

зафиксирован перепост стихотворения Михаила Пляцковского, но для данного поста характерно то, что стихотворение было добавлено к красивому изображению и, возможно, именно из-за изображения состоялся тройной перепост.

Число лайков варьировалось от одного до тридцати, в среднем посты со стихами получали по 12 лайков. Ни одного лайка не получили 21,1% сообщений со стихами. 68,4% постов со стихами сопровождались комментариями, число которых варьировалось от одного до 24. Тональность комментариев была положительная (50%) и восторженная (12,5%), в 37,5% нейтральная.

В итоге мы сделали вывод о том, что наша изначальная гипотеза о том, что стихи активно публикуются пользователями социальных сетей, вызывают эмоции и активный отклик аудитории не подтвердилась. В своей ежедневной активности пользователи социальной сети Facebook прибегают к использованию стихов достаточно редко, а когда прибегают, то получают не очень активный отклик своей аудитории. Тем не менее, стихотворные формы в коммуникации пользователей присутствуют и используются ими для выражения разнообразных чувств, на первом месте из которых находится грусть, а на втором и третьем ирония и радость.

МОТИВАЦИЯ УЧАСТИЯ ГЕЙМЕРОВ В СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ ОНЛАЙН ИГРАХ

Н.В. Ефимова, Е.И. Жешко

*Белорусский государственный университет,
Ул. Кальварийская, 9, 220004, Минск, Беларусь
anchor5252@bk.ru*

В работе рассматривается история развития киберспорта до современного этапа, а также анализируются результаты исследования мотивации участия игроков в киберспортивных соревновательных онлайн-играх на примере игры Dota 2. Материалом для исследования мотивации участия в онлайн-играх послужил контент-анализ интервью с геймерами, проведенный авторами.

Ключевые слова: компьютерная игра; компьютерный спорт; киберспортивные игры; соревновательные игры; мотивация игроков; стаж игры.

Интерес к компьютерным играм вообще и киберспорту в частности растет во всем мире, что вполне объяснимо: в этой сфере сосредоточен мощный потенциал для развития, огромный рынок с растущей покупательной способностью, здесь постоянно открываются новые профессии, от киберспортивного тренера до стримера. Важен и тот факт,

что онлайн игры все более активно включаться в повседневную жизнь людей, особенно молодежи.

С развитием феномена компьютерных игр было напрямую связано и появление большого количества специализированных журналов, начиная с 1981 г., когда вышел первый полностью игровой журнал под названием «Electronic Games», и заканчивая выходом современных цифровых изданий – сайтов на игровую тематику. В целом, при исследовании тематики самых популярных сайтов по компьютерным играм, а также при более детальном рассмотрении списка самых популярных игр в мире, можно заметить, что ведущую роль в данной сфере занимают киберспортивные, иначе говоря, соревновательные, онлайн-игры и сайты по ним. Так, по данным аналитического агентства, на текущий момент суммарная аудитория уникальных посетителей самого популярного сайта мира по компьютерным играм превышает 33 миллиона посетителей в месяц. Данный сайт располагается на доменной территории США и специализируется на освещении соревновательных компьютерных игр. Самый популярный сайт по компьютерным играм в СНГ занимает 3 место в мире и может похвастать аудиторией в 8 миллионов уникальных посетителей в месяц [1].

Для компьютерных игр характерны следующие особенности:

– Массовое распространение среди молодежи. По данным Mail.ru Group на 2016 год, 55 % от всей аудитории компьютерных игр в СНГ составляла молодёжь возраста 12–34 лет [2].

Необходимость контакта с определенным количеством знакомых и незнакомых людей в процессе игры для достижения определенной цели. При этом отношения, возникающие между игроками в играх, могут быть такими же крепкими, как отношения между друзьями или партнерами в реальной жизни, частью которых становятся элементы сотрудничества и доверия между игроками.

Собственная терминология, которая используется игроками. «Язык геймеров» является компонентой молодежного сленга в целом, что отражает влияние компьютерных игр на молодое поколение.

Появление неофициальных списков социальных правил и запретов, соблюдение которых является правилом вежливости и гарантией отсутствия проблем в игре с другими игроками.

Мотивация игроков в компьютерные игры неоднократно становилась предметом научных исследований. Однако в странах СНГ исследования по данной тематике проводились крайне редко, а потому эта сфера в рамках наших реалий по-прежнему остается малоизученной. Тем более это

касается киберспортивных игр, которым посвящено значительно меньше работ, чем компьютерным играм в целом.

Целью данного исследования было изучить мотивацию игроков в соревновательные (киберспортивные) компьютерные игры из региона СНГ (на примере соревновательной компьютерной игры Dota-2). В исследовании принимали участие российские, украинские и белорусские представители игрового сообщества. Геймерам, имеющим опыт игры в Dota 2, было предложено написать эссе, где они подробно рассказали бы о своем опыте, мотивах, чувствах и переживаниях, связанных с игрой, а также об отношениях с другими игроками. В результате мы получили 37 эссе – корпус текстов для последующего анализа. Была использована контент-аналитическая методика, разработанная и опробованная Е.В. Батаевой и Ю.А. Поляковой и названная ими мотив-анализом [3]. Она направлена на экспликацию мотивов, представленных в текстах визуального характера. Методика базируется на концепции мотивов поведения человека Д. Макклелланда, основными категориями которой являются мотивы достижения, аффилиации, позитивной и негативной власти, избегания неудачи. Авторы методики мотив-анализа дополнили их еще двумя категориями – мотивами развлечения и самовыражения. Методика мотив-анализа Е.В. Батаевой и Ю.А. Поляковой адаптирована нами для контент-анализа вербальных текстов на тему компьютерных игр.

Как показывают результаты исследования, в начальном периоде участия в компьютерных играх у игроков доминирует мотив аффилиации, стремление устанавливать и поддерживать положительные отношения с людьми, мотив достижения, желание во что бы то ни стало превзойти своего соперника и победить, а также мотив самореализации. При этом мотив власти и избегания неудачи представлен в высказываниях респондентов относительно слабо (другими словами, фиксировался в текстах респондентов значительно реже, чем первые три мотива).

С приобретением опыта участия в компьютерных играх меняется мотивация игроков. На первый план выходит мотив развлечения и мотив избегания неудачи, который коррелирует с низкой успешностью человека. Самореализация в игре становится менее значимой, чем в начале участия в соревновательных играх, тогда как мотив власти (негативной), совпадающий с желанием манипулировать людьми, сознательно причинять вред, представлен более определенно: он чаще упоминается игроками со стажем при описании своей текущей ситуации, что подтверждает результаты ранее проведенных исследований.

Можно предположить, что одной из причин отмеченных изменений является непродуктивно выстроенные коммуникации в процессе игры, что

ведет к взаимному непониманию, отказу от игры до победы и, в итоге, – распаду сложившихся команд.

Библиографические ссылки

1. Cybersport.ru вошел в тройку самых популярных новостных сайтов о киберспорте в мире // Электронный журнал cybersport.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/cybersport-ru-voshel-v-troiku-samykh-populyarnykh-novostnykh-saitov-o-kibersporte/> (дата обращения: 25.10.2019).

2. Портрет киберспортивной аудитории в России // Электронный журнал gamestats.mail.ru [Электронный ресурс]. URL: https://gamestats.mail.ru/article/portret_kibersportivnoj_auditorii_ro (дата обращения: 25.10.2019).

3. Батаева Е.В., Полякова Ю.А. Мотив-анализ визуального контента телерекламы // Социологический журнал. 2018. Том 24. № 2. С.66-89.

ПРЕИМУЩЕСТВА ДИСТАНЦИОННОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

В.А. Звонова

*Белорусский государственный университет,
Ул. Кальварийская, 9, 220004, Минск, Беларусь
zvonovavika5592@mail.ru*

Научный руководитель: Курилович Н. В., кандидат социологических наук, доцент

В статье рассмотрены основные преимущества дистанционной формы обучения при проведении лекционных занятий в УВО исходя из личного опыта. Сделан вывод о том, что комбинирование различных форм обучения позволит повысить качество получаемого образования.

Ключевые слова: *дистанционная форма обучения; информатизация высшего образования.*

Становление информационного общества тесно связано с процессом информатизации, который затрагивает и систему высшего образования в том числе. Информатизация высшего образования предполагает множество направлений, одним из которых является внедрение дистанционной формы обучения. Такая форма обучения реализуется за рубежом уже не первый год, однако мы были вынуждены с ней столкнуться весьма неожиданно. Из-за сложившейся эпидемиологической ситуации, вызванной распространением COVID-19, весной этого года был осуществлен переход на полную дистанционную форму получения образования в УВО.

Вследствие таких резких изменений, пришлось столкнуться с определенными трудностями в процессе организации обучения, часть из которых пока остается неразрешенной. Главной проблемой является