

## ISTRAŽIVANJE KARAKTERISTIKA LIČNOSTI – ESPORTAŠI U POREĐENJU SA SPORTAŠIMA<sup>1 2</sup>

UDK: 796.01:159.928

796.077.5-056.45

DOI: 10.5937/snp13-1-44824

**Haris Šunje**<sup>3 4</sup>

Nastavnički fakultet Univerziteta „Džemal Bijedić“ u Mostaru, Bosna i Hercegovina

**Elvis Vardo**

Filozofski fakultet Univerziteta u Tuzli, Bosna i Hercegovina

**Apstrakt:** Cilj istraživanja je ispitivanje osobina ličnosti esportaša i sportaša, kao i potvrđivanje razlika u ličnosti između dvije ispitivane grupe. Istraživanje je provedeno na 67 (N=67) ispitanika, od kojih su 30 poluprofesionalni ili profesionalni esportaši koji učestvuju u takmičenjima na državnom i regionalnom nivou. Preostalih 37 ispitanika su najviše rangirani sportaši u Bosni i Hercegovini. Za ispitivanje razlika korištena je osnovna statistika, T-test, putem kojeg se testirala statistička značajnost između dvije aritmetičke sredine, na BFI-44 ( $\alpha=0.78$ ) mjernom instrumentu. Očekivalo se da su esportaši niže rangirani na dimenzijama Ekstraverzije (E) i Ugodnosti (A) i Savjesnosti (C), ali viši na dimenziji Neuroticizma (N) i Otvorenosti (O) u odnosu na rezultate sportaša. Istraživanje pokazuje da su četiri hipoteze potvrđene – na dimenziji Ekstraverzije (E) sa nivoima značajnosti  $p=.000$  ( $p<0.0001$ ); na dimenziji Ugodnosti (A) sa nivoima značajnosti  $p=.002$  ( $p<0.01$ ); Savjesnosti (C) sa  $p=.004$ ; na dimenziji Neuroticizma (N) sa nivoima značajnosti  $p=.042$  ( $p<0.05$ ). Nadalje, peta hipoteza istraživanja nije potvrđena. Rezultati postignuti na ovom uzorku mogli bi poslužiti kao važan dio razumijevanja razlika između esportaša i sportaša.

**Ključne reči:** *psihologija ličnosti, Esport, sport, sportaši, big five model*

### UVOD

Dostupnost i povećana upotreba interneta, razvoj i pristupačnost tehnologije, a primarno računara i računarske opreme potrebne za igranje video igara, omogućila je Esportu da postane globalna senzacija. Tržište Esporta je ekonomski perspektivno tržište i investitori iz cijelog svijeta nastoje da dio svojih investicija usmjere u stalno rastući trend igranja video igara.

Prognozira se da će ovaj sektor do 2027. vrijediti 3,82 milijarde američkih dolara (MarketWatch, 2023). Da bismo prikazali Esports popularnost i gledanost u perspektivi (Roundhill Team, 2020), spomenut ćemo da je finale *League of Legends World Championship 2019* privuklo više od 100 miliona gledatelja, dok je finale *LIII American Super Bowla* privuklo 100,7 miliona gledatelja. Esportska takmičenja održavaju se na svim razinama obrazovanja u Sjedinjenim Američkim Državama, uključujući osnovnu, srednju školu i koledž.

<sup>1</sup> Rad primljen: 1.6.2023, korigovan: 25.6.2023, prihvaćen za objavljivanje: 26.6.2023.

<sup>2</sup> Rad je pod ovim naslovom izlagan na V međunarodnoj naučnoj konferenciji „Sport, rekreacija, zdravlje“, u organizaciji Visoke sportske i zdravstvene škole iz Beograda, 19.5.2023. godine.

<sup>3</sup> Haris Šunje je student master studija na odseku Psihologija, na Nastavničkom fakultetu u Mostaru.

<sup>4</sup> ✉ haris.sunje@gmail.com

U ovom elektronskom sportu se sudjeluje uglavnom preko računara, konzola ili čak mobilnih uređaja, gdje se igrači takmiče, individualno ili u timovima od najčešće 2-10 osoba, sa protivnicima koji sjede sa druge strane tog virtuelnog svijeta u kojem se sve odvija. Video- igre najviše povezane sa Esportom su: *League of Legends*, *Dota 2*, *Overwatch*, *CS:GO*, *Paladins*, *Smite*, *Fortnite*, *PUBG*, *Call of Duty* (EsportSource, 2021). Esport video-igre uglavnom imaju set specifičnih pravila i zahtijevaju razvijanje mišićne memorije za mnoge od poteza koje treba izvršiti unutar igre, a sve to zahtijeva godine napornog treniranja/igranja (Himmelstein et al., 2017). Generalno se smatra da je najveća razlika između Esporta i sporta u fizičkoj aktivnosti. Jedan od argumenata Esport industrije je taj da ako šah i poker mogu biti klasificirani kao sport, onda bi to mogao biti i Esport (EsportsMention, 2019). Esportaši/gameri također doživljavaju visok pritisak, od igrača se očekuje besprijekorna i nepogrešiva fina motorika, emocionalna stabilnost, visok vigiletet, ali i tenacitet pažnje, kao i razvijena sposobnost brzog komuniciranja i razmjene informacija (Witkowski, 2012).

U svijetu danas postoji inicijativa da Esport dobije titulu sporta u tradicionalnom smislu ovog pojma, a države kao SAD, Finska, Njemačka, Južna Koreja, Kina, Južnoafrička republika, Rusija, Island, Danska i Ukrajina su već priznale Esport kao sport. Esport već par godina ima posebnu kategoriju na Azijskim olimpijskim igrama, a također će biti uključen u nadolazećim Azijskim igrama 2022. godine, a medalje će se dodjeljivati u osam video-igara, potvrdio je Olimpijski komitet Azije (Olympics, 2021). Osim toga, Svjetsko prvenstvo u igri *League of Legends* 2022. postavilo je novi rekord u igricama s 5,1 milion istovremenih gledatelja na vrhuncu (Garcia, 2022). Sve ovo pokazuje da je pravo vrijeme da se istraže razlike između sportaša i Esportova/igrača, prikupi što je moguće više informacija i sazna više o nadolazećoj, finansijski snažnoj industriji.

### *Esport i sport*

U smislu povezivanja psihologije sa sportom i Esportom, učešće i postignuće u tradicionalnim sportovima pozitivno koreliraju sa ekstraverzijom. Jedna studija je pokazala da samo savjesnost može biti validan prediktor uspjeha u tradicionalnim sportovima (Mirzaei et al., 2020), dok su druge dvije studije pokazale da visok nivo savjesnosti i nizak nivo neuroticizma služe kao prediktori sportskog postignuća i učešća u nacionalnim ili internacionalnim takmičenjima. Činjenica da je emocionalna stabilnost generalno korisna i potrebna za izvedbu igrača u sportovima, kao i u nesportskim aktivnostima kao što je poker, može se iskoristiti u kontekstu video-igara. Žanrovi video-igara unutar Esporta su također kompetitivni, brzi i intenzivni; emocionalna stabilnost zato može biti ključna za dostizanje optimalnog nivoa izvedbe.

Prema studiji Matuzevskog i njegovih saradnika proučavan je odnos između (sportske) izvedbe u Esportu i karakteristika ličnosti. Fokus ove studije je na visoko popularnoj Esport video igri *League of Legends*. Utvrđeno je da postoji razlika između karakteristika ličnosti prema *Big Five modelu* (kod ekstraverzije, saradljivosti, otvorenosti prema iskustvu) i uspješnosti odnosno postignuća u *League of Legends*-u (Matuszewski et al., 2020). U tradicionalnim sportovima ekstraverzija (Eagleton et al., 2007) i saradljivost (Nia & Besharat, 2010) pozitivno koreliraju sa vrhunskom izvedbom, pa se sličan ishod očekivao u domeni Esporta. Ipak, to nije bio slučaj, i to pokazuje razliku između tradicionalnih sportova i Esportova. Naime, igrači niži na ljestvici su imali značajno više razine ekstraverzije i saradljivosti, a niže razine otvorenosti prema iskustvu. Niži nivo saradljivosti i ekstraverzije povezan sa vrhunskom izvedbom može biti rezultat toga što je uspjeh mjeren po individualnoj izvedbi. Igrači koji su visoko na ljestvici moraju provoditi više vremena igrajući individualno, da bi poboljšali svoj rang.

Otvorenost prema iskustvu također se razlikuje kod uspješnih i visoko rangiranih igrača i onih koji nisu tako uspješni (Matuszewski et al., 2020). Razlog može biti zato što *League of Legends*, budući da ima preko 140 šampiona (fiktivnih likova) koje možete izabrati, zahtijeva fleksibilnost i uvježbavanje većeg broja tih šampiona i prilagođavanje protivniku, kao i novim trendovima u igri koji se mijenjaju na mjesečnoj bazi.

Kod neuroticizma i savjesnosti nije pronađena nikakva značajna razlika, iako bi se vjerovatno i tu pronašla značajna razlika da su ispitanici s jedne strane bili amateri, a sa druge strane profesionalni igrači (Matuszewski et al., 2020). Iako je psihologija kao takva primjenljiva na svaku individuu, vidimo da se neki modeli idealnih karakteristika ličnosti razlikuju od tradicionalnog sporta do Esporta.

Prema genetskoj, ili hipotezi gravitiranja sklonosti, pojedinci koji su u osnovi ekstravertni i emocionalno stabilni, skloni su sportskim doživljajima. Na vrhunskom nivou ostaju samo oni koji posjeduju najviši nivo ekstraverzije i emocionalne stabilnosti, tako obarajući svu konkurenciju koja nije u osnovi dovoljno ekstravertna ili stabilna (Cox, 2005). Međutim, danas osim sporta postoji i Esport. U poređenju, mogli bismo reći da

pojedinci također imaju predispozicije za Esport, odnosno da postoji *hipoteza gravitiranja sklonosti prema Esportu*. Ova hipoteza bi se razlikovala samo na dimenziji ekstravertiranost-introvertiranost. Pojedinci koji su u osnovi introvertniji mogli bi biti skloni virtuelnim igrama i Esportskim doživljajima.

Također, sportaši su samouvjereniji, sposobniji i društveniji od nesportaša i u osnovi su ekstravertirani i doživljavaju manje anksioznosti, a samim tim i posjeduju viši nivo emocionalne stabilnosti. Pojedinci koji imaju stabilnu, ekstravertiranu ličnost skloni su sportskim doživljajima. Kako se proces takmičenja odvija, svi osim najstrastvenijih takmičara, onih koji posjeduju najvišu razinu ekstraverzije i stabilnosti, otpadaju – takozvani sportski darvinizam (Cox, 2005). Na osnovu ličnosti ne možemo zaključiti koji sportaš više naginje određenom sportu, ali mogu se uočiti razlike u ličnostima sportaša različitih kategorija sporta – npr. individualni naspram kolektivnih sportova.

Sportaši koji se bave kolektivnim sportovima su prema nekim nalazima ekstravertniji i doživljavaju manje anksioznosti, što može biti povezano sa potrebom i željom da surađuju i da budu okruženi ljudima, kao i sa činjenicom da je u kolektivnom sportu prisutna difuzija odgovornosti (Raharjo et al., 2018).

Budući da je sport dosta složeniji od Esporta, trebamo naglasiti da u Esportu neki od ovih faktora nemaju tako značajnu ulogu, primarno fizička i taktička pripremljenost. Također, Esport postavlja značajno niže pragove za uspjeh, gdje je presudno koliko vremena pojedinac provodi na računaru igrajući video-igre. U sportu pored talenta mora biti prisutna fizička pripremljenost, zbog same prirode sporta, a često je ta fizička pripremljenost odlučujući faktor. Bilo kakav talent i tehnička/taktička ili psihološka pripremljenost ne može pomoći ako sportaš nema predispozicije da se bavi sportom na visokom nivou.

## METODE

Istraživanje je empirijsko, kvantitativnog tipa, u kojem je korištena metoda anketiranja Esportaša/gamera i sportaša koji se aktivno bave sportom, na najvišem nivou u BiH. Za ispitivanje razlika u ličnosti korištena je osnovna statistika, T-test, putem kojeg se testirala statistička značajnost između dvije aritmetičke sredine.

### *Problem istraživanja*

Probleme istraživanja možemo definisati kao ispitivanje karakteristika ličnosti esportaša i sportaša i utvrđivanje razlike na dimenzijama Ekstraverzije, Neuroticizma (N), Saradljivosti (A), Savjesnosti (C) i Otvorenosti (O).

### *Ciljevi istraživanja*

Glavni cilj je ispitati karakteristike ličnosti kod Esportaša i sportaša, a specifični ciljevi su utvrditi razlike u ličnosti na dimenzijama Ekstraverzije (E), Neuroticizma (N) i Saradljivosti (A), Savjesnosti (C) i Otvorenosti (O) između Esportaša i sportaša. Društveni cilj istraživanja je doprinijeti naučnim saznanjima proučivši tematiku o kojoj nema puno govora, a posebno u našoj sredini, te može da inicira druga istraživanja, sa nekih drugih psiholoških aspekata čovjekovog života.

### *Uzorak*

Uzorak ovog istraživanja predstavljaju ispitanici prikupljeni na različite načine, preko organizacije „Tiltproof. gg“, Esport asocijacije BiH i drugih, te preko kontakta sa futsal klubom „Mostar SG Staklorad“, RK Vogošća, KK Sloboda i FK Velež. Prikupljeno je 67 ispitanika, od kojih je 30 onih kategorisanih kao esportaši/gameri, koji se takmiče poluprofesionalno ili profesionalno na državnom ili regionalnom nivou, (N=30) te 37 sportaša koji se bave sportom na najvišoj razini u BiH (N=37). Prosječna dob ispitanika je 23 godine i 4 mjeseca, a raspon dobi se kreće od 14 godina do 38 godina. Budući da Esport igrači/gameri mnogo ranije dostignu visok nivo, te učestvuju na takmičenjima i osvajaju trofeje sa 17 godina, zadržani su i oni mlađi kao dio uzorka.

### *Hipoteze istraživanja*

**H1.** Budući da smo pretpostavili postojanje hipoteze gravitiranja sklonosti prema Esportu, pretpostavljamo da postoji statistički značajna razlika između esportaša i sportaša na dimenziji Ekstraverzije (E), odnosno da sportaši postižu više rezultate od esportaša.

- H2.** Zbog same prirode računara i uticaja informacijskih tehnologija na mentalno zdravlje i stabilnost, pretpostavljamo da postoji statistički značajna razlika između esportaša i sportaša na dimenziji Neuroticizma (N), odnosno da sportaši postižu niže rezultate od esportaša.
- H3.** Ranije spomenute studije drugih autora su pokazale niži od prosječnog nivoa saradljivosti kod esportaša/gamera, te samim tim postavljamo pretpostavku da postoji statistički značajna razlika između esportaša i sportaša na dimenziji Saradljivosti (A), odnosno da sportaši postižu više rezultate od esportaša.
- H4.** Prethodno spomenute studije ispitivale su Savjesnost (C) među esportašima/gamerima, pa također pretpostavljamo da postoji statistički značajna razlika između esportaša i sportaša na dimenziji Savjesnosti (C).
- H5.** Prema nekim nalazima (Matuszewski et al., 2020) i činjenici da u ovom uzorku imamo visoko rangirane Esports igrače, pretpostavljamo da postoji statistički značajna razlika između esportaša i sportaša na dimenziji Otvorenosti (O).

#### *Mjerni instrumenti*

U nastavku će biti prikazani mjerni instrumenti koji su korišteni u svrhu istraživanja, da bi se prikupili odgovarajući podaci za analizu:

1. *Upitnik za prikupljanje podataka o sociodemografskim karakteristikama* koji je konstruiran za potrebe ovog istraživanja, a koji sadrži varijable na osnovu kojih će se vršiti određena komparacija. Sadrži pitanja o karakteristikama kao što su: spol, dob, država u kojoj žive, s kim žive, mjesto stanovanja, broj članova domaćinstva, visina mjesečnih primanja u porodici, po članu porodice, ispitanikov nivo obrazovanja kao i nivo obrazovanja njihovih roditelja, da li se trenutno bave sportom, o kojem sportu je riječ, vrijeme aktivnog bavljenja sportom, koliko dugo se takmiče, da li su ostvarili neke zapažene rezultate (entitetski, državni, regionalni, internacionalni), da li igraju *League of Legends*, koliko dugo igraju *League of Legends*, koji je njihov prosječni rang u zadnjih godinu dana, te koliko su zaradili od igranja. Ista pitanja su postavljena samo je na mjestu „*League of Legends*“ druga igra, naime „*CS:GO*“. Na kraju su pitani koju smatraju primarnom igrom, budući da mnogi od njih igraju jednu i drugu, te je bitno razdvojiti ozbiljno od rekreativnog igranja.
2. *Big Five inventar ličnosti* – Inventar ličnosti BFI je instrument koji omogućuje (samo)procjenu pet temeljnih dimenzija ličnosti: Ekstraverzije (E), Saradljivosti (A), Savjesnosti (C), Neuroticizma (N) i Otvorenosti (O). Inventar sadrži 44 čestice dobijene faktorskom analizom na velikom broju ispitanika. Čestice unutar BFI su koncipirane u vidu kratkih rečenica baziranih na već pomenutim, prototipnim markerima Velikih pet, koje je prezentirao John (1990). Procjenjivanje se vrši na skali Likertovog tipa, dakle od 1 do 5, i svaka od odabranih vrijednosti izražava stepen slaganja ili neslaganja sa određenom tvrdnjom, u rasponu od „u potpunosti se ne slažem“ (1) do „u potpunosti se slažem“ (5), gdje ispitanici daju odgovore koji opisuju dimenzije ličnosti kao što su „Sebe vidim kao osobu koja je pričljiva“ (Ekstraverzija), „Temeljito obavljam posao“ (Savjesnost), „Sebe vidim kao osobu koja je depresivna, tužna“ (Neuroticizam), „Nesebičan/a sam i spreman/a pomoći“ (Saradljivost) i „Radoznala sam osoba i zanimaju me brojne različite stvari“ (Otvorenost), na način da ispitanik upiše/zaokruži stepen slaganja sa tom tvrdnjom (Larsen & Buss, 2008). Izmjerena pouzdanost instrumenta iznosa je  $\alpha=0.78$ .

#### *Metode istraživanja*

U ovom istraživanju korištene su sljedeće metode:

1. Statističkom metodom prikupljani su, odabirani i utvrđivani statistički podaci, klasifikacija, te obrada i analiza podataka uz tabelarni prikaz istih.
2. Korištena je metoda analize koja predstavlja proces znanstvenog istraživanja i objašnjavanja stvarnosti rastavljanjem složenih misaonih tvorevina (pojmova, sudova i zaključaka) na njihove jednostavnije sastavne dijelove i elemente, te proučavanjem svakog dijela (i elementa) sebe i u odnosu na druge dijelove, tj. cjelinu.
3. Korištena je i anketna metoda istraživanja putem online anketne platforme Google Forms. Predstavlja empirijsku, neeksperimentalnu metodu kojom se ispituju različiti oblici mišljenja i ponašanja u skladu s potrebama istraživanja (Čolakhodžić, 2021)..

## REZULTATI

Dobiveni rezultat pri analizi prve hipoteze pokazuje da je razlika statistički značajna ( $t(65)=4,09$ ,  $p<.0001$ ) i da je prva hipoteza potvrđena (Tabela 1). Prema rezultatima, sportaši i Esportaši značajno se razlikuju po dimenziji Ekstraverzija (E), što je potvrđeno i u jednom istraživanju (Behnke et al., 2023.). Pretpostavka u srži ove hipoteze bila je da su esportaši više introvertirani i skloni igranju i Esportu, tj. da su sportaši u prosjeku više ekstravertirani, a da su ljudi koji su ekstrovertiraniji skloni određenim sportovima.

Nakon obrade podataka pokazalo se da su u drugoj hipotezi sportaši u prosjeku niže na ljestvici neuroticizma (N) od esportaša, a ta je razlika također statistički značajna ( $t(65)=-2,07$ ,  $p<.05$ ) (Tabela 1). Stoga je potvrđena i druga hipoteza - u ovom uzorku sportaši pokazuju niže razine neuroticizma (N) od esportaša.

Analizom podataka utvrđeno je da je razlika u Saradljivosti (A) statistički značajna ( $t(65)=3,30$ ,  $p<.01$ ), što potvrđuje treću hipotezu (Tabela 1). Sportaši postižu više rezultate na dimenziji Saradljivosti (A), što možda ne znači da su Esportaši na ovom uzorku imali nižu razinu saradljivosti od prosječne, ali da u usporedbi sa sportašima imaju značajno nižu razinu. Palanichamy et al. (2020) zabilježili su slične rezultate.

Dobiveni rezultat u analizi četvrte hipoteze pokazuje da je razlika u Savjesnosti između sportaša i esportaša statistički značajna ( $t(65)=3,025$ ,  $p<.005$ ) te da je četvrta hipoteza potvrđena (Tabela 1). Nakon što smo obradili podatke u vezi s petom i posljednjom hipotezom, ustanovili smo da ona nije potvrđena, budući da razlika u Otvorenosti između sportaša i esportaša nije statistički značajna (Tabela 1).

**Tabela 1.** Razlike između sportaša i esportaša na dimenzijama Ekstraverzije, Saradljivosti, Savjesnosti, Neuroticizma i Otvorenosti

		Grupa	N	M	t	df	p
Ekstraverzija	Equal var. assumed	Sportaš	40	28.40	4.091	65	<b>.000</b>
	Equal var. not assumed	Esportaš	27	23.85	4.033	53.162	<b>.000</b>
Saradljivost	Equal var. assumed	Sportaš	40	33.40	3.301	65	<b>.002</b>
	Equal var. not assumed	Esportaš	27	29.59	3.187	49.046	<b>.002</b>
Savjesnost	Equal var. assumed	Sportaš	40	34.48	3.025	65	<b>.004</b>
	Equal var. not assumed	Esportaš	27	30.04	3.271	64.977	<b>.002</b>
Neuroticizam	Equal var. assumed	Sportaš	40	18.75	-2.074	65	<b>.042</b>
	Equal var. not assumed	Esportaš	27	21.11	-2.118	59.818	<b>.038</b>
Otvorenost	Equal var. assumed	Sportaš	40	33.92	-1.295	65	.200
	Equal var. not assumed	Esportaš	27	35.30	-1.321	59.621	.191

## DISKUSIJA

Primarni cilj istraživanja bio je istražiti razlike u karakteristikama ličnosti između sportaša i esportaša kako bi se dobio uvid u temu koja se danas rijetko proučava te bolje razumjela populacija esportaša budući da su sportaši već bili predmet brojnih istraživanja.

Rezultati predstavljeni u ovom istraživanju ne mogu se potvrditi raznim drugim istraživanjima na temelju toga da samo područje ispita još nije dovoljno istraženo. U mogućnosti smo utvrditi da su u ovoj i drugoj studiji (Behnke et al., 2023) sportaši pokazali značajno višu razinu ekstraverzije, što se pretpostavljalo s obzirom na način na koji sportaši svakodnevno pokazuju više razine ekstraverzije od prosječne osobe, i da esportaši pokazuju više razine introvertiranosti od prosječne osobe (Cox, 2005; Landers & Lounsbury, 2006; Müller et al., 2014; Beate et al., 2016; Carlisle et al., 2019). Prema Amichai-Hamburger i sar. više razine neuroticizma bile su povezane s natprosječnim korištenjem interneta (Amichai-Hamburger et al., 2004; Mehroof & Griffiths, 2010), što je zatim ispitano između sportaša i esportaša na ovom uzorku. Sportaši na ovom uzorku niže kotiraju na ljestvici neuroticizma. Gledajući studiju Matuzevsky et al. (2020), igrači Esporta pokazuju niže razine saradljivosti, što je također testirano na ovom uzorku, a sportaši su pokazali statistički značajno više razine saradljivosti, potvrđujući prethodne nalaze na ovom uzorku. Jedan od ciljeva bio je pokrenuti i doprinijeti znanstvenim spoznajama, te eventualno ukazati na nužnost

istraživanja ovog trenda, posebno na našim prostorima, budući da esport postupno preuzima tržište i postaje globalni trend.

Behnke et al. (2023) također su pokazali da sportaši pokazuju višu razinu ekstraverzije nego esportaši. Kao što postoji hipoteza o gravitaciji prema sportu, tako u novije vrijeme postoji i gravitacija mladih prema Esportu, gdje je glavna razlika na dimenziji Ekstraverzija-Introverzija, a istraživanja su pokazala da su esportaši uistinu više introvertirani.

Prema teoretskim nalazima iz raznih studija u području sportske psihologije (Cox, 2005), sportaši tipično pokazuju niže razine neuroticizma (N) od prosječnog muškarca, dok igrači e-sportova pokazuju više razine neuroticizma (N) od prosječnog čovjeka (Landers & Lounsbury, 2006; Müller et al., 2014; Beate et al., 2016; Carlisle et al., 2019). Potvrdili smo neka od ranijih istraživanja (Behnke et al., 2023) koja pokazuju da igrači Esporta imaju nižu razinu savjesnosti od sportaša. To bi moglo biti povezano s činjenicom da se igrači Esporta ne moraju pridržavati strogih pravila koja se sportaši često moraju pridržavati u vezi s treningom, prehranom i oporavkom. Sportaši se moraju nositi s raznim elementima koji utječu na njihovu izvedbu, povrh onih koje esportaši dijele s njima, zahtijevajući više razine savjesnosti i aspekata povezanih s njom. Osim toga, sportaši su pokazali prosječnu razinu otvorenosti i visoku razinu savjesnosti (Piepora, 2021; Mirzaei et al., 2013). Kao što je ranije spomenuto, sportaši općenito pokazuju prosječnu razinu otvorenosti, a uspješniji igrači Esporta pokazuju višu razinu otvorenosti (Matuszewski et al., 2020).

Uzimajući u obzir da smo imali uzorak visoko rangiranih Esportaša, možemo reći da ne iznenađuje što nismo pronašli statistički značajnu razliku između ove dvije skupine. No, psihologija mora pratiti suvremene trendove i pomno ih proučavati s psihološkog aspekta, uzimajući u obzir njihove sociološke aspekte, kako bi mogla prikupiti informacije, analizirati ih i potom predvidjeti daljnji razvoj, odnosno njegove psihološke posljedice i implikacije. Esport polako preuzima tržište, a djecu i mlade od malih nogu zavodi na bavljenje Esportom umjesto sportom. Taj će trend samo napredovati s obzirom na razvoj IT industrije i opću tehnologizaciju svih aspekata ljudskog života.

## ZAKLJUČAK

Dobiveni rezultati na ovom uzorku su nam pokazali nekoliko stvari. Sportaši pokazuju više razine ekstraverzije, saradljivosti i savjesnosti, ali niže razine neuroticizma od esportaša. Na dimenziji otvorenosti nisu pronađene neke statistički značajne razlike. U suštini, ekstraverzija je bitna komponenta svakog sportaša, zajedno uz emocionalnu stabilnost. Kod esportaša te karakteristike nisu nužne za optimalnu izvedbu budući da se oni nalaze na drugom kraju kontinuuma ekstraverzija-introverzija. Neuroticizam kod esportaša je možda povezan sa njihovim prekomjernom upotrebom računara i interneta, za koje znamo da ne ostavljaju baš pozitivne posljedice na bilo kojeg pojedinca. Saradljivost i savjesnost predstavljaju one komponente sportaša koje on treba da posjeduje, u smislu saradivanja, pravljenja kompromisa, požrtvovanosti u sportu, kao i reda i discipline, dok za esportaša to nisu ključne komponente. Esportaš može da se fokusira samo na sebe, da ne gradi razumijevanje i odnose van virtualnog svijeta, te da svjesni napor za redom i disciplinom nadomjesti donekle nesvjesnom i kompulzivnom upotrebom računara. Možemo reći da je profil esportaša donekle suprotan profilu sportaša, iako je potrebno uraditi dalja istraživanja, te pokušati povećati veličinu uzorka i obuhvatiti što više sportaša i esportaša koji igraju na visokom nivou.

Ovo istraživanje je sprovedeno u nadi da će se istraživanja na ovu temu pojačati, te da ćemo bolje upoznati upravo one stvari koje postaju dominantne u današnjici, a pogotovo kod mladih kojima uređaji i tehnologija polako preuzimaju većinu slobodnog vremena. Jedan od nedostataka ovog istraživanja jeste veličina uzorka. Iako možda ne postoji veliki broj esportaša na visokom nivou u BiH, vjerovatno bismo pronašli više esportaša i sportaša ovog profila kada bismo objedinili par država u regionu. Time bismo dobili širu sliku, veći uzorak, a opet bismo rezultate mogli zaključiti sa izvjesnom sigurnošću uzimajući u obzir porijeklo i sličnost naroda u regionu. Također, bilo bi dobro u slučaju većeg uzorka napraviti komparaciju između esportaša i sportaša koji se svojim zanimanjima bave na visokom nivou, sa onima koji to rade malo slabije ili barem na nivou profesionalaca koji od toga žive. S druge strane, posmatrajući ove rezultate mogli bismo osmisliti i sprovesti određene programe svjesnosti, u kontekstu upotrebe računara, te uglavnom mlade esportaše osvijestiti o važnosti mentalnog zdravlja. U tom slučaju bismo ih podučili različitim tehnikama i mjerama opreza prilikom intenzivnog korištenja računara. Istina, možda bi najbolje bilo zaobići intenzivnu upotrebu računara, ali naš zadatak nije preodgojiti ljude, nego u skladu sa ciljevima i vrijednostima esportaša pokušati olakšati njihovo svakodnevno funkcionisanje. Potaknuti ih i ohrabriti u smjeru

socijalnih interakcija, osnažiti njihovu psihološku spremnost, koja uključuje otpornost i generalno unaprijeđenje mentalnog zdravlja, te osmisliti određene mehanizme dovoljne upotrebe računara, uz zdravije kompenzatorne aktivnosti u stvarnom, fizičkom svijetu jeste možda jedan od načina praktične primjene ovih rezultata.

## LITERATURA

1. Amichai-Hamburger, Y., Wainapel, G., & Fox, S. (2004). "On the Internet No One Knows I'm an Introvert": Extroversion, Neuroticism, and Internet Interaction. *CyberPsychology & Behavior*, 5(2), 125-128. <https://doi.org/10.1089/109493102753770507>
2. Beate, B., Stopfer, J. M., Muller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55(A), 406-412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
3. Behnke, M., Stefanczyk, M. M., Żurek, G., & Sorokowski, P. (2023). Esports Players Are Less Extroverted and Conscientious than Athletes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(1), 50-56. <http://doi.org/10.1089/cyber.2022.0067>
4. Carlisle, K. L., Neukrug, E., Pribesh, S., & Krahwinkel, J. (2019). Personality, Motivation, and Internet Gaming Disorder: Conceptualizing the Gamer. *Journal of Addictions & Offender Counseling*, 40(2), 107-122. <https://doi.org/10.1002/jaoc.12069>
5. Cox, R. H. (2005). *Psihologija sporta – koncepti i primjene*. Zagreb: Naklada Slap.
6. Čolakhodžić, E. (2021). *Metodologija i tehnologija naučnoistraživačkog rada*. Mostar: Nastavnički fakultet Univerziteta „Džemal Bijedić“.
7. Eagleton, J. R., McKelvie, S. J., & De Man, A. (2007). Extraversion and neuroticism in team sport participants, individual sport participants, and nonparticipants. *Percept. Mot. Skills*, 105, 265–275. <https://doi.org/10.2466/PMS.105.5.265-275>
8. EsportsMention. (2019). *Why Esports is a sport*. <https://esportsmention.com/esports/insights/why-esports-is-a-sport/>
9. EsportSource. (2021). *The most popular esports games in 2021*. <https://www.esportsource.net/the-most-popular-esports-games/>
10. Garcia, J. (November 7, 2022). *League Of Legends Worlds 2022 Finals Breaks Peak Viewership Record*. DualShockers. <https://www.dualshockers.com/league-of-legends-worlds-2022-breaks-viewership-record/>
11. Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *Intern. J. Gam. Comput. Med. Simul*, 9, 1–21.
12. Landers, R. N., & Lounsbury, J. W. (2006). An Investigation of Big Five and Narrow Personality Traits in Relation to Internet Usage. *Computers in Human Behavior*, 22, 283-293. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.06.001>
13. Larsen, R., & Buss, D. (2008). *Psihologija ličnosti – područja znanja o ljudskoj prirodi*. Zagreb: Naklada Slap.
14. MarketWatch (2023). *Esports Market 2023 Size, Share, Current Developments, Growth Analysis Assessment, Market Strategies and Future Outlook 2027*. <https://www.marketwatch.com/press-release/esports-market-2023-size-share-current-developments-growth-analysis-assessment-market-strategies-and-future-outlook-2027-2023-01-17>
15. Matuszewski, P., Dobrowolski, P., & Zawadzki, B. (2020). The Association Between Personality Traits and eSports Performance. *Front. Psychol*, 11, 1490. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01490>
16. Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (June 17, 2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. <http://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
17. Mirzaei, A., Nikbakhsh, R., & Sharififar, F. (2013). The relationship between personality traits and sport performance. *Eur. J. Exper. Biol.* 3, 439–442. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-relationship-between-personality-traits-and-Mirzaei-Nikbakhsh/e370700d191d9f02199a0f1c314f15d9a021fe8b>
18. Muller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wolfling, K. (April 2014). Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the Big Five Personality Traits. *Eur Addict Res*, 20(3), 129-136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
19. Nia, M. E., & Besharat, M. A. (2010). Comparison of athletes' personality characteristics in individual and team sports. *Proc. Soc. Behav. Sci*, 5, 808–812. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2010.07.189>

20. Olympics. (2021). *Esports in Asian Games 2022: Eight games to feature as medal events*. <https://olympics.com/en/news/fifa-pubg-dota-2-esports-medal-events-asian-games-2022/>
21. Palanichamy, T., Sharma, M. K., Sahu, M., & Kanchana, D. M. (2020). Influence of Esports on stress: A systematic review. *Ind Psychiatry J.*, 29(2), 191-199. [https://doi.org/10.4103/ipj.ipj\\_195\\_20](https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_195_20)
22. Piepiora, P. (2021). Personality profile of individual sports champions. *Brain Behav.*, 11(6). <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33951345/>
23. Raharjo, H., Kusuma D. W. Y., & Hartono, M. (2018). Personality Characteristics In Individual And Team Sports. *Advances in Health Science Research*, 12, 92-95. <https://doi.org/10.2991/ISPHE-18.2018.20>
24. Roundhill Team. (September 25, 2020). *Esports Viewership vs. Sports in 2020*. <https://www.roundhillinvestments.com/research/esports/esports-viewership-vs-sports>
25. Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: how we “do sport” with networked computer games. *Games Cult*, 7, 349–374. <https://doi.org/10.1177/155541201245422>