

Научная статья

УДК 159.9

<https://doi.org/10.23947/2658-7165-2022-5-6-67-85>

Особенности мотивации достижения у студентов – активных пользователей компьютерных игр

Владимир А. Шарпило*, Ирина В. Абакумова, Илья Г. Смольянов

Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация

* sharpilo.vladimir222@gmail.com

Аннотация

Данная статья посвящена проблеме изучения особенностей мотивации достижения у студентов с различной активностью в пользовании компьютерными играми. Во **Введении** обосновывается актуальность исследования связи разной степени игровой активности студентов и особенностей развития мотивации достижения, дается теоретический обзор западных и отечественных подходов к изучению мотивации достижения. Новизна исследования заключается в получении сведений относительно связи мотивации достижения с любительской и профессиональной игровой активностью. В разделе **«Методы»** дается описание методов исследования связи мотивации достижения с игровой активностью. В разделе **«Результаты»** представлены данные, полученные в ходе эмпирического исследования. Было выявлено преобладание онлайн игр в игровой деятельности группы «киберспортсменов», и преобладание однопользовательских игр у группы «любителей». Статистический расчет позволил доказать связь между данными параметрами, и дать качественный анализ изучаемым явлениям. Определено, что киберспортсмены значимо больше, в сравнении с любителями, предпочитают онлайн игры, а любители, соответственно, однопользовательские. Достоверных различий между сравниваемыми группами (киберспортсменов и любителей) в показателях частоты активности в компьютерных играх, предпочтений игры в одиночку или же в команде, интернет-зависимого поведения, мотивации достижения успеха и мотивации избегания неудач не было выявлено. Вместе с этим, некоторые показатели были сильно приближены к значимым значениям. Это показатель мотивации избегания неудач и показатель предпочтения игры в одиночку или же в команде. В связи с этим можно предполагать, что, вероятно, данные результаты были вызваны относительно небольшой выборкой, и при расширении исследования данные показатели достигли бы значимого значения. В разделе **«Обсуждение результатов»** дается интерпретация полученных результатов о связи особенностей мотивации достижения у студентов с различной активностью в пользовании компьютерными играми.

Ключевые слова

гейминг, киберспортсмены, киберспорт, мотивация достижения успеха, мотивация избегания неудач

Для цитирования

Шарпило, В. А., Абакумова, И. В. Смольянов, И. Г. (2022). Особенности мотивации достижения у студентов – активных пользователей компьютерных игр. *Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология*, 5(6), 67–85. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2022-5-6-67-85>

Research article

УДК 159.9

<https://doi.org/10.23947/2658-7165-2022-5-6-67-85>

Features of achievement motivation in students who actively use computer games

Vladimir A. Sharpilo*, Irina V. Abakumova, Ilya G. Smolyanov

Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation

* sharpilo.vladimir222@gmail.com

Abstract

This article is devoted to the problem of studying the features of achievement motivation among students with different activities in using computer games. The **Introduction** substantiates the relevance of the study of the relationship between the various degrees of students' play activity and the peculiarities of the development of achievement motivation and gives a theoretical overview of foreign and Russian approaches to the study of achievement motivation. The study is novel in obtaining information about the relationship between achievement motivation and nonprofessional and professional gaming activity. The **Methods** section describes methods for investigating the relationship between achievement motivation and gaming activity. The **Results** section presents the data obtained during the empirical study. The predominance of online games in the gaming activities of the group of 'cybersportsmen' and the predominance of single-player games in the group of 'nonprofessionals' was revealed. Statistical data processing made it possible to prove the relationship between these parameters and to give a qualitative analysis of the phenomena studied. It is determined that esports players significantly more often prefer online games and nonprofessionals, respectively, single-player. There were no significant differences between the compared groups (esports players and nonprofessionals) in the frequency of activity in computer games, preferences for playing alone or in a team, Internet-dependent behavior, motivation to achieve success and motivation to avoid failures. At the same time, some indicators were very close to significant values. It is an indicator of motivation to avoid failures and an indicator of preference for playing alone or in a team. It can be assumed that these results were probably caused by a relatively small sample, and with the expansion of the study, these indicators would have reached a significant value. The **Discussion** section provides an interpretation of the results obtained on the relationship between the characteristics of achievement motivation in students with different activities using computer games.

Keywords

gaming, esportsman, esports, success motivation, motivation to avoid failure

For citation

Sharpilo, V. A., Abakumova, I. V., Smolyanov, I. G. (2022). Features of achievement motivation in students who actively use computer games. *Innovative Science: psychology, pedagogy, defectology*, 5(6), 67–85. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2022-5-6-67-85>

Введение

Нельзя сказать, что тема компьютерных игр и изучение человека в виртуальном пространстве игры являются чем-то совершенно новым. Некоторыми отечественными учёными уже были проведены исследования и выполнены работы по данной теме (Иванова, 2017; Аветисова, 2011). В данных исследованиях была хорошо раскрыта тема мотивации достижения и её связи с видеоиграми, с возрастом людей увлекающихся видеоиграми, с частотой и продолжительностью их сеансов, с опытом в подобном увлечении, половые различия и т. д. Однако несмотря на обширность исследований мотивации достижения и компьютерной активности в рамках психологической теории и эмпирических исследований, примечательно, что в отношении киберспортсменов данный вопрос рассмотрен недостаточно.

Актуальность настоящего исследования объясняется всё большим увеличением темпов компьютеризации в мире, цифровизацией социальных отношений, а также прогрессивными изменениями в сфере видеоигр и киберспорта, которая активно развивается не только в зарубежных странах, но и в России (Паныч, Петровский, Огурцов, 2019; Солодников, Тимофеева, 2020). С этими явлениями напрямую взаимодействуют видеоигры, которые являются как средством цифровизации социальных отношений, так и целью этих отношений. Согласно статистическим данным, в видеоигры играет около 3.1 млрд. человек, а это около 40 % населения Земли по данным DFC Intelligence исследования в июле 2020 года. Стоит отметить, что проблема игровой зависимости становится всё актуальнее, особенно это видно в исследовании зарубежных авторов (Nielsen, Karhulahti, 2017), однако, данная проблема не остаётся без внимания, и многими, в том числе и видеоигровыми сообществами, были предприняты попытки некоего «оздоровления» игроков. Одной из таких попыток можно признать введение «Активных видеоигр» (AVG) (Kirk, Manley, 2020), которые, к сожалению, хоть и ставили своей целью популяризацию здорового образа жизни, особенно для людей активных в видеоиграх, пока что не смогли стать популярными, ввиду их однообразия, малого интереса игроков, и, как следствия, коммерческой не выгоды.

Значимость мотивации достижения для развития каждого человека, особенно школьника или студента, которые, как правило, более подвержены видеоиграм, не ставится под сомнение, потому как именно мотивация достижения, направленная на успех или избегание неудач, оказывает значимое влияние на результат любой деятельности, как учебной, так и трудовой. Таким образом, развилась необходимость исследовать взаимосвязь особенностей мотивации достижения и активности в компьютерных играх у студентов.

На основании анализа психологической теории, накопленной за прошедшие годы и благодаря современным исследованиям, можно заключить, что взаимосвязь между увлечением компьютерными играми и мотивацией достижения достоверно существует и, как правило, у игроков преобладает мотивация успеха (Аветисова, 2011). Особенно это выявлено

в соревновательных играх, что было проверено многочисленными исследованиями. В некоторых случаях у игроков обнаруживается не только ярко выраженная мотивация успеха, которая в отношении пола преобладает у женщин, но и выраженная мотивация избегания неудач. Кроме того, установлено, что более взрослые игроки более мотивированы на успех, чем более молодые, и способны переносить данную мотивацию на свою жизнь (Иванова, 2017).

Мотивация достижения – это та мотивация деятельности человека, которая отвечает за его потребность добиваться успеха и избегать неудач. Она подразделяется на мотивацию достижения успеха и мотивацию избегания неудач, соответственно. Мотивация к достижению успеха – это влечение человека достигать больших результатов в деятельности, стремиться к успеху. Мотивация избегания неудач подразумевает потребность человека в любой ситуации действовать так, чтобы избежать неудачи, особенно в тех случаях, когда результаты его деятельности воспринимаются и оцениваются другими людьми.

Как правило, личностям с развитой мотивацией достижения успеха свойственны: положительная оценка окружающего, оптимизм, положительная реакция на трудности и препятствия, опора в деятельности на свои способности, адекватная оценка своих способностей, внутренний локус контроля. Личностям же с развитой мотивацией избегания неудач, как правило, свойственны: упор внимания на вероятных трудностях, стремление минимизировать потери в случае успеха своих действий, неуверенность в себе и, как следствие, высокая степень тревожности. Придерживаясь данного поведения (при мотивации избегания неудач), люди склонны работать гораздо больше, однако, возникновение неожиданных трудностей имеет высокую вероятность сильно изменить их эффективность.

Также, стоит уделить внимание и другим терминам, используемым в контексте нашей работы. Гейминг – это времяпрепровождение человека за видеоиграми. Киберспортсмен – человек, профессионально занимающийся киберспортом (соревновательной деятельностью в среде видеоигр).

Определенные мотивы гейминга – мотивы преодоления, соревнования и эскапизма, – а также высокая мотивация достижения обуславливают интерес геймеров к киберспорту как сфере, где можно показать свои возможности, стать первым, добиться признания и ценных наград. Мотивация «Достижения» включает следующие подкомпоненты: улучшения игрового персонажа, техники, «скиллов», влиятельности и власти в игре; познания механики основных законов игры, в целях повышения процента успешности выполняемых задач и квестов; конкуренции и соревнования (Буянова, Козлина, 2017).

Предмет исследования – особенности мотивационной составляющей гейминга, достижения успеха и избегания неудач, а также степень интернет зависимости.

Гипотезы исследования:

1. Профессиональная и любительская увлечённость компьютерными играми будет способствовать развитию мотивации достижения, направленной на достижение успеха или избегания неудач.
2. Испытуемые, в зависимости от профессиональной или любительской направленности по отношению к компьютерным играм, будут предпочитать разные виды игр, по жанрам, по онлайн или офлайн формату, по командному или индивидуальному взаимодействию.

Методы

Целью настоящего исследования явилось изучение особенностей мотивации достижения у студентов активных пользователей компьютерными играми.

Эмпирическим объектом исследования выступили 83 студента, из них 63 юношей и 20 девушек. Возраст испытуемых варьировался в диапазоне от 17 до 23 лет, средний возраст по выборке – 20 лет. Испытуемые принадлежали различным факультетам и вузам по всей стране.

В методологический инструментарий вошли следующие методики:

1. Авторская анкета на определение активности в видеоиграх (В. А. Шарпило, И. В. Абакумова);
2. Шкала мотивации гейминга (в адаптации Н. А. Ивановой, А. В. Артемова, В. Л. Волохонского, С. В. Дубика) (Gaming Motivation Scale (GAMS));
3. Мотивация на избегание неудач (Т. Элерс);
4. Мотивация на достижение успеха/избегание неудач (Т. Элерс);
5. Шкала интернет-зависимости (С. Чен).

1. Авторская анкета на определение активности в видеоиграх.

Анкета, помимо сбора информации о поле и возрасте испытуемых, позволяет получить информацию о, непосредственно, активности в пользовании компьютерными играми, которая выражается в частоте игровых сеансов, принадлежности к киберспорту, предпочтениях в жанре игр, в виде игр (онлайн\оффлайн) и ведущей мотивации.

2. Шкала мотивации гейминга (Gaming Motivation Scale (GAMS)).

Шкала оценивает глубинную мотивацию гейминга по шести показателям: 1) внутренняя мотивация – отражает внутреннее побуждение играть в компьютерные игры (исследовательские мотивы или развитие навыков и обучение, также поиск острых ощущений и адреналина); 2) внешняя (экстернальная) регуляция – разновидность внешней мотивации, отражает внешнее побуждение к игровой компьютерной деятельности (награды, призы, признание); 3) идентифицированная регуляция – разновидность внешней мотивации, отражает побуждение играть, обусловленное отношением к играм как к деятельности, имеющей особое значение, как-то сопряженной с личными целями человека; 4) интегративная (встроенная) регуляция – разновидность внешней мотивации, когда игра – просто часть образа жизни, часть профессии или способ достижения целей (например, человек хочет стать геймдизайнером); 5) интроецированная регуляция – разновидность внешней мотивации, отражает внешнее побуждение к игре под давлением внутренних вины или тревоги; 6) амотивация – это отсутствие побуждения к игре, осуществление игровой деятельности по инерции, «непонятно для чего».

3. Мотивация на избегание неудач (Т. Элерс).

Тест позволяет оценить уровень защиты личности, мотивации к избеганию неудач, страха перед несчастьем. Методика Т. Элерса основана на теории о балансе двух ведущих мотивов личности – мотиве к достижению успеха и мотиве к избеганию неудачи. Считается, что соотношение данных мотивов определяет поведение человека при встрече с препятствиями к достижению цели.

4. Мотивация на достижение успеха/избегание неудач (Т. Элерс).

Тест предназначен для диагностики мотивационной направленности личности на достижение успеха. При диагностике личности на выявление мотивации к успеху Т. Элерс исходил из положения: личность, у которой преобладает мотивация к успеху, предпочитает средний или низкий уровень риска. Ей свойственно избегать высокого риска. При сильной мотивации к успеху, надежды на успех обычно скромнее, чем при слабой мотивации к успеху, однако, такие люди много работают для достижения успеха, стремятся к успеху.

5. Шкала интернет-зависимости (CIAS) (С. Чен).

По своим диагностическим критериям шкала наиболее близка к шести диагностическим

компонентам, универсальным для всех вариантов аддикций: сверхценность, изменения настроения, рост толерантности, симптомы отмены, конфликт с окружающими, рецидив. Кроме этого, среди очевидных плюсов данного инструмента выделяется его структура, в которой заложен принцип пошкального и суммарного измерения. Тест позволяет параллельно измерять специфические симптомы зависимости, среди которых: толерантность, симптом отмены, компульсивности; и, в тоже время, исключительно психологические аспекты, такие как: способность управлять собственным временем и наличие внутриличностных проблем.

Опрос респондентов проводился в соответствии со стандартом реализации диагностических процедур: каждому респонденту поочередно были предъявлены все 5 методик, перед предъявлением были зачитаны соответствующие методикам инструкции. Подсчет результатов проводился в соответствии с ключами методик.

Достоверность полученных результатов обеспечивалась использованием в исследовании методов математической статистики: анализ таблиц сопряженности с применением точного теста Фишера, а также d-критерия Коуэла для выяснения силы связи (коэффициент корреляции r при уровне достоверного $p < 0,05$). Применялись компьютерные программы Microsoft Office Excel 2016, The R Project for Statistical Computing.

Результаты

Для данного исследования нами была разработана анкета, по результатам которой мы выделяем из выборки две сравниваемые группы: киберспортсмены (группа 1) и любители (группа 2). Таким образом, в первую группу вошло 15 студентов, а во вторую – 68 ($n = 83$) (Рис. 1).

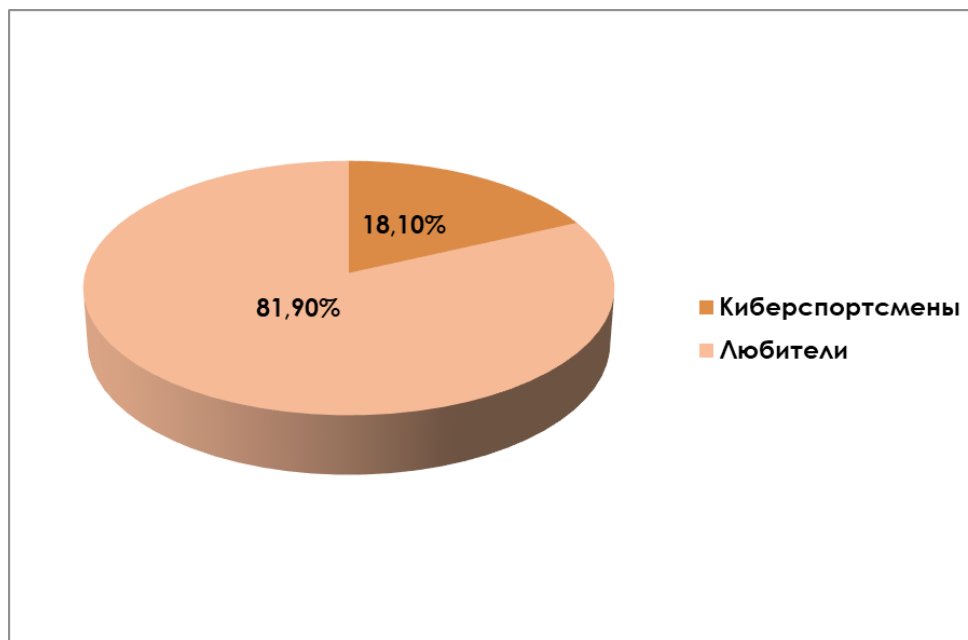


Рисунок 1. Результаты исследования выборки по группам сравнения (в %).

На Рисунке 2 представлены результаты проведенного нами анализа данных об уровне частоты сеансов активности в видеоиграх в выборке, полученных с помощью авторской анкеты.

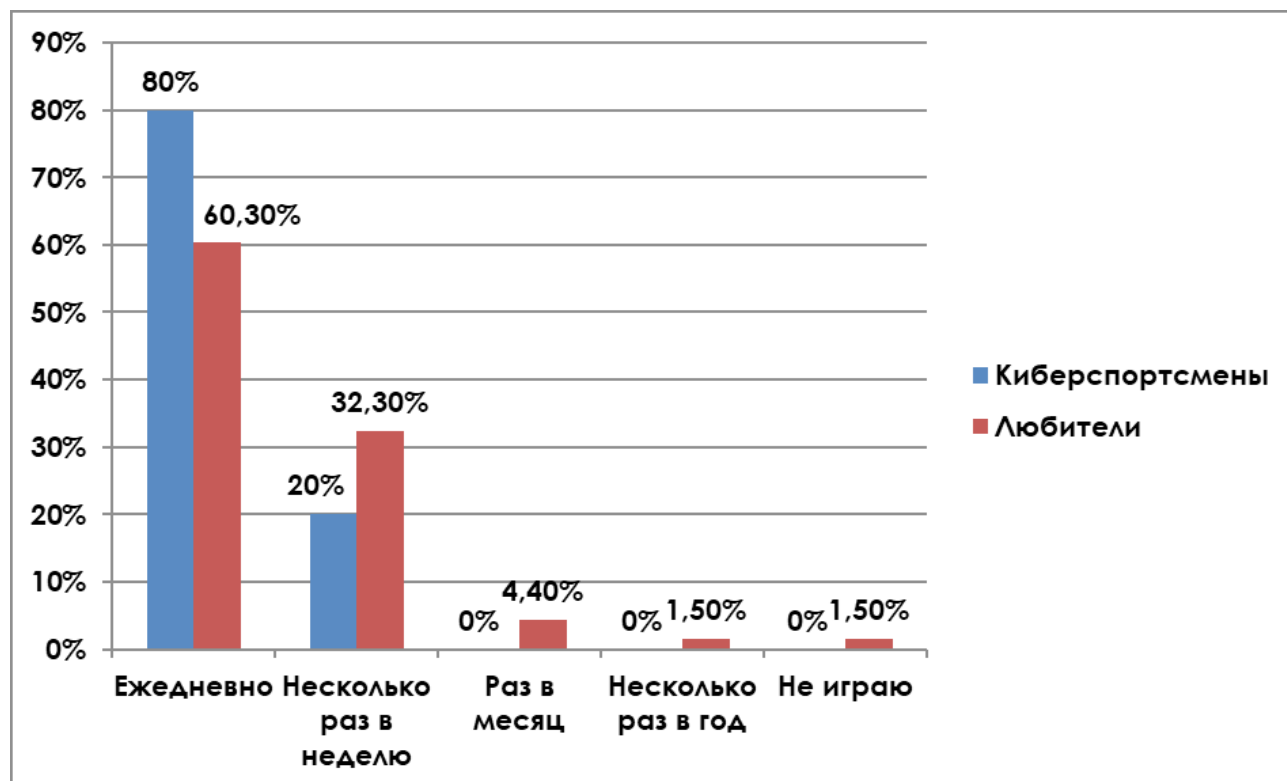


Рисунок 2. Результаты исследования выборки на уровень частоты сеансов активности в видеоиграх (в %).

В результате обработки результатов, было выявлено, что 80 % респондентов-киберспортсменов (12 человек) проявляют активность в видеоиграх ежедневно, что может быть объяснено необходимостью регулярных тренировок и профессиональной надобностью.

Касательно других полученных данных:

60,3 % респондентов-любителей (41 человек) также проводят игровые сеансы ежедневно;

20 % респондентов-киберспортсменов (3 человек) проявляют игровую активность несколько раз в неделю;

32,3 % респондентов-любителей (22 человек) проявляют игровую активность несколько раз в неделю;

4,4 % респондентов-любителей (3 человек) проявляют игровую активность несколько раз в месяц;

1,5 % респондентов-любителей (1 человек) проявляют игровую активность несколько раз в год;

1,5 % респондентов-любителей (1 человек) не проявляют игровую активность.

Проведенный нами анализ уровня интернет зависимости в выборке, полученный с помощью методики «Шкала интернет зависимости» С. Чена, показал следующий результат (Рис. 3).

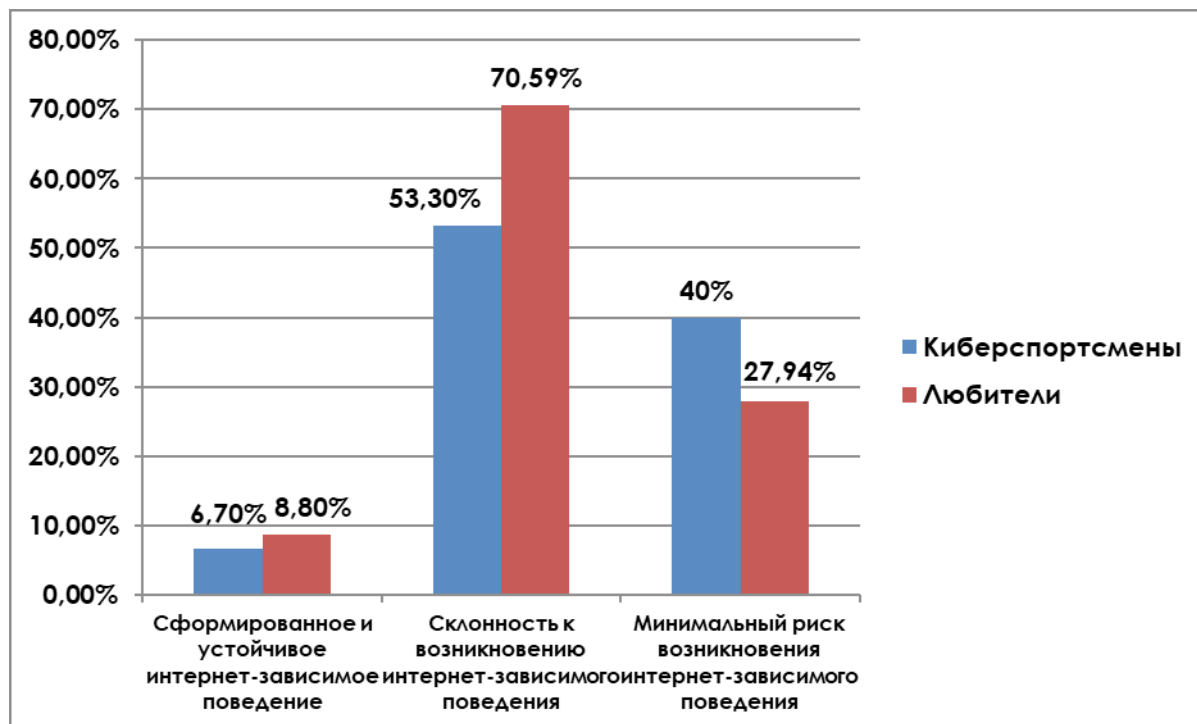


Рисунок 3. Результаты исследования уровня интернет-зависимости (в %).

В ходе обработки результатов, было выявлено, что в данной выборке сформированную и устойчивую интернет-зависимость имеет 1 человек (6,7 %) среди киберспортсменов, и 6 человек (8,8 %) среди любителей. Респондентов с интернет-зависимым поведением отличает невозможность субъективного контроля над использованием интернета, сопровождающаяся отрицательным влиянием этого использования на свою жизнь (отношения, здоровье, работу, учёбу, эмоциональное и психологическое состояние) и контрпродуктивным характером деятельности в интернете.

53,3 % респондентов-киберспортсменов (8 человек) и 70,59 % респондентов-любителей имеют склонность к возникновению интернет-зависимого поведения. Они находятся в зоне риска, в которой присутствует опасение потери субъективного контроля в пребывании в сети и развития зависимого поведения. Таким людям необходимо тщательно следить за своим состоянием и проводить регулярные профилактики во избежание нежелательных пагубных последствий.

Оставшиеся 40 % (6 человек) респондентов-киберспортсменов и 27,94 % (14 человек) любителей относятся к группе с минимальным риском возникновения интернет-зависимого поведения. Таким людям свойственна большая внутренняя устойчивость, развитая сила воли, самоконтроль и дисциплина. Они способны длительное время сопротивляться пагубным воздействиям интернета без развития зависимости.

Результат анализа данных, полученных с помощью методики «Мотивация на достижение успеха/избегание неудач» Т. Элерса, об уровне мотивации достижения, направленной на успех, представлен на Рисунке 4.

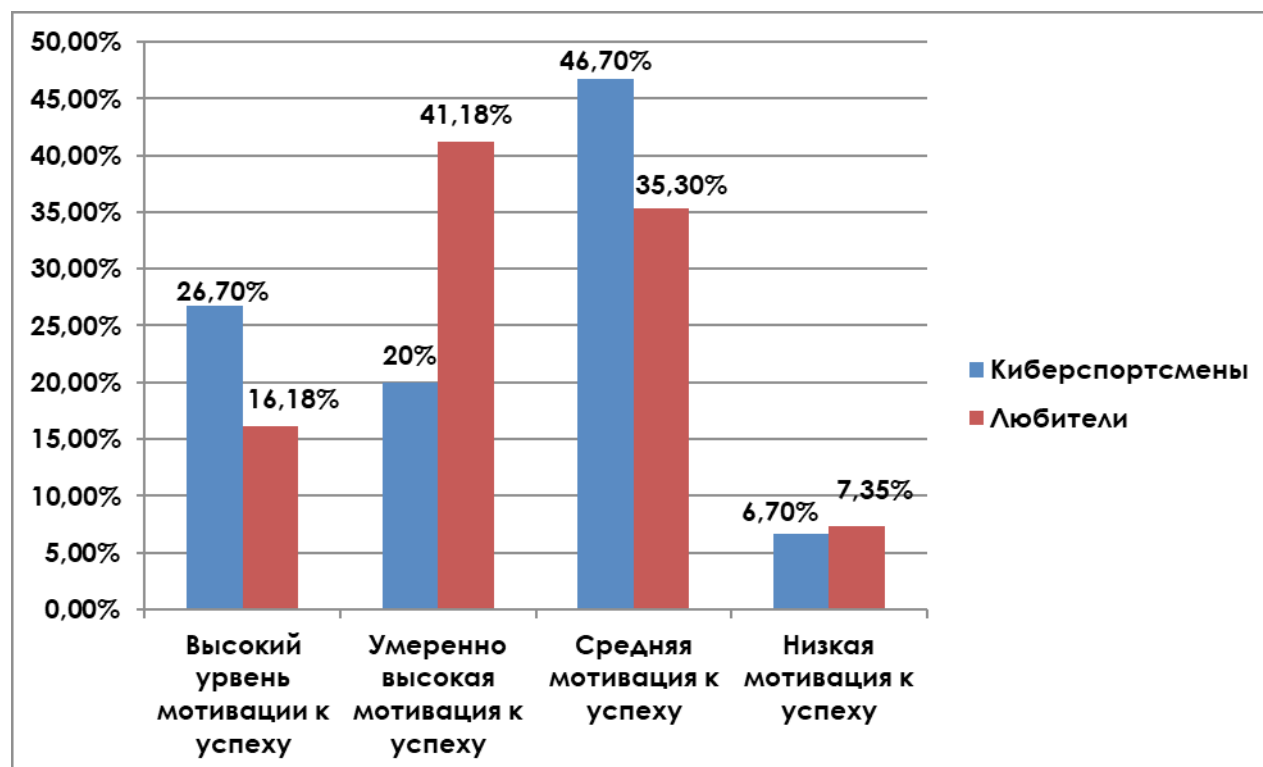


Рисунок 4. Результаты исследования оценки уровня мотивации к успеху (в %).

Глядя на полученные данные, можно заключить, что 26,7 % респондентов-киберспортсменов (4 человека) и 16,18 % любителей имеют высокий уровень мотивации, направленной на успех. У таких людей наблюдается устойчивое стремление сделать что-то быстро и хорошо, достичь определенного уровня в каком-либо деле. Они имеют потребность всеми доступными средствами достичь желаемого результата.

Касательно других полученных данных:

20 % киберспортсменов (3 человека) и 41,18 % любителей (28 человек) обладают умеренно высоким уровнем мотивации достижения (успеха). Такие люди всё также рвутся чего-либо достичь и добиться своих целей, но делают это не так рьяно, как при высокой мотивации.

46,7 % киберспортсменов (7 человек) и 35,3 % любителей (24 человека) имеют среднюю мотивацию к достижению успеха. Они замотивированы не меньше и не больше, чем другие, на достижение своих целей.

6,7 % киберспортсменов (1 человек) и 7,35 % любителей (5 человек) обладают низкой мотивацией к успеху и значительно отличаются более низким желанием к достижению, нежели другие люди.

Исследования показали, что люди, умеренно сильно ориентированные на успех, предпочитают средний уровень риска. Те же, кто боится неудач, предпочитают малый или, наоборот, слишком большой уровень риска. Чем выше мотивация человека к успеху – достижению цели, тем ниже готовность к риску. При сильной мотивации к успеху, надежды на успех обычно скромнее, чем при слабой мотивации к успеху, однако, такие люди много работают для

достижения успеха, стремятся к нему. Люди с низким уровнем мотивации к успеху проявляют неуверенность в себе, тяготеют выполняемой работой. Работа над трудными заданиями вызывает у них дискомфорт. Для личностей с выраженной мотивацией на достижение успеха характерны: активность, инициативность, настойчивость в достижении цели, ответственность.

Результат анализа данных, полученных с помощью методики «Мотивация на избегание неудач» Т. Элерса, об уровне мотивации достижения, направленной на избегание неудач, представлен на Рисунке 5.

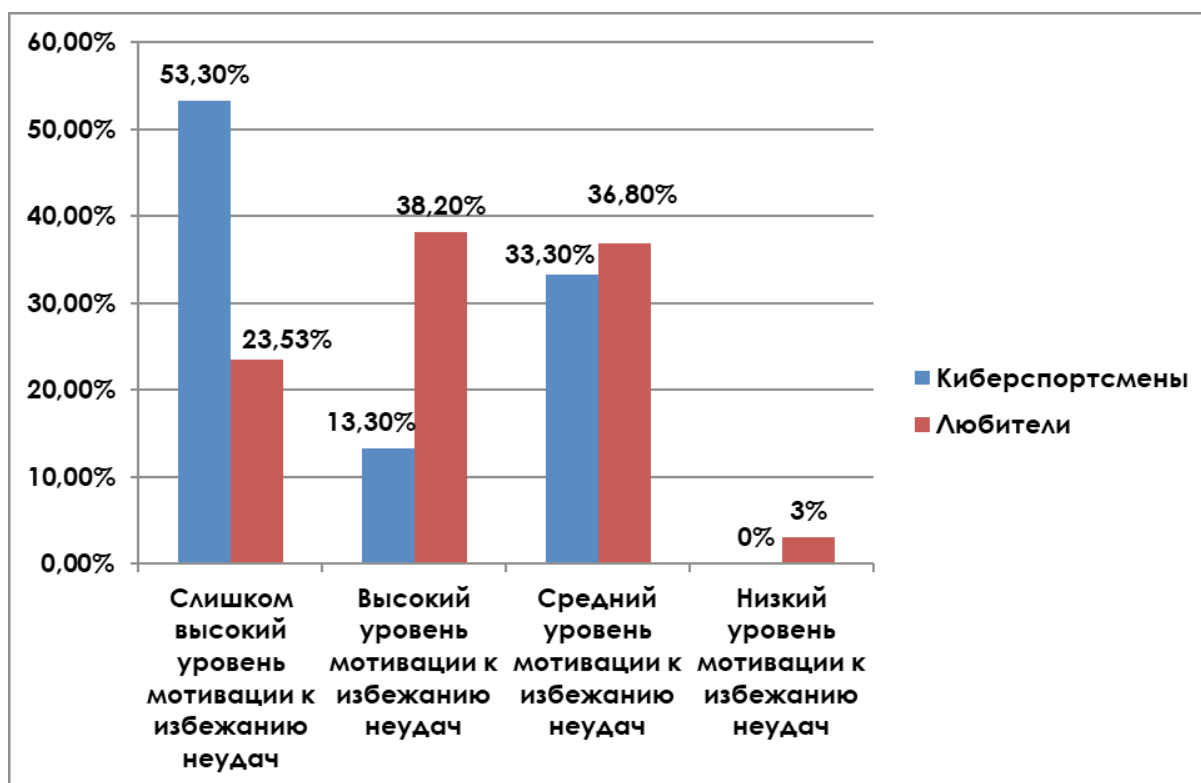


Рисунок 5. Результаты исследования оценки уровня мотивации достижения, направленной на избегание неудач (в %).

В результате обработки данных можно заключить:

53,3 % респондентов-киберспортсменов (8 человек) и 23,53 % респондентов-любителей (16 человек) имеют слишком высокий уровень мотивации к избеганию неудач.

13,3 % респондентов-киберспортсменов (2 человека) и 38,2 % респондентов-любителей (26 человек) демонстрируют высокий уровень мотивации к избеганию неудач.

33,3 % респондентов-киберспортсменов (5 человек) и 36,8 % респондентов-любителей (25 человек) имеют средний уровень мотивации избегания неудач.

3 % респондентов-любителей (2 человека) имеют низкий уровень мотивации избегания неудач. Такие люди не опасаются неудач, что не всегда имеет благоприятный исход.

Люди, у которых преобладает мотив избегания неудач, предпочитают малый, или, наоборот, чрезмерно большой риск, где неудача не угрожает престижу. У них наблюдается, как

правило, высокий уровень защиты и страха перед несчастными случаями. Доминирование у человека мотива избегания неудач приводит к занижению самооценки и уровня притязаний. Повторяющиеся неудачи могут привести такого человека в состояние привычной подавленности, к устойчивому снижению веры в себя и к хронической боязни неудач. У таких людей, как правило, низкий уровень развития мотивации достижения. Человек с тенденцией избегания неудачи характеризуется малой инициативностью, избеганием ответственных заданий, переоценкой или недооценкой своих возможностей.

На Рисунке 6 представлены данные о предпочтении определенного вида игр (однопользовательских, онлайн), полученные с помощью авторской анкеты.

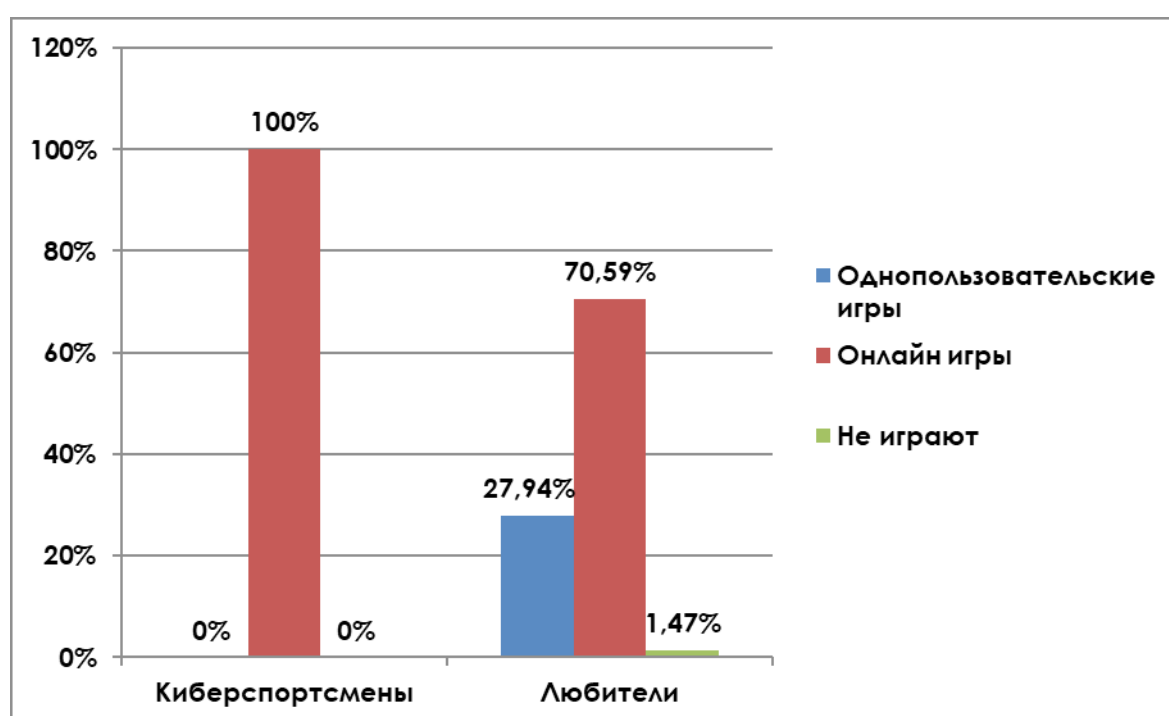


Рисунок 6. Результаты исследования предпочтений вида игр (однопользовательских или же онлайн) в выборке (в %).

В результате анализа данных анкетирования можно заключить, что 100 % респондентов-киберспортсменов (15 человек) и 70,59 % респондентов-любителей (48 человек) предпочитают онлайн игры. 27,94 % любителей (19 человек) предпочитают одиночные игры, и лишь 1,47 % любителей (1 человек) не играет в игры. Такое распределение может быть объяснимо большим упором на соревновательность онлайн игр, а также большими возможностями в удовлетворении общения и иных потребностей в них.

Проведенный нами анализ данных о предпочтении самостоятельной или же командной игры, полученных с помощью авторской анкеты, показал следующие результаты (Рис. 7).

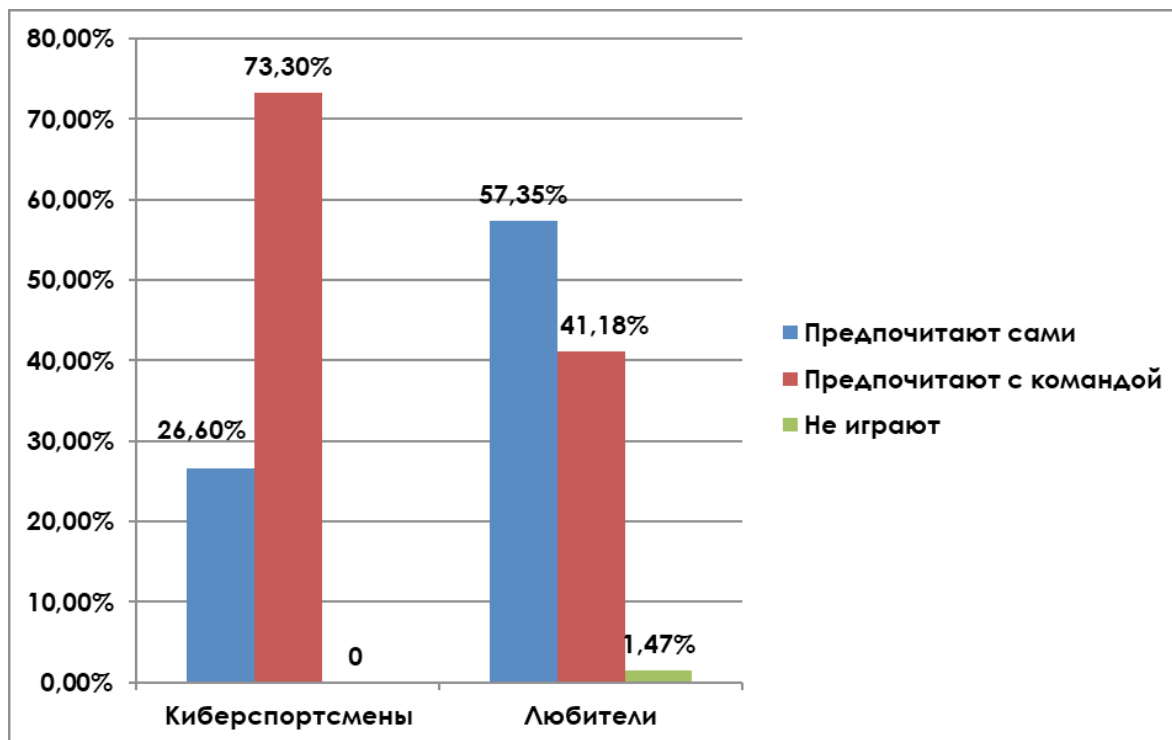


Рисунок 7. Результаты исследования оценки предпочтения самостоятельной или командной игры (в %).

В результате анализа данных можно увидеть, что: 26,6 % респондентов-киберспортсменов (4 человек) и 57,35 % респондентов-любителей (39 человек) предпочитают играть самостоятельно, без друзей и команды; 70,3 % респондентов-киберспортсменов (11 человека) и 41,18 % респондентов-любителей (28 человек) предпочитают играть в команде; 1,47 % респондентов-любителей (1 человек) не играет.

Проведенный нами анализ данных о ведущей мотивации гейминга, полученных с помощью методики «Шкала мотивации гейминга», показал следующие результаты (Рис. 8).

По группе киберспортсменов по шкале «Внутренняя мотивация» в среднем было набрано 10,7 из 15-ти баллов (что составляет 71,5 %) и 10,5 баллов (70,3 %) у любителей. Внутренняя мотивация отражает внутреннее побуждение играть в компьютерные игры (исследовательские мотивы или развитие навыков и обучение, также поиск острых ощущений и адреналина).

По группе киберспортсменов по шкале «Внешняя регуляция» в среднем было набрано 8,47 из 15-ти баллов (что составляет 56,47 %) и 7,96 баллов (53 %) у любителей. Внешняя (экстернатальная) регуляция, как разновидность внешней мотивации, отражает внешнее побуждение к игровой компьютерной деятельности (награды, призы, признание).

По группе киберспортсменов по шкале «Идентифицированная регуляция» в среднем было набрано 12,06 из 15-ти баллов (что составляет 80,44 %) и 10,07 баллов (67,1 %) у любителей. Идентифицированная регуляция, как разновидность внешней мотивации, отражает побуждение играть, обусловленное отношением к играм как к деятельности, имеющей особое значение, сопряженной с личными целями человека.

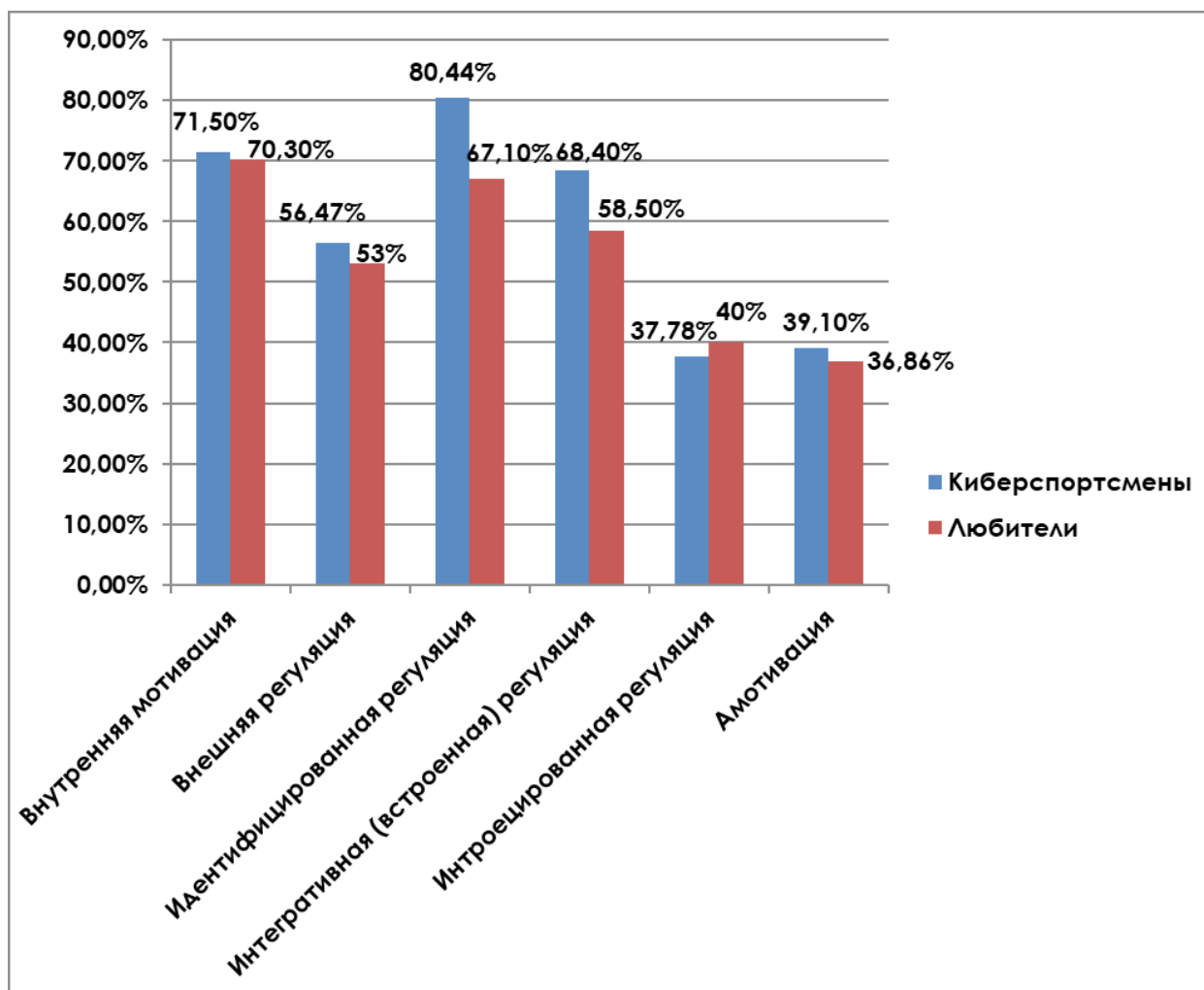


Рисунок 8. Результаты исследования мотивации гейминга (в %).

По группе киберспортсменов по шкале «Интегративная (встроенная) регуляция» в среднем было набрано 10,27 из 15-ти баллов (что составляет 68,4 %) и 8,78 баллов (58,5 %) у любителей. Интегративная (встроенная) регуляция, как разновидность внешней мотивации, отражает ситуацию, когда игра является просто частью образа жизни, частью профессии или способом достижения целей (например, человек хочет стать геймдизайнером).

По группе киберспортсменов по шкале «Интроецированная регуляция» в среднем было набрано 5,67 из 15-ти баллов (что составляет 37,78 %) и 6,01 баллов (40 %) у любителей. Интроецированная регуляция, как разновидность внешней мотивации, отражает внешнее побуждение к игре под давлением внутренних вины или тревоги.

По группе киберспортсменов по шкале «Амотивация» в среднем было набрано 5,87 из 15-ти баллов (что составляет 39,10 %) и 5,53 баллов (36,86 %) у любителей. Амотивация – это отсутствие побуждения к игре, осуществление игровой деятельности по инерции, «непонятно для чего».

Статистическая обработка данных эмпирического исследования

Анализ таблиц сопряженности точным тестом Фишера не выявил статистическую зависимость между исследуемыми особенностями мотивации достижения, степенью увлеченности компьютерными играми, предпочтением игры в команде или в одиночку и степенью интернет-зависимого поведения, однако, выявил достоверную статистическую связь между увлеченностью киберспортом и предпочтением онлайн игр, нежели однопользовательских.

Статистически достоверных различий в группах киберспортсменов и любителей не было выявлено и между показателями: частоты активности в компьютерных играх ($p = 0.6522$); предпочтения игры в одиночку или же в команде ($p = 0.07922$); а также показателями шкалы интернет-зависимого поведения ($p = 0.2972$); показателями шкалы мотивации достижения успеха ($p = 0.383$); показателями шкалы мотивации избегания неудач ($p = 0.09967$). Было выявлено достоверное различие между группами в предпочтении киберспортсменов онлайн игр однопользовательским ($p = 0.02853$). Также была выявлена сила различия выборок между показателями шкалы интернет-зависимого поведения ($d = -0.2900434$), показателями шкалы мотивации достижения успеха ($d = 0.1090983$), показателями шкалы мотивации избегания неудач ($d = 0.4434176$).

Выводы

Завершая теоретический и эмпирический анализ мотивации достижения у игроков активных пользователей компьютерными играми, мы можем заключить, что:

1. Наша первая гипотеза о том, что «профессиональная и любительская увлеченность компьютерными играми будет способствовать развитию мотивации достижения, направленной на достижение успеха или избегания неудач, не подтвердилась, однако, показатель мотивации избегания неудач ($p = 0.09967$) сильно приближен к значимому уровню.
2. Наша вторая гипотеза о том, что «испытуемые в зависимости от профессиональной или любительской направленности по отношению к компьютерным играм будут предпочитать разные виды игр, по жанрам, по онлайн или офлайн формату, по командному или индивидуальному взаимодействию» частично подтвердилась. Киберспортсмены действительно значимо чаще предпочитают онлайн игры, чем любители. Также показатель предпочтения игры в одиночку или в команде ($p = 0.07922$) практически приблизился к значимому уровню, что дает основания для рассмотрения необходимости повторного исследования для выяснения достоверной разницы между киберспортсменами и любителями.

Поставленные гипотезы получили частичное подтверждение, следовательно, можно сформулировать следующие выводы:

1. Киберспортсмены чаще совершают игровые сеансы, чем любители. 80 % киберспортсменов и только 60,3 % любителей проявляют активность в видеоиграх ежедневно.
2. Киберспортсмены менее подвержены к склонности к интернет-зависимости, чем игроки любители.
3. У киберспортсменов преобладает высокий и средний уровень мотивации к успеху, а у любителей умеренно высокий уровень.
4. У киберспортсменов больше чем в два раза преобладает слишком высокий уровень мотивации избегания неудач, чем у игроков любителей.
5. 100 % киберспортсменов предпочитают онлайн игры, любители лишь 70,59 %.
6. 73,3 % киберспортсменов и 57,35 % любителей предпочитают играть в команде.

7. Различия в мотивации к игровой деятельности у любителей и киберспортсменов минимальны. Киберспортсмены на 13,34 % чаще мотивированны «идентифицированной регуляцией», чем любители.
8. Достоверных различий между сравниваемыми группами игроков в показателях частоты активности в компьютерных играх, предпочтений игры в одиночку или в команде, интернет-зависимого поведения, мотивации достижения успеха и мотивации избегания неудач не было выявлено. Однако некоторые показатели были сильно приближены к значимым, такие как показатель мотивации избегания неудач ($p = 0.09967$) и показатель предпочтения игры в одиночку или в команде ($p = 0.07922$). На основании чего можно предполагать, что, вероятно, данные результаты были вызваны недостаточным размером выборки, и можно ожидать, что при ее расширении данные показатели достигли бы значимого уровня.
9. Было выявлено одно достоверное различие между группами игроков по показателю предпочтения онлайн или однопользовательских игр ($p = 0.02853$). На основании этого, можно предполагать, что киберспортсмены значимо больше, по отношению к любителям, предпочитают онлайн игры, а любители соответственно – однопользовательские. Вероятно, это может быть объяснено ведущей мотивацией и особенностями онлайн и однопользовательских игр. Так, для мотива «соревнование» больше подходят онлайн игры, что объясняет их предпочтительность киберспортсменами (поскольку соревнования являются их основным видом деятельности), а у любителей могут преобладать другие виды мотивации и другие потребности, которые вероятно лучше всего проявляются и удовлетворяются в однопользовательских играх.

Таким образом, практическая значимость нашего исследования состоит в том, что выявленные нами особенности могут быть использованы в дальнейших исследованиях киберспортсменов, в консультативной, психокоррекционной и диагностической работе со студентами, а также в профилактике интернет-зависимости.

Обсуждение результатов

При сравнении полученных нами результатов с результатами других отечественных и зарубежных исследователей наблюдаются некоторые связи.

Так, в своем исследовании А. А. Аветисова (2011) приводит данные, полученные с помощью методики «Краткий вариант списка личностных предпочтений» А. Эдвардса, о том, что люди, увлекающиеся компьютерными играми, по отношению к не увлекающимся, имеют наивысшее среднее значение по шкале «Мотивация достижения» (7.7). По шкале «Мотивация достижения» были выявлены значимые различия между мужчинами (7.647) и женщинами (8.242), при этом геймеры женского пола имеют более высокую мотивацию достижения, чем геймеры мужчины, что несколько схоже с нашими результатами, которые, однако, не достигли статистически значимых значений, но могут стать таковыми при увеличении выборки. По нашим данным, у киберспортсменов преобладает высокий и средний уровень мотивации к успеху, а у любителей – умеренно высокий уровень. Вероятно, при сравнении активных игроков с людьми, не играющими в видеоигры, мы бы могли судить о преобладании мотивации достижения у активных игроков, по сравнению с не игроками, однако, т. к. мы сравнивали группы киберспортсменов, которые также являлись активными игроками, и любителей, мы смогли получить наблюдаемую, но статистически не значимую разницу.

В другом современном исследовании, посвящённом мотивации достижения успеха и мотивации избегания неудач в контексте склонности к риску у игроков в ММОРПГ (Малахаева, 2018), автор пришел к выводу, что геймеры чаще имеют более высокую мотивацию к достижению успеха, чем те, кто не играет в компьютерные игры, сочетая ее с высокой мотивацией избегания неудач. Наши результаты по шкале мотивации избегания неудач схожи с результатами данного исследования – у киберспортсменов больше чем в два раза преобладает слишком высокий уровень мотивации избегания неудач, в сравнении с игроками-любителями.

Также, при сравнении результатов нашего исследования с исследованиями западных авторов обнаруживается интересное несовпадение. F. Z. Dauriat et al., C. L. Beard и R. E. Wickham придерживаются теории о трёх составляющих мотивации достижения: *мотивация продвижения* относится к желанию накапливать внутриигровые награды, *мотивация механики* описывает стремление понять механизм игрового процесса и *мотивация соревнования* относится к стимулу бросать вызов другим игрокам и превосходить их (Dauriat et al., 2011; Beard, Wickham, 2016). Они утверждают, что компонент мотивации достижения (продвижение в игре, анализ игровых механизмов, конкуренция) постоянно идентифицируется как надежный индикатор IGD (аддикции игрового поведения), однако, в результатах нашего исследования группа киберспортсменов продемонстрировала более высокие показатели по шкалам высокого и среднего уровня мотивации к успеху и значимо меньшие показатели риска возникновения зависимого интернет-поведения, чем группа любителей, также являющихся активными игроками. Так что, возможно, если наши результаты и не являются неким опровержением данного тезиса, а, относительно риска возникновения интернет-зависимости, и подтверждением, то они могут ввести некие коррективы и уточнения по поводу меньшего влияния аспектов мотивации достижения как предикторов для интернет зависимого поведения (Dauriat et al., 2011; Beard, Wickham, 2016). К аналогичным выводам приходят и другие зарубежные авторы, чьи исследования показали умеренно положительную связь между всеми 3 субкомпонентами и IGD (Deleuze, Long, Liu, Maurage, Billieux, 2018; Kuss, Griffiths, 2011; Wang, Cheng, 2022). В частности, ученые постулируют, что игроки, которым не хватает успеха в реальной жизни, часто предпочитают компенсировать такие недостатки своими достижениями в игровом мире (Snodgrass, Dengah, Lacy, Fagan, 2013). Следовательно, игрокам, которые переоценивают свои игровые достижения, часто приходится выдерживать продолжительный игровой процесс, чтобы добиться случайных моментов успеха, что, в свою очередь, увеличивает их склонность к развитию IGD (Snodgrass et al., 2013). Подтверждение части наших результатов, обнаруживается в другом исследовании (Heeter, Lee, Medler, Magerko, 2011). Авторами было выявлено, что преобладающей мотивацией у большинства активных игроков было желание играть лучше, чем другие игроки, что можно расценивать как компонент или способ проявления мотивации достижения, и это было более важным, чем желание получать удовольствие от игр. Те игроки, которые были мотивированы достижениями, предпочитали сложные ограниченные по времени онлайн игры, нежели лёгкие, неограниченные по времени и одиночные игры. В нашем исследовании мы также обнаружили значимую разницу в предпочтении игры в команде и онлайн игр у киберспортсменов относительно любителей, 70 % которых также предпочитали онлайн игры, но лишь 41 % предпочитали игру в команде. На основании чего можно сказать, что наши данные совпадают лишь частично.

Интересные данные были получены в этом же иностранном исследовании относительно половых отличий активных игроков. Авторы утверждают, что, в среднем, женщины с большей

вероятностью будут классифицированы как неуспешные игроки, с низкой продуктивностью и отсутствием или слабостью мотивации к достижению мастерства в играх. Они также менее мотивированы исследованиями или достижениями в игровом мире. Женщины чаще предпочитают играть в одиночку и не любят соревноваться (Heeter et al., 2011). В нашем исследовании не предоставляется сравнительный анализ результатов по полу, что мы считаем некоторым упущением, которое мы дополним в дальнейших исследованиях.

Литература

- Аветисова, А. А. (2011). Психологические особенности игроков в компьютерные игры. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, 8(4), 35–58.
- Буянова, А. В., Козилина, В. (2017). Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития. *Социально-политические науки*, 5, 77–80.
- Иванова, Н. А. (2017). Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт. *Ученые записки университета Лесгафта*, 11(153), 321–325.
- Малахаева, С. К. (2018). Мотивация и склонность к риску у игроков в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ). *Baikal Research Journal*, 9(3), 5.
- Паныч, Р. Б., Петровский, С. С., Огурцов, Д. А. (2019). Формирование положительного отношения к киберспорту как спортивной дисциплине среди молодежи. *Педагогика. Вопросы теории и практики*, 4(1), 36–41.
- Солодников, В. В., Тимофеева, В. И. (2020). Киберспорт в России как объект маркетинга и социальный феномен. *Социологическая наука и социальная практика*, 8(1(29)), 167–187.
- Beard, C. L., Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers Human Behavior*, 61, 507–515. <https://www.doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
- Dauriat, F. Z., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185–189. <https://www.doi.org/10.1159/000326070>
- Deleuze, J., Long, J., Liu, T.-Q., Maurage, P., Billieux, J. (2018). Passion or addiction? Correlates of healthy versus problematic use of videogames in a sample of French-speaking regular players. *Addictive Behaviors*, 82, 114–121. <https://www.doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.02.031>
- Heeter, C., Lee, Y.-H., Medler, B., Magerko, B. (2011). Beyond player types: gaming achievement goal. In: *Sandbox '11: Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games* (pp. 43–48). New York: Association for Computing Machinery. <https://www.doi.org/10.1145/2018556.2018565>
- Kirk, S., Manley, A. (2020). The Active Video Game Paradox. *International Journal of Serious Games*, 7(1), 3–21. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i1.341>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. <https://www.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Nielsen, R. K. L., Karhulahti, V.-M. (2017). The problematic coexistence of "internet gaming disorder" and esports. In: *FDG'17: International Conference on the Foundations of Digital Games. Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1–4). New York: Association for Computing Machinery. <https://www.doi.org/10.1145/3102071.3106359>
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Lacy, M. G., Fagan, J. (2013). A formal anthropological view

of motivation models of problematic MMO play: achievement, social, and immersion factors in the context of culture. *Transcultural Psychiatry*, 50(2), 235–262. <https://www.doi.org/10.1177/1363461513487666>

Wang, H. Y., Cheng, C. (2022). The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2), e23700. <https://www.doi.org/10.2196/23700>

References

- Avetisova, A. A. (2011). Psychological features of computer gamers. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 8(4), 35–58. (in Russ.).
- Beard, C. L., Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers Human Behavior*, 61, 507–515. <https://www.doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
- Buyanova, A. V., Kozilina, V. (2017). Cybersport: history of formation, current state and development prospects. *Socio-political sciences*, 5, 77–80. (in Russ.).
- Dauriat, F. Z., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185–189. <https://www.doi.org/10.1159/000326070>
- Deleuze, J., Long, J., Liu, T.-Q., Maurage, P., Billieux, J. (2018). Passion or addiction? Correlates of healthy versus problematic use of videogames in a sample of French-speaking regular players. *Addictive Behaviors*, 82, 114–121. <https://www.doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.02.031>
- Heeter, C., Lee, Y.-H., Medler, B., Magerko, B. (2011). Beyond player types: gaming achievement goal. In: *Sandbox '11: Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games* (pp. 43–48). New York: Association for Computing Machinery. <https://www.doi.org/10.1145/2018556.2018565>
- Ivanova, N. A. (2017). Gamer's motivation and eSport. *Scientific notes of Lesgaft National State University*, 11(153), 321–325. (in Russ.).
- Kirk, S., Manley, A. (2020). The Active Video Game Paradox. *International Journal of Serious Games*, 7(1), 3–21. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i1.341>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. <https://www.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Malakhaeva, S. K. (2018). Motivation and propensity to risk among players in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Baikal Research Journal*, 9(3), 5. (in Russ.).
- Nielsen, R. K. L., Karhulahti, V.-M. (2017). The problematic coexistence of "internet gaming disorder" and esports. In: *FDG'17: International Conference on the Foundations of Digital Games. Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1–4). New York: Association for Computing Machinery. <https://www.doi.org/10.1145/3102071.3106359>
- Panych, R. B., Petrovskii, S. S., Ogurtsov, D. A. (2019). Forming a positive attitude to e-sports as a sports discipline among young people. *Pedagogy. Questions of theory and practice*, 4(1), 36–41. (in Russ.).
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Lacy, M. G., Fagan, J. (2013). A formal anthropological view of motivation models of problematic MMO play: achievement, social, and immersion factors in the context of culture. *Transcultural Psychiatry*, 50(2), 235–262. <https://www.doi.org/10.1177/1363461513487666>

- Solodnikov, V. V., Timofeeva, V. I. (2020). ESports in Russia as a marketing object and social phenomenon. *Sociological Science and Social Practice*, 8(1(29)), 167–187. (in Russ.).
- Wang, H. Y., Cheng, C. (2022). The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2), e23700. <https://www.doi.org/10.2196/23700>

Информация об авторах

Владимир Александрович Шарпило – студент 1 курса магистратуры, документовед кафедры «Общая и консультативная психология», Донской государственной технической университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация. E-mail: sharpilo.vladimir222@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4977-7200>

Ирина Владимировна Абакумова – доктор психологических наук, профессор, академик Российской академии образования, декан факультета «Психология, педагогика и дефектология», Донской государственной технической университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация. E-mail: abakira@mail.ru; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2202-2588>

Илья Геннадьевич Смольянов – аспирант кафедры «Общая и консультативная психология», руководитель центра развития компьютерного спорта, Донской государственной технической университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация. E-mail: targaryenter@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7168-8207>

Author Information

Vladimir Aleksandrovich Sharpilo – 1st year master student, document specialist of the Department of General and Counseling Psychology, Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation. E-mail: sharpilo.vladimir222@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4977-7200>

Irina Vladimirovna Abakumova – Dr. Sci. (Psychology), Professor, Academician of the Russian Academy of Education, Dean of the Faculty of Psychology, Pedagogy and Defectology, Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation. E-mail: abakira@mail.ru; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2202-2588>

Ilya Gennadievich Smolyanov – postgraduate student of the Department of General and Counseling Psychology, Head of the Center for the Development of Computer Sports, Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation. E-mail: targaryenter@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7168-8207>

Информация о конфликте интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.