

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

СМИРНОВА

Алина Александровна

ОСОБЕННОСТИ МОТИВАЦИИ УЧАСТНИКОВ
МАССОВЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ
ОНЛАЙН-ИГР

Реферат дипломной работы

Научный руководитель:

Кандидат психологических наук,
доцент

Солодухо Александр Сергеевич

Минск, 2017

Реферат

Дипломная работа 78 с., 5 табл., 7 прил., 31 источник.

МОТИВАЦИЯ, ОНЛАЙН-ИГРЫ, MMORPG, ПОТРЕБНОСТИ, КИБЕРПСИХОЛОГИЯ.

Объект исследования – мотивация участников компьютерных онлайн-игр.

Предмет исследования – особенности мотивации участников компьютерных онлайн-игр.

Цель исследования: выявить особенности мотивации участников компьютерных онлайн-игр.

Гипотеза исследования: общение с другими игроками является ключевым фактором мотивации участников компьютерных онлайн-игр.

Методологическим основанием исследования послужили труды отечественных и зарубежных исследователей в области исследования мотивации - З. Фрейд, К. Левин, Г. Мюррей, Д. Маклелланд, Ф. Хайдер, Л. Фестингер, Г. Оллпорт, А. Маслоу, Р. Кеттелл, Р. Бартл, Н. Йи.

В исследовании приняли участие 32 испытуемых в возрасте от 18 до 33 лет, с различной степенью вовлеченности в игру. Для проведения исследования были использованы: адаптированный для русскоязычной выборки «Опросник мотивации многопользовательских компьютерных ролевых онлайн-игр», «Методика диагностики степени удовлетворенности актуальных потребностей» А. В. Капцова, а также метод полустандартизированного интервью с последующим проведением качественно-количественного анализа материалов интервью, а также применением ряда статистических процедур: расчет коэффициента корреляции Спирмена. Для проведения статистических процедур обработки и анализа данных, полученных в эмпирическом исследовании, использовалась компьютерная программа IBM SPSS Statistics v. 22.0.

Научная и практическая значимость исследования. Полученные в ходе исследования результаты дополняют и расширяют уже имеющиеся данные об особенностях мотивации участников компьютерных онлайн-игр, в частности о русскоязычной выборке.

Результаты данной работы можно использовать для совершенствования психологических программ работы с кибераддикцией, также результаты можно использовать для практической работы психолога в сфере киберспорта, в частности методику для диагностики мотивации

участников онлайн-игр, можно использовать для диагностики мотивации кибер-спортсменов, и исходя из полученных результатов выстраивать тактики повышения мотивации.

Abstract

Thesis 78 p., 5 tab., 7 adj., 31 sources.

MOTIVATION, ONLINE GAMES, MMORPG, CYBERPSYCHOLOGY.

The object of study - the motivation of participants in computer online games.

Subject of research - peculiar properties of motivation participants online computer games.

Objective: To identify the peculiar properties of motivation of participants in computer online games.

The hypothesis of the study: communication with other players is a key motivator among members online computer games.

The methodological basis of the study was the results of a study of internal and external researchers in the field of motivation studies - Z. Freud, K. Levin, G. Murray, D. McLelland, F. Haider, L. Festinger, G. Allport, A. Maslow, R. Kettell, R. Bartle, N. Yee.

The study involved 32 subjects between the ages of 18 to 33 years, with varying degrees of involvement in the game. To conduct the study were used: adapted for Russian sample "Questionnaire motivation multiplayer online role-playing games", "Methods of diagnosing the degree of satisfaction of current needs," A.V. Kaptsov and method semi-standardized interviews followed by qualitative and quantitative analysis of the interview material as well as using a number of statistical procedures: Spearman correlation coefficient calculation. For the statistical data processing and analysis procedures derived from empirical research, used computer IBM SPSS Statistics v program. 22.0.

The scientific and practical significance of the study. The findings of the research results complement and extend the existing data on the motivation of the peculiar properties of the participants computer online games, in particular on the Russian-speaking sample.

The results of this work can be used to improve the psychological work programs with cyberaddiction, as the results can be used for practical work of psychologists in the field of cyber-sports, in particular the methodology for the diagnosis of motivation of participants of online games can be used to diagnose motivation competitive players, and on the basis of the results obtained to build tactics increase motivation.

Рэферат

Дыпломная работа 78 с., 5 табл., 7 дад., 31 крыніц.

МАТЫВАЦЫЯ, ОНЛАЙН-ГУЛЬНІ, MMORPG, ПАТРЭБНАСЦІ, КІБЕРПСІХАЛОГІЯ.

Аб'ект даследавання - матывацыя ўдзельнікаў камп'ютэрных онлайн-гульняў.

Прадмет даследавання - асаблівасці матывацыі удзельнікаў камп'ютэрных онлайн-гульняў.

Мэта даследавання: выявіць асаблівасці матывацыі удзельнікаў камп'ютэрных онлайн-гульняў.

Гіпотэза даследавання: зносіны з іншымі гульцамі з'яўляецца асноўным фактарам матывацыі удзельнікаў камп'ютэрных онлайн-гульняў.

Метадалагічнай падставай даследавання паслужылі работы айчынных і замежных даследчыкаў у галіне даследавання матывацыі - З. Фрэйд, К. Левін, Г. Мюрэй, Д. Маклелланд, Ф. Хайдэр, Л. Фесцінгер, Г. Олпарт, А. Маслоу, Р. Кеттэлл, Р. Бартлі, Н. Ёі.

У даследаванні прынялі ўдзел 32 падыспытных ва ўзросце ад 18 да 33 гадоў, з рознай ступенню ўцягнутасці ў гульню. Для правядзення даследавання былі выкарыстаны: адаптаваны для рускамоўнай выбаркі «Апытальнік матывацыі шматкарыстальніцкіх камп'ютэрных ролевых онлайн-гульняў», «Методыка дыягностыкі ступені задаволенасці актуальных патрэбаў» А. В. Капцова, а таксама метады полустандартызаванага інтэрв'ю з наступным правядзеннем якасна-колькаснага аналізу матэрыялаў інтэрв'ю, а таксама прымяненнем шэрагу статыстычных працэдур: разлік каэфіцыента карэляцыі Спирмена. Для правядзення статыстычных працэдур апрацоўкі і аналізу дадзеных, атрыманых у эмпірычным даследаванні, выкарыстоўвалася камп'ютэрная праграма IBM SPSS Statistics v. 22.0.

Навуковая і практычная значнасць даследавання. Атрыманая ў ходзе даследавання вынікі дапаўняюць і пашыраюць ўжо наяўныя дадзеныя пра асаблівасці матывацыі удзельнікаў камп'ютэрных онлайн-гульняў, у прыватнасці аб рускамоўнай выбарцы.

Вынікі гэтай работы можна выкарыстоўваць для ўдасканалвання псіхалагічных праграм работы з кіберадыкцыяй, таксама вынікі можна выкарыстоўваць для практычнай працы псіхолага ў сферы кіберспорту, у прыватнасці метадку для дыягностыкі матывацыі удзельнікаў онлайн-гульняў, можна выкарыстоўваць для дыягностыкі матывацыі кібер-

спартсменаў, і зыходзячы з атрыманых вынікаў выбудоўваць тактыкі павышэння матывацыі.