

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

КОРШУН
Евгения Юрьевна

МОТИВАЦИЯ ИГРОКОВ КОСПЛЕЯ

Реферат дипломной работы

Научный руководитель:
кандидат психологических
наук,
доцент Ксенда О.Г.

Допущена к защите

« ___ » _____ 2018 г.

Зав. кафедрой психологии
доктор психологических наук,
профессор _____ И.А. Фурманов

Минск, 2018

РЕФЕРАТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Дипломная работа – 67 с., 6 рис., 9 табл., 48 источников.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: МОТИВАЦИЯ, КОСПЛЕЙ, ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ИГРОКИ КОСПЛЕЯ, СУБКУЛЬТУРА, МОТИВАЦИЯ ИГРОКОВ КОСПЛЕЯ.

Объект исследования: мотивация.

Предмет исследования: мотивация игроков косплея.

Цель: охарактеризовать мотивацию игроков косплея.

Методы проведения работы: тестирование и мини-сочинения.

В работе проведен теоретический анализ мотивации игроков косплея. Рассмотрены подходы к пониманию понятия мотивации, классификации мотивации, понятие косплея и рассмотрен косплей как игровая деятельность; выделены особенности мотивации игроков косплея и различия в мотивации игроков с различным стажем.

Исследование, проведенное в рамках дипломной работы, позволило раскрыть особенности мотивации игроков косплея. Была установлена лидирующая потребность косплееров, составляющая основу мотивации, а также выявлены их внутренняя и внешняя мотивации. Были выявлены предпочитаемые переживания игроков, а также установлена выраженность потребности в новых ощущениях. Был проведен сравнительный анализ элементов мотивации косплееров с различным стажем участия в игре.

Результаты исследования могут быть применены в психологическом консультировании, использоваться в материалах лекций об игровой деятельности и молодежных субкультурах, при проведении психологических тренингов, на которых будут присутствовать люди, увлекающиеся игрой косплей. Данная работа может быть использована в качестве научной базы в дальнейших исследованиях игроков косплея и мотивации игроков косплея.

Материалы и результаты дипломной работы были получены на основании достоверных источников и самостоятельно проведенных теоретических и практических исследований.

РЭФЕРАТ ДЫПЛОМНАЙ РАБОТЫ

Дыпломная работа 67 с., 6 мал., 9 табл, 48 крыніцы.

КЛЮЧАВЫЯ СЛОВЫ: МАТЫВАЦЫЯ, КАСПЛЕЙ, ГУЛЬНЯВОЕ ДЗЕЙНАСЦЬ, ГУЛЬЦЫ КАСПЛЕЯ, СУБКУЛЬТУРА, МАТЫВАЦЫЯ ГУЛЬЦОУ КАСПЛЕЯ.

Аб'ект даследавання: матывацыя.

Прадмет: Матывацыя гульцоў касплея.

Мэта: ахарактарызаваць матывацыю гульцоў касплея.

Метады правядзення працы: тэставанне і міні-сачынення.

У працы праведзены тэарэтычны аналіз матывацыі гульцоў касплея. Разгледжаны падыходы да разумення паняцця матывацыі, класіфікацыі матывацыі, паняцце касплея і разгледжаны касплей як гульнявая дзейнасць; вылучаны асаблівасці матывацыі гульцоў касплея і адрозненні ў матывацыі гульцоў з розным стажам.

Даследаванне, праведзенае ў рамках дыпломнай працы, дазволіла раскрыць асаблівасці матывацыі гульцоў касплея. Была устаноўлены лідзіруючыя патрэбы касплееров, складнікі асновы матывацыі, а таксама выяўлены іх унутраная і знешняя матывацыі. Былі выяўлены упадабаныя перажыванні гульцоў, а таксама ўстаноўлена выяўленасць патрэбы ў новых адчуваннях. Быў праведзены параўнальны аналіз элементаў матывацыі касплееров з розным стажам ўдзелу ў гульні.

Вынікі даследавання могуць быць ужытыя ў псіхалагічным кансультаванні, выкарыстоўвацца ў матэрыялах лекцый аб гульнявой дзейнасці і моладзевых субкультурах, пры правядзенні псіхалагічных трэнінгаў, на якіх будуць прысутнічаць людзі, якія захапляюцца гульнёй касплей. Дадзеная праца можа быць выкарыстана ў якасці навуковай базы ў далейшых даследаваннях гульцоў касплея і матывацыі гульцоў касплея.

Матэрыялы і вынікі дыпломнай працы былі атрыманыя на падставе дакладных крыніц і самастойна праведзеных тэарэтычных і практычных даследаванняў.

ABSTRACT OF THE THESIS

Thesis 67 p., 6 fig., 9 table, 48 sources.

KEYWORDS: MOTIVATION, COSPLAY, GAME ACTIVITY, PLAYERS OF THE COSPLAY, SUBCULTURE, MOTIVATION OF PLAYERS OF THE COSPLAY.

Object of study: motivation.

Subject of study: motivation of cosplay players.

Purpose: to characterize the motivation of cosplay players.

Methods of work: testing and mini-compositions.

The paper presents theoretical analysis of the motivation of cosplay players. Consideration was given to the approaches to understanding the concept of motivation, the classification of motivation, the concept of cosplay and considered cosplay as a game activity; the features of motivation of cosplay players and differences in the motivation of players with different experience were also highlighted.

The research conducted within the framework of the thesis, allowed to reveal the features of motivation of cosplay players. The leading needs of cosplayers, which form the basis of motivation, were established, and their internal and external motivations were revealed. The preferred experiences of the players were revealed, and the need for new sensations was also expressed. A comparative analysis of the elements of cosplayer motivation with different years of participation in the game was conducted.

The results of the research can be used in psychological counseling, or as the material of lectures about gaming activities and youth subcultures, in the conduct of psychological training, which will be attended by people who are keen on playing cosplay. This paper can be used as the scientific base for further research of cosplay players and motivation of cosplay players.

The materials and results of the thesis were obtained on the basis of reliable sources and independently carried out theoretical and practical research.

