсменов. К ним, наряду с недостатками в коммуникации и мотивации, часто относят дефициты в саморегуляции, дисциплине и поддержании физического здоровья, которые напрямую влияют на способность к конкуренции [Бочавер К.А., Кузнецов А.И., 2017]. Игровая среда МОВА, в частности Dota 2, предоставляет уникальную возможность для изучения личностной конкурентоспособности. Командная структура (обычно 5 игроков) в сочетании с четким ролевым разделением создает условия, где индивидуальное мастерство и вклад каждого участника могут быть оценены как индивидуально, через внутриигровые метрики и рейтинги по конкретной роли, так и в рамках общего командного результата [Nagorsky E., Wiemeyer J., 2020]. Эта специфическая особенность способствует проявлению и развитию индивидуальной конкурентоспособности в рамках группового взаимодействия, делая данную разновидность игры удобной моделью для психологических исследований.

### Материалы и методы

Цель исследования заключалась в выявлении зависимости уровней личностной конкурентоспособности от психологических особенностей киберигроков, обнаружение связей между уровнем их конкурентоспособности и характером игровой деятельности.

Выбор диагностического инструментария для настоящего исследования обоснован необходимостью комплексного и валидного измерения как конкретно личностной конкурентоспособности, так и широкого спектра психологических особенностей, теоретически связанных с ее проявлением в киберспортивной деятельности. Критериями отбора методик выступали их теоретическая обоснованность, соответствие измеряемых конструктов целям исследования, доказанные психометрические свойства, а также, что немаловажно, применимость в контексте киберспортивной деятельности. Дополнительным фактором стала возможность дистанционного проведения в онлайн-формате, что соответствовало цифровой приро-

де объекта исследования и облегчало доступность для целевой выборки.

Исследование проводилось на выборке из 75 киберспортсменов, регулярно тренирующихся и выступающих в составе Центра развития киберспорта «Donstu Esports». Был выбран гомогенный по принадлежности к одной организации пул испытуемых для контроля влияния таких организационных факторов, как тренировочный процесс, поддержка и командная динамика, на изучаемые переменные. При этом выборка различалась по параметрам, релевантным игровой эффективности и проявлению конкурентоспособности. К ним были отнесены: внутриигровой рейтинг (MMR — Matchmaking Rating), игровой опыт (стаж), предпочтаемая роль в команде (позиция), интенсивность вовлеченности (частота и длительность тренировок/матчей), выраженность мотивации и стиль взаимодействия. Такой подход к формированию выборки позволил выявить более тонкие взаимосвязи между психологическими характеристиками и особенностями игровой деятельности внутри относительно однородной по уровню и условиям группы киберспортсменов, что минимизировало влияние внешних воздействий.

В качестве основного инструмента для измерения была применена методика «Экспресс-диагностика личностной конкурентоспособности» А.Г. Гавриловой. Данная методика была избрана благодаря ее направленности на оценку ключевых аспектов конкурентоспособности, релевантных киберспорту: устойчивой мотивации к достижению превосходства, стремления к успеху в соревновательных условиях, настойчивости в преодолении препятствий и ориентации на сравнение с другими. Ее компактность и адаптированность для русскоязычной выборки соответствовали требованиям эффективности при групповом онлайн-тестировании.

Для оценки психологических особенностей, потенциально выступающих предикторами, модераторами или коррелятами личностной конкурентоспособности в киберспорте, был использован комплекс следующих методик.

1. Опросник «Базовые ориентации межличностных отношений» (FIRO-B) В. Шутца. Выбор обусловлен важностью эффективной коммуникации и командного взаимодействия в МОВА-играх, таких как Dota 2. Методика оценивает параметры, влияющие на способность к

координации, разрешению конфликтов и формированию продуктивных командных отношений, тех факторов, которые связаны с конкурентоспособностью в командной работе.

2. Опросник «Копинг-поведение в стрессовых ситуациях» (КПСС) С. Нормана, Д.Ф. Эндерса, Д.А. Джеймса, М.И. Паркера (адаптация Т.Л. Крюковой). Поскольку киберспортивная деятельность сопряжена с хроническим стрессом, высоким давлением и необходимостью сохранять эффективность в критических ситуациях, оценка стратегий совладающего поведения является обязательной.

3. Опросник «Дифференциальный тип рефлексии» Д.А. Леонтьева, Е.М. Лаптевой, Е.Н. Осины, А.Ж. Салиховой. Способность к рефлексии — осознанному анализу своих действий, мотивов и состояний — рассматривается как немаловажный фактор обучения и адаптации в сложной динамической среде Dota 2. Методика позволяет оценить, насколько эффективно игрок анализирует свой опыт, извлекает уроки из поражений и корректирует стратегии, что имеет значение для поддержания и роста конкурентоспособности.

4. Методика «Эмоциональная направленность личности» (ЭНЛ) Б.И. Додонова. Эмоциональная регуляция и специфика переживаний играют значимую роль в мотивации, реакции на успех или неудачу и в общем психологическом климате в команде. Понимание преобладающей эмоциональной направленности игроков помогает раскрыть индивидуальные особенности проявления конкурентоспособности и ее связи с удовлетворенностью игровой деятельностью.

Помимо этого, была разработана авторская анкета, предназначенная для определения особенностей игровой деятельности и позволяющая в достаточном объеме проанализировать особенности игровой деятельности киберигроков. Она включала 10 вопросов, направленных на выявление объективных (внутриигровой рейтинг, опыт, основная роль, частота и длительность игр/тренировок) и субъективных (уровень мотивации, воспринимаемая эффективность командного взаимодействия, предпочтаемые стили игры, источники стресса, самооценка сильных/слабых сторон) аспектов. Разработка такого инструмента признается необходимой в киберспортивных исследованиях

из-за уникальности игровых механик и контекста, требующих предметно-специфичной оценки [Poulus D. et al., 2023].

Для проверки гипотезы и установления характера связей между переменными был применен комплекс методов математической статистики. Пошаговый множественный линейный регрессионный анализ позволил выявить значимые предикторы уровня личностной конкурентоспособности среди изучаемых психологических и игровых переменных и построить прогностическую модель. Критерий корреляции Пирсона использовался для установления силы и направления линейных связей между уровнем конкурентоспособности и другими непрерывными показателями. Критерий Краскела–Уоллиса был применен для сравнения уровня конкурентоспособности и других психологических характеристик между группами игроков, сформированными по номинативным признакам. Обработка данных проводилась с использованием программного обеспечения Microsoft Excel и IBM SPSS Statistics 17.0.

### Результаты исследования

По итогам исследования среди киберигроков было выявлено: 33,3 % с низкой конкурентоспособностью, 48 % со средней и 18,6 % с высокой.

При этом 54,7 % от общей выборки респондентов играют в Dota 2 каждый день, 40 % играют несколько раз в неделю, а 5,3 % респондентов заходят в игру несколько раз в месяц, менее активных игроков в выборке не выявлено.

В выборке преобладают игроки, ранг которых выше среднего — «Легенда» — 17,3 %, меньше всего обладателей самого низкого ранга «Рекрут» — 6,7 %, обладателей самого высокого ранга 10,7 % от общего количества респондентов, остальные ранги — «Страж», «Рыцарь», «Герой», «Властелин», «Божество» — распределены в следующем соотношении: 16 %, 12 %, 14,7 %, 12 %, 10,7 %.

На первом этапе исследования, для выявления зависимости уровней личностной конкурентоспособности от психологических особенностей киберигроков, был применен пошаговый множественный линейный регрессионный анализ при помощи программы IBM SPSS Statistics (17.0) (табл. 1).

*Таблица 1. Зависимость уровней личностной конкурентоспособности от психологических особенностей киберигроков*

*Table 1. The dependence of personal competitiveness levels on the psychological characteristics of cyber gamers*

Высокая личностная конкурентоспособность						
Методика	Шкала	R2	F	B	T	P
Базовые ориентации межличностных отношений	Aw	0,325	8,403	-0,253	-3,284	0,005
КПСС	ЭОК				-8,403	0,010
Дифференциальный тип рефлексии	Интропекция				5,136	0,037
Эмоциональная направленность личности	Аклизитивная				6,865	0,018
Средняя личностная конкурентоспособность						
Методика	Шкала	R2	F	B	T	P
КПСС	СО	0,222	8,280	1,106	8,290	0,007
Низкая личностная конкурентоспособность						
Методика	Шкала	R2	F	B	T	P
КПСС	ПОК	0,331	11,074	1,020	7,837	0,010
Эмоциональная направленность личности	Эстетическая				6,577	0,017
	Альтруистическая				3,328	0,003

Опираясь на результаты, представленные в табл. 1, видно, что шкала «Aw», подразумевающая под собой требуемое поведение в области аффекта, вносит статистически значимый вклад в высокий уровень конкурентоспособности ( $t = -3,284$ ;  $p = 0,005$ ), т.е. респонденты с высоким уровнем личностной конкурентоспособности могут быть более склонны к тому, чтобы не ожидать от других людей расположения и хорошего отношения. Шкала «ЭОК», подразумевающая под собой эмоционально-ориентированный копинг, который вносит значимый вклад в высокий уровень конкурентоспособности ( $t = -2,899$ ;  $p = 0,010$ ) в ситуациях, когда высококонкурентоспособные игроки не склонны к сильным эмоциональным переживаниям в процессе стресса. Шкала «Интропекция» также значима для высокого уровня конкурентоспособности ( $t = 5,136$ ;  $p = 0,037$ ), что означает высокую сосредоточенность на внутренних переживаниях высококонкурентоспособных киберигроков, склонных к анализу своего поведения. Шкала «Аклизитивная», как и две предыдущие, значима для высокого уровня конкурентоспособности ( $t = 6,865$ ;  $p = 0,018$ ), при аклизивной эмоциональной направленности игроки демонстрируют склонность к приумножению и сохранению как материальных, так и социальных ресурсов.

Шкала «СО», выражающая степень социальной отвлеченностии, имеет значимое влияние

для средних показателей личностной конкурентоспособности ( $t = 2,879$ ;  $p = 0,007$ ), что означает стремление к речевой активности и выплеску негативных эмоций в ходе стресса.

Шкала «ПОК», обозначающая такую стратегию копинга, которая направлена на решение задач, обнаруживает свой вклад при низком уровне личностной конкурентоспособности ( $t = 7,837$ ;  $p = 0,010$ ), при которой киберигроки предпочитают находить практическое решение возникающих сложностей. Шкала «Эстетическая», как и предыдущая, обнаруживает свой вклад в низкую личностную конкурентоспособность ( $t = 6,577$ ;  $p = 0,017$ ), т.е. у респондентов с низкой конкурентоспособностью есть склонность к эстетическим потребностям, нежели к прагматичным. «Альтруистическая» шкала вносит вклад в низкий уровень личностной конкурентоспособности ( $t = 3,328$ ;  $p = 0,003$ ), т.е. у респондентов с низкой конкурентоспособностью есть склонность к тому, чтобы помогать другим людям.

На втором этапе исследования, для выявления связей между характерной для испытуемых степенью выраженности конкурентоспособности и особенностями игровой деятельности, был применен коэффициент корреляции Пирсона. Испытуемые были распределены на 3 группы в соответствии с их уровнем личностной конкурентоспособности (табл. 2).

*Таблица 2. Взаимосвязь между уровнем личностной конкурентоспособности и особенностями игровой деятельности*

*Table 2. The relationship between the level of personal competitiveness and the features of gaming activity*

Особенности игровой деятельности	Уровень личностной конкурентоспособности					
	Высокий		Средний		Низкий	
	r	p	r	p	r	p
Интенсивность вовлеченности	0,054	0,825	0,054	0,772	-0,122	0,561
Ранг	0,215	0,377	-0,022	0,906	-0,095	0,651
Соревновательная деятельность	0,050	0,840	-0,132	0,480	-0,165	0,430
Игровое предпочтение	0,285	0,237	0,321	0,079	0,071	0,735
Цель игр	-0,189	0,437	0,206	0,267	0,050	0,814
Локус контроля	-0,206	0,398	0,200	0,280	0,399*	0,048
Взаимодействие в команде	0,223	0,358	-0,033	0,862	0,489*	0,013
Эмоциональное сопровождение	0,000	1,000	-0,293	0,110	-0,263	0,204
Лидерство	0,133	0,587	-0,070	0,707	0,202	0,333
Психологическое давление	0,001	0,996	0,023	0,903	0,410*	0,042

*Примечание:*\* Интенсивность вовлеченности — периодичность игровой деятельности;

Ранг — внутриигровой рейтинг в Dota 2;

Соревновательная деятельность — участие в турнирах и матчах с повышенной значимостью результата;

Игровое предпочтение — склонность к командной или одиночной игре;

Лидерство — стремление занимать ведущую позицию в команде;

Локус контроля — восприятие источника контроля (внутренний или внешний).

*Note:* \*Engagement intensity — frequency of gaming activity;

Rank — an in-game rank in Dota 2;

Competitive activity — participation in tournaments and matches with increased significance of the result;

Gaming preference — a tendency toward team play or solo play;

Leadership — the desire to hold the leading position in the team;

The locus of control — the perception of the source of control (internal or external).

Исходя из данных, приведенных в табл. 2, примечательными являются результаты группы респондентов с низким уровнем личностной конкурентоспособности, у которых выявлена взаимосвязь между шкалой «Взаимодействие в команде» и низким уровнем личностной конкурентоспособности ( $r = 0,489$ ;  $p = 0,013$ ). Это свидетельствует о том, что респонденты, у которых уровень конкурентоспособности низкий, скорее всего, предпочитают помогать другим игрокам советом или действиями, которые направлены на решение проблемы внутри игрового процесса.

Также существует корреляция между шкалой «Локус контроля» и низким уровнем личностной конкурентоспособности ( $r = -0,399$ ;  $p = 0,048$ ). Подобная связь означает стремление

киберигроков с низким уровнем конкурентоспособности обвинять свою команду в случившихся неудачах.

Помимо этого, обнаружена взаимосвязь между низким уровнем личностной конкурентоспособности и шкалой «Психологическое давление» ( $r = 0,410$ ;  $p = 0,042$ ). Такая взаимосвязь свидетельствует о том, что при низкой конкурентоспособности игроки демонстрируют убежденность в важности психологического давления на соперников для победы.

Далее, на третьем этапе исследования, для выявления связей между особенностями игровой деятельности, как и в предыдущем случае был применен коэффициент корреляции Пирсона (табл. 3).

*Таблица 3. Взаимосвязь между особенностями игровой деятельности*

*Table 3. The relationships between the features of gaming activity*

	Особенности игровой деятельности	r	p
Ранг	Соревновательная деятельность	0,480**	0,000
	Игровое предпочтение	0,421**	0,000
	Лидерство	0,256*	0,026
Игровое предпочтение	Соревновательная деятельность	0,247*	0,033
	Локус контроля	0,309**	0,007

Из данных, представленных в табл. 3, можно обнаружить наличие положительной взаимосвязи между шкалами «Ранг» и «Соревновательная деятельность» ( $r = 0,480$ ;  $p = 0,000$ ), что свидетельствует о склонности игроков, имеющих высокий ранг, участвовать в соревнованиях вместе с постоянной командой.

Кроме того, обнаружена взаимосвязь между шкалами «Ранг» и «Игровое предпочтение» ( $r = 0,421$ ;  $p = 0,000$ ), что указывает на то, на общую склонность игроков с более высоким рангом чаще предпочитать одиночную игру.

Помимо этого, обнаружена взаимосвязь между шкалами «Ранг» и «Лидерство» ( $r = 0,256^*$ ;  $p = 0,026$ ). Наличие такой взаимосвязи позволяет утверждать, что повышение игрового мастерства повышает и стремление киберигроков занимать лидерские места в команде.

Также видно, что существует взаимосвязь между шкалами «Игровое предпочтение» и «Соревновательная деятельность» ( $r = 0,247$ ;

$p = 0,033$ ). Эта взаимосвязь указывает на то, что игроки, предпочитающие играть в одиночестве, более склонны участвовать в турнирах и других киберспортивных соревнованиях.

Отмечена положительная корреляция между шкалами «Игровое предпочтение» и «Локус контроля», которая подразумевает под собой вопрос: «Когда Вы проигрываете или теряете контроль/преимущество, чаще всего, начинаете винить себя или тиммейтов?» ( $r = 0,309$ ;  $p = 0,007$ ). Такая взаимосвязь может указывать на то, что игроки, предпочитающие играть в одиночку, склонны к агрессии в отношении тиммейтов.

На четвертом этапе исследования, для выявления различий между группами киберигроков с разным уровнем личностной конкурентоспособности, был применен критерий Краскела–Уоллиса, предназначенный для выявления статистически значимых различий между группами (табл. 4).

*Таблица 4. Сравнительный анализ уровней личностной конкурентоспособности с особенностями игровой деятельности*

*Table 4. Comparison of the levels of personal competitiveness with the features of gaming activity*

Особенности игровой деятельности	Средний ранг			<i>H</i>	<i>p</i>
	Низкий	Средний	Высокий		
Игровое предпочтение	30,96	38,24	49,96	6,960	0,031
Лидерство	28,50	43,33	41,25	10,919	0,007

Исходя из результатов, представленных табл. 4, можно сделать вывод о том, что показатели по шкале «Игровое предпочтение» киберигроков с высоким уровнем личностной конкурентоспособности имеют более высокие показатели, чем в группе представителей киберигроков со средними или низкими значениями личностной конкурентоспособности ( $H = 6,960$ ;  $p = 0,031$ ). Такие показатели могут говорить о том, что киберигроки, предпочитающие играть в одиночестве, нежели с командой, имеют более выраженные способности конкурировать и находиться в конкурентной среде.

Показатели по шкале «Лидерство» в группе представителей киберигроков со средними и высокими значениями личностной конкурентоспособности достаточно близки между собой. Это может свидетельствовать о некоторой степени сходства личностных особенностей, связанных с лидерством, этих двух групп испыту-

емых, которые они проявляют в ходе киберспортивных соревнований. Стоит также обратить внимание на показатели по шкале «Лидерство», которые имеют низкие значения у киберигроков с низким уровнем личностной конкурентоспособности. Это может указывать на то, что такая группа игроков имеет менее выраженную или отсутствие склонности к проявлению лидерских качеств в киберигровой деятельности ( $H = 10,919$ ;  $p = 0,007$ ).

## Обсуждение результатов

Полученные эмпирические данные подтверждают комплексную зависимость уровня конкурентоспособности от специфических психологических профилей киберигроков, выявленную в их профессиональной деятельности. Структура вклада различных факторов в разные уровни личностной конкурентоспособности требует углубленной интерпретации с опорой

на теоретические модели и специфику киберспортивной среды.

Высокий уровень конкурентоспособности связан с требуемым поведением в области аффекта, эмоционально-ориентированным копингом, интроспекцией и каузативной направленностью личности. Этот профиль можно интерпретировать как форму адаптации к высокострессовой среде киберспорта. Эмоционально-ориентированный копинг, часто рассматриваемый как менее эффективный в традиционных моделях, в условиях интенсивного краткосрочного стресса матчей МОВА может служить ключевым механизмом быстрой регуляции негативных состояний. Это, в свою очередь, может предотвращать их деструктивное влияние на производительность [Beres N.A. et al., 2023]. Склонность к самоанализу, фокусировка на внутренних состояниях и мотивах, несмотря на потенциальные риски зацикленности, в данном контексте, вероятно, способствует глубокому анализу собственных ошибок и быстрой коррекции стратегии после неудач, что является значимым преимуществом для прогресса в высококонкурентной среде [Nagorsky E., Wiemeyer J., 2020]. Аклизитивная направленность, т.е. ориентация на накопление достижений, обеспечивает сильную внутреннюю мотивацию к постоянно му совершенствованию и доминированию, подпитывая мотивацию к конкурентной борьбе [Додонов Б.И., 1978]. Потребность в аффекте, получаемом от других, может отражать не слабость, а осознанное стремление к психологической поддержке в команде как ресурсу для поддержания собственной устойчивости и фокуса на победе, что согласуется с данными о важности социальной поддержки в элитном спорте [Smith M.J. et al., 2019].

Средний уровень конкурентоспособности характеризуется вкладом социального отвлечения (копинг-стратегия избегания через общение). Этот результат указывает на двойственную роль социальных взаимодействий для группы киберспортсменов. С одной стороны, социальное отвлечение может временно снижать давление стресса, предотвращая его накопление до дезадаптивного уровня, что объясняет поддержание среднего уровня конкурентоспособности. С другой стороны, его преобладание как стратегии совладения может ограничивать развитие более

активных копинг-стратегий, необходимых для перехода на высокий уровень конкуренции [Beres N.A. et al., 2023].

Низкий уровень конкурентоспособности связан с копинг-поведением, ориентированным на решение проблем и помочь другим, эстетической и альтруистической направленностью личности. Этот профиль отражает принципиально иную систему ценностей и мотивации у данной группы киберигроков. Их внимание смешено с конкуренции и победы на сам процесс игры (эстетическая направленность) и благополучие других игроков (альtruистическая направленность). Копинг, ориентированный на решение проблем и помочь тиммейтам, прямо вытекает из этих ориентаций. Однако здесь наблюдается парадоксальное сочетание: альтруистическая помощь соседствует со склонностью обвинять команду в неудачах и рассчитывать на психологическое давление на противников. Это может объясняться механизмами экстернализации ответственности. Когда собственные усилия направлены на помочь другим, неудачи легче приписать недостаточным усилиям или ошибкам партнеров по команде [Weiner B., 1985]. Расчет на ослабление противника (психологическое давление) вместо фокуса на собственном мастерстве также указывает на внешний локус контроля и избегание ответственности за личный вклад в победу, что слабо несовместимо с высокой конкурентоспособностью. Эти игроки получают удовлетворение от процесса и социального аспекта игры, а не от превосходства, которого можно достичь над соперниками.

Установленная связь между более высоким внутриигровым рангом, отражающим мастерство, и предпочтением соло-игры, а также стремлением к лидерской позиции, подтверждает роль выраженной индивидуалистической и конкурентной мотивации в достижении превосходства. Высокий ранг связан с большей вовлеченностью в соревновательную деятельность. Однако выявленные негативные поведенческие паттерны у высокоранговых киберигроков (агрессия, нетерпимость к тиммейтам, обвинение других в неудачах) представляют серьезную проблему как для самого игрока, так и для команды в целом. Возникает еще один парадокс: высокая индивидуальная эффективность при де-

структуривном командном поведении может быть характерной для сред с ярко выраженной индивидуальной оценкой мастерства внутри команды. Индивидуальное мастерство может временно компенсировать слабости в командной работе на низком уровне, но становится критическим ограничителем на высоких уровнях, где командная сработанность незаменима [Freeman G., Wohn D.Y., 2019]. Такие формы негативного поведения часто являются следствием высокого давления, фрустрации от ошибок (своих или партнеров) и неразвитых навыков эмоциональной регуляции и конструктивной коммуникации [Kwak H., Blackburn J., 2014].

Предпочтения в формате игры и лидерстве также связаны с уровнем конкурентоспособности. Киберигроки с высоким уровнем стремления к конкуренции активно стремятся и к лидерству, предпочитая соло-игру, что согласуется с их потребностью в контроле, доминировании и максимизации личной ответственности за результат. Для них соло-формат или лидерская роль — это в первую очередь инструменты реализации своей конкурентной мотивации. Киберигроки со средним уровнем конкурентоспособности менее активны в стремлении к лидерству и также могут предпочитать соло-игру, но по иной причине. Для них она является менее стрессовой, обеспечивая тренировку индивидуальных навыков без риска подвести команду и связанных с этим эмоциональных проблем. Киберигроки с низкой конкурентоспособностью склонны вовсе избегать лидерства, предпочитая роль исполнителя в командной или парной игре, где социальный аспект и взаимопомощь преобладают над жесткой конкуренцией. Для них целью игры является участие и взаимодействие, а не доминирование над другими.

## Заключение

Результаты настоящего исследования вносят существенный вклад в понимание феномена личностной конкурентоспособности в специфическом контексте профессионального киберспорта (на примере Dota 2). Эмпирически подтверждена неоднородная структура психологических детерминант для разных уровней конкурентоспособности.

Ключевым выводом является выявление существенных различий в стиле игровой деятель-

ности и психологических профилях киберигроков с разным уровнем конкурентоспособности:

1. Высокая конкурентоспособность ассоциирована с индивидуализмом (предпочтение соло, стремление к лидерству), высоким рангом, но также с рисками токсичного поведения и дефицитом командного взаимодействия.

2. Низкая конкурентоспособность характеризуется ориентацией на командную игру и помощь, но низким рангом, экстернализацией вины и неэффективными стратегиями достижения успеха.

Эти результаты имеют непосредственное практическое значение для психологического сопровождения киберспорта и позволяют дать несколько предварительных рекомендаций:

1. Для киберигроков с высокой конкурентоспособностью: тренинги должны фокусироваться на развитии эмоционального интеллекта, конструктивной коммуникации, командной синергии и системной рефлексии (вместо интроспекции) для преодоления токсичности и перехода на высокий командный уровень.

2. Для киберигроков со средней конкурентоспособностью: программы развития должны стимулировать переход от пассивного социального отвлечения к активным, проблемно-ориентированным копинг-стратегиям и постановке амбициозных, но достижимых конкурентных целей.

3. Для киберигроков с низкой конкурентоспособностью: коррекция должна быть направлена на формирование здоровой конкурентной мотивации в рамках командных целей, развитие внутреннего локуса контроля и навыков управления ответственностью без подавления их альтруистических и эстетических ориентаций.

В целом, изучение особенностей взаимодействия в рамках киберигровой деятельности позволило не только получить важные для понимания поведения молодежи в совместной деятельности, но и продемонстрировало возможности использования групповых компьютерных игр как инструментов изучения различных психологических и социально-психологических феноменов, позволяющих использовать игроков в качестве модельных объектов в широком спектре научных исследований.

**Список литературы**

*Бочавер К.А., Кузнецов А.И.* Киберспорт: актуальные проблемы подготовки, результативности и здоровья игроков // Спортивный психолог. 2017. № 3(46). С. 48–54.

*Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Альманах Института коррекционной педагогики. 2017. № 28. URL: <https://alldef.ru/ru/articles/almanac-28/the-game-and-its-role-in-the-mental-development-of-the-child> (дата обращения: 23.04.2025).

*Додонов Б.И.* Эмоции как ценность. М.: Политиздат, 1978. 272 с.

*Корчажкина О.М.* «Цифровое слабоумие»: расплата за стремительную цифровизацию общества // Психология обучения. 2022. № 1. С. 4–13.

*Beres N.A., Klarkowski M., Mandryk R.L.* Playing with emotions: A systematic review examining emotions and emotion regulation in esports performance // Proceedings of the ACM on Human-computer Interaction. 2023. Vol. 7, iss. CHI PLAY. P. 558–587. DOI: <https://doi.org/10.1145/3611041>

*Chen Zh., Pennington Ch.* What psychological factors predict long-term success in esports? // Peer Community in Registered Reports. 2023. URL: <https://rr.peercommunityin.org/articles/rec?id=269> (accessed: 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.24072/pci.rr.100269>

*Dell'Aquila E., Marocco D., Ponticorvo M., Di Ferdinando A., Schembri M., Miglino O.* Educational games for soft-skills training in digital environments: new perspectives / Advances in game-based learning. Cham, CH: Springer, 2017. 180 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-06311-9>

*Freeman G., Wohn D.Y.* Understanding esports team formation and coordination // Computer Supported Cooperative Work (CSCW). 2019. Vol. 28, iss. 1–2. P. 95–126. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9299-4>

*Gallen C.L., Schachtner J.N., Anguera-Singla R., Anguera J.A., Gazzaley A.* Influence of game features on attention in adults // Frontiers in Psychology. 2023. Vol. 14. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1123306/pdf> (accessed: 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123306>

*Jordan-Vallverdú V., Plaza-Navas M.-A., Raya J.M., Torres-Pruñonosa J.* The intellectual structure of esports research // Entertainment Computing. 2024. Vol. 49. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952123000836/pdf?md5=43dd35f875d8dc94077748f3e0cd71c3&p>

id=1-s2.0-S1875952123000836-main.pdf (accessed: 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100628>

*Kegelaers J., Trotter M.G., Watson M., Pedraza-Ramirez I. et al.* Promoting mental health in esports // Frontiers in Psychology. 2024. Vol. 15. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1342220/pdf> (accessed: 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1342220>

*Kwak H., Blackburn J.* Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game // Social Informatics: SocInfo 2014 International Workshops (Barcelona, Spain, November 11, 2014) Revised Selected Papers. Cham, CH: Springer, 2014. P. 209–217. DOI: [http://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7\\_26](http://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_26)

*Nagorsky E., Wiemeyer J.* The structure of performance and training in esports // PLoS One. 2020. Vol. 15, no. 8. URL: <https://journals.plos.org/plosone/article/file?id=10.1371/journal.pone.0237584&type=printable> (accessed: 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>

*Poulus D., Coulter T., Trotter M., Polman R.* Perceived stressors experienced by competitive esports athletes // International Journal of eSports. 2023. Mar. 7. URL: <https://www.ijesports.org/publication/74/galley/download/76> (accessed: 23.04.2025).

*Smith M.J., Birch Ph.D.J., Bright D.* Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors // International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS). 2019. Vol. 11, iss. 2. P. 22–39. DOI: <https://doi.org/10.4018/ijgcms.2019040102>

*Weiner B.* An attributional theory of achievement motivation and emotion // Psychological Review. 1985. Vol. 92, iss. 4. P. 548–573. DOI: <https://doi.org/10.1037/0033-295X.92.4.548>

**References**

Beres, N.A., Klarkowski, M. and Mandryk, R.L. (2023). Playing with emotions: A systematic review examining emotions and emotion regulation in esports performance. *Proceedings of the ACM on Human-computer Interaction*. Vol. 7, , iss. CHI PLAY, pp. 558–587. DOI: <https://doi.org/10.1145/3611041>

Bochaver, K.A. and Kuznetsov, A.I. (2017). [eSports: actual problems of players' training, efficacy and health]. *Sportivnyy psikholog* [Sports Psychologist]. No. 3(46), pp. 48–54.

Chen, Zh. and Pennington, Ch. (2023). What psychological factors predict long-term success in es-

- ports? *Peer Community in Registered Reports*. Available at: <https://rr.peercommunityin.org/articles/rec?id=269> (accessed 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.24072/pci.rr.100269>
- Dell'Aquila, E., Marocco, D., Ponticorvo, M., Di Ferdinando, A., Schembri, M. and Miglino, O. (2017). *Educational games for soft-skills training in digital environments: new perspectives*. Advances in game-based learning. Cham, CH: Springer Publ., 180 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-06311-9>
- Dodonov, B.I. (1978). *Emotsii kak tsennost'* [Emotions as value]. Moscow: Politizdat Publ., 272 p.
- Freeman, G. and Wohn, D.Y. (2019). Understanding esports team formation and coordination. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*. Vol. 28, iss. 1–2, pp. 95–126. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9299-4>
- Gallen, C.L., Schachtner, J.N., Anguera-Singla, R., Anguera, J.A. and Gazzaley, A. (2023). Influence of game features on attention in adults. *Frontiers in Psychology*. Vol. 14. Available at: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1123306/pdf> (accessed 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123306>
- Jordan-Vallverdú, V., Plaza-Navas, M.-A., Raya, J.M., and Torres-Pruñonosa, J. (2024). The intellectual structure of esports research. *Entertainment Computing*. Vol. 49. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952123000836/pdfft?md5=43dd35f875d8dc94077748f3e0cd71c3&pid=1-s2.0-S1875952123000836-main.pdf> (accessed 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100628>
- Kegelaers, J., Trotter, M.G., Watson, M., Pedraza-Ramirez, I. et al. (2024). Promoting mental health in esports. *Frontiers in Psychology*. Vol. 15. Available at: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1342220/pdf> (accessed 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1342220>
- Korchazhkina, O.M. (2022). [«Digital dementia»: the payment for rapid digitalization of the society]. *Psichologiya obucheniya* [Psychology of Education]. No. 1, pp. 4–13.
- Kwak, H. and Blackburn, J. (2014). Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. *Social Informatics: SocInfo 2014 international workshops (Barcelona, Spain, November 11, 2014) revised selected papers*. Cham, CH: Springer Publ., pp. 209–217. DOI: [http://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7\\_26](http://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_26)
- Nagorsky, E. and Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PLoS One*. Vol. 15, no. 8. Available at: <https://journals.plos.org/plosone/article/file?id=10.1371/journal.pone.0237584&type=printable> (accessed 23.04.2025). DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>
- Poulus, D., Coulter, T., Trotter, M. and Polman, R. (2023). Perceived stressors experienced by competitive esports athletes. *International Journal of eSports*. Mar. 7. Available at: <https://www.ijesports.org/publication/74/galley/download/76> (accessed 23.04.2025).
- Smith, M.J., Birch, Ph.D.J. and Bright, D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMs)*. Vol. 11, iss. 2, pp. 22–39. DOI: <https://doi.org/10.4018/ijgcm.2019040102>
- Vygotsky, L.S. (2017). [Play and its role in the psychical development of the child]. *Al'manakh Instituta korrektsionnoy pedagogiki* [The Almanac Institute of Special Education]. No. 28. Available at: <https://alldef.ru/ru/articles/almanac-28/the-game-and-its-role-in-the-mental-development-of-the-child> (accessed 23.04.2025).
- Weiner, B. (1985). An attributional theory of achievement motivation and emotion. *Psychological Review*. Vol. 92, iss. 4, pp. 548–573. DOI: <https://doi.org/10.1037/0033-295X.92.4.548>

## **Об авторах**

**Даутов Денис Фатыхович**  
кандидат психологических наук,  
доцент кафедры психологии

Донской государственный  
технический университет,  
344003, Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1;  
e-mail: dautov-80@mail.ru

**Коробова Кристина Александровна**  
соискатель кафедры психологии образования  
и организационной психологии

Донской государственный  
технический университет,  
344003, Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1;  
e-mail: 69greenkris69@gmail.com  
ResearcherID: OJS-8728-2025

## **About the authors**

**Denis F. Dautov**  
Candidate of Psychology, Associate Professor  
of the Department of Psychology

Don State Technical University,  
1, Gagarin sq., Rostov-on-Don, 344003, Russia;  
e-mail: dautov-80@mail.ru

**Kristina A. Korobova**  
Candidate for a Degree, Department of Educational  
Psychology and Organizational Psychology

Don State Technical University,  
1, Gagarin sq., Rostov-on-Don, 344003, Russia;  
e-mail: 69greenkris69@gmail.com  
ResearcherID: OJS-8728-2025