

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК  
Кафедра психологии**

**ПОЛОЙКО**  
Марк Андреевич

**ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ И МОТИВАЦИИ  
ДОСТИЖЕНИЯ УСПЕХА КИБЕРСПОРТСМЕНОВ  
ПРОФЕССИОНАЛОВ И ЛЮБИТЕЛЕЙ**

Реферат дипломной работы

Научный руководитель:  
кандидат психологических  
наук,  
доцент Гулис И.В.

Допущен к защите

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2018 г.

Зав. кафедрой психологии

доктор психологических наук, профессор Фурманов И.А.

Минск, 2018

## РЕФЕРАТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Дипломная работа 66 с., 6 рис., 5 табл., 55 источников.

**ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ, МОТИВАЦИЯ ДОСТИЖЕНИЯ УСПЕХА, КИБЕРСПОРТСМЕНЫ ПРОФЕССИОНАЛЫ И ЛЮБИТЕЛИ, ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬ И МОТИВАЦИИ ДОСТИЖЕНИЯ УСПЕХА, ИССЛЕДОВАНИЕ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ, ИССЛЕДОВАНИЕ МОТИВАЦИИ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ.**

Объект исследования: игровая зависимость киберспортсменов

Цель: Установить характер взаимосвязи игровой зависимости и мотивации достижения успеха профессиональных у киберспортсменов различного уровня профессионализма.

Метод проведения исследования: теоретический – анализ литературных источников, эмпирический – тестирование.

В современном обществе людей все больше интересуют виртуальные развлечения. В условиях недостаточной разработанности данной темы на территории Республики Беларусь и стран СНГ, исследования игровой зависимости и мотивации достижения успеха киберспортсменов имеют высокую значимость, так как способствуют углублению знаний в области компьютерных игр, компьютерного спорта и личностных особенностях киберспортсменов.

Исследование позволило выявить распределение ключевых мотивов киберспортивной деятельности среди киберспортсменов. Также, выявлено, что одним из ключевых аспектов киберспортивной деятельности является мотивация взаимодействия. Результаты исследования показали, что ключевым мотивом у киберспортсменов с игровой компьютерной зависимостью является мотив погружения в игровую деятельность. Полученные результаты также свидетельствуют о том, что киберспортсмены любители имеют более высокий уровень мотивации достижения успеха, в отличии от киберспортсменов профессионалов.

Данные, полученные в исследовании смогут использоваться киберспортивными организациями для работы с игроками. Выявление, развитие и эффективное управление мотивацией игрока. В связи с расширением сферы киберспорта, психологи в киберспортивных организациях так же смогут использовать полученные данные для работы с игроками.

## РЕФЕРАТ ДЫПЛОМНАЙ РАБОТЫ

Дыпломная праца 66 с., 6 мал., 5 табл., 55 крыніц.

ГУЛЬНЯВАЯ ЗАЛЕЖНАСЦЬ, МАТЫВАЦЫЯ ДАСЯГНЕННІ ПОСПЕХУ, УЗАЕМАСУВЯЗЬ ГУЛЬНЯВАЙ ЗАЛЕЖНАСЦІ І МАТЫВАЦЫІ ДАСЯГНЕННІ ПОСПЕХУ КІБЕРСПАРТОЎЦАЎ ДАСЛЕДАВАННЕ УЗАЕМАСУВЯЗЬ ГУЛЬНЯВАЙ ЗАЛЕЖНАСЦІ КІБЕРСПАРТОЎЦАЎ, ДАСЛЕДАВАННЕ МАТЫВАЦЫІ КІБЕРСПАРТОЎЦАЎ.

Аб'ект даследавання: гульнявая залежнасць кіберспартоўцаў

Мэта: Усталяваць характар ўзаемасувязі гульнявой залежнасці і матывацыі дасягнення поспеху прафесійных у кіберспартоўцаў рознага ўзроўню прафесіяналізму.

Метад правядзення даследавання: тэарэтычны - аналіз літаратурных крыніц, эмпірычны - тэставанне.

У сучасным грамадстве людзей усё больш цікавяць віртуальныя забавы. У выпадку недастатковай распрацаванасць дадзенай тэмы на тэрыторыі Рэспублікі Беларусь і краін СНД, даследаванні гульнявой залежнасці і матывацыі дасягнення поспеху кіберспартоўцаў маюць высокую значнасць, бо спрыяюць паглыбленню ведаў у галіне камп'ютэрных гульняў, кампутарнага спорту і асобасных асаблівасцях кіберспартоўцаў.

Даследаванне дазволіла выявіць размеркаванне ключавых матываў кіберспартыўнага дзейнасці сярод кіберспартоўцаў. Таксама, выяўлена, што адным з ключавых аспектаў кіберспартыўнага дзейнасці з'яўляецца матывацыя ўзаемадзеяння. Вынікі даследавання паказалі, што ключавым матывам у кіберспартоўцаў з гульнявой кампутарнай залежнасцю з'яўляецца матыв пагружэння ў гульнявую дзейнасць. Атрыманыя вынікі таксама сведчаць пра тое, што кіберспартоўцы аматары маюць больш высокі ўзровень матывацыі дасягнення поспеху, у адрозненні ад кіберспартоўцаў прафесіяналаў.

Дадзеныя, атрыманыя ў даследаванні змогуць выкарыстоўвацца кіберспартыўнага арганізацыямі для працы з гульцамі. Выяўленне, развіццё і эфектыўнае кіраванне матывацыяй гульца. У сувязі з расшырэннем сферы кіберспорту, псіхолагі ў кіберспартыўнага арганізацыях гэтак жа змогуць выкарыстоўваць атрыманыя дадзеныя для працы з гульцамі.

## **ABSTRACT OF THE THESIS**

Thesis 66 p., 6 pic., 5 table, 55 sources.

**GAME DEPENDENCE, MOTIVATION OF ACHIEVEMENT OF SUCCESS, CYBERSPORTSMEN PROFESSIONALS AND AMATEURS, RELATIONSHIP GAME DEPENDENCE AND MOTIVATION OF ACHIEVING SUCCESS, RESEARCH GAME DEPENDENCE OF CYBERSPORTSMEN, INVESTIGATION OF MOTIVATION OF CYBERSPORTSMEN.**

Object of research: game dependence of cybersportsmans

Purpose: To establish the nature of the relationship between gaming dependence and the motivation to achieve professional success among cybersportsmens at various levels of professionalism.

Method of research: theoretical - analysis of literary sources, empirical - testing.

In modern society, people are increasingly interested in virtual entertainment. In the conditions of insufficient development of this topic in the territory of the Republic of Belarus and the CIS countries, research of game dependence and motivation to achieve the success of cyber sportsmen are of great importance, since they contribute to deepening of knowledge in the field of computer games, computer sports and personal characteristics of cyber sportsmen.

Research made possible to identify the distribution of key motives for cybersport activity among cyber sportsmen. Also, it was revealed that one of the key aspects of cybersport activities is the motivation for interaction. The results of the research showed that motivation for immersion in gaming activity is the key motive for cyber sportsmen with computer game addiction. The results also show that cybersportsmen have a higher level of motivation to achieve success, in contrast to the cybersport professionals.

Data obtained in the study can be used by cybersport organizations to work with players. Identify, develop and effectively manage the player's motivation. In connection with the expansion of the sphere of e-sports, psychologists in e-sports organizations will also be able to use the received data to work with the players.