

УДК: 338.31

МОТИВАЦИЯ УЧАСТНИКОВ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

Фагина С.С.

старший преподаватель кафедры Физического воспитания и спорта

Уральский государственный экономический университет

Россия, Екатеринбург

Аннотация

В статье рассматриваются основные мотивы, побуждающие людей к участию в киберспортивных соревнованиях. На основе анализа современных научных исследований и факторных моделей мотивации, выявляются ключевые личностные и социальные факторы, влияющие на выбор киберспорта как профессиональной деятельности. Обсуждаются особенности киберспорта, его место в индустрии спорта и вызовы, связанные с определением границ между увлечением и патологической зависимостью. Делается вывод о значимости достижения, соревнования и эскапизма как ведущих мотивов киберспортсменов.

Ключевые слова: киберспорт, мотивация, игровая деятельность, достижение, соревнование, эскапизм, профессионализация.

MOTIVATION OF PARTICIPANTS IN ESPORTS COMPETITIONS

Fagina S.S.

Senior Lecturer of the Department of Physical Education and Sports

Ural State University of Economics

Russia, Yekaterinburg

Annotation

Based on the analysis of modern scientific research and factor models of motivation, the key personal and social factors influencing the choice of esports as a professional activity are identified. The features of esports, its place in the sports industry and the challenges associated with determining the boundaries between hobby and pathological addiction are discussed. achievements, competitions and escapism as the leading motives of esports players.

Keywords: e-sports, motivation, gaming activities, achievement, competition, escapism, professionalization.

Мотивация участников киберспортивных соревнований является актуальной темой для современной экономики, поскольку киберспорт стремительно набирает популярность, привлекая тысячи игроков и миллионы зрителей по всему миру. В последние годы киберспорт получил признание как официальный вид спорта в ряде стран, в том числе и в России, а также стал объектом пристального внимания со стороны исследователей, педагогов и специалистов в области спорта [1].

Одной из наиболее авторитетных моделей, описывающих мотивацию киберспортсменов, является факторная модель, разработанная американским исследователем Ником Йи [2,3]. В её современном виде модель включает шесть основных мотивов: действие, взаимодействие, мастерство, достижение, погружение и креативность, каждый из которых подразделяется на два субфактора. Например, мотив действия включает разрушение и возбуждение, а мотив взаимодействия соревнование и объединение. Благодаря такой детализации становится возможным более точное описание индивидуальных различий в мотивации игроков.

Переход от любительской игровой активности к профессиональному участию в киберспорте зачастую обусловлен сочетанием нескольких ключевых

мотивов. На первом этапе важную роль играет высокая мотивация достижения: стремление быть первым, желание выполнять деятельность наилучшим образом, потребность в признании и неудовлетворённость проигрышем. Такие игроки целенаправленно развивают игровые навыки, совершенствуются, чтобы попасть в престижные гильдии и команды. Со временем у них формируется желание соревноваться с равными или более сильными соперниками, что приводит их в профессиональные киберспортивные сообщества и на турниры [4].

Важным аспектом мотивации киберспортсменов является мотив соревнования, который проявляется в стремлении к превосходству над другими, желании испытать себя в условиях жесткой конкуренции и получить признание среди равных. Кроме того, значимым оказывается мотив вызова преодоления трудностей, постоянного самосовершенствования и выхода за пределы собственных возможностей, сочетание этих мотивов способствует формированию устойчивой профессиональной позиции в киберспорте.

Особое место в структуре мотивов занимает эскапизм – стремление уйти от реальности, переключиться на альтернативный, виртуальный мир. Исследования показывают, что этот мотив коррелирует с желанием заниматься киберспортом, поскольку игра предоставляет возможность реализовать фантазии, прожить уникальный опыт и получить эмоциональную разрядку. В модели Йи эскапизм соотносится с субфактором «фантазия», входящим в мотив погружения [5].

Киберспорт предъявляет высокие требования к игрокам: для достижения успеха необходимы не только выдающиеся игровые навыки, но и умение работать в команде, тактическое мышление, стрессоустойчивость и готовность к постоянным тренировкам. Ведущими дисциплинами остаются такие игры, как DOTA 2, Counter Strike: Global Offensive, League of Legends и другие, где решающую роль играют тактика, командная работа и индивидуальное мастерство. Эти особенности объясняют, почему далеко не все игры подходят

для киберспортивных соревнований – важен баланс между минимизацией случайности и максимизацией роли навыков и опыта.

Вместе с ростом популярности киберспорта появляются и определённые риски, связанные с игровой зависимостью. Критики отмечают, что виртуальные спортсмены зачастую пренебрегают физическим развитием и могут сталкиваться с проблемами социальной адаптации. Тем не менее, современные критерии игровой зависимости не всегда позволяют чётко различить патологическую и профессиональную игровую активность, что требует дальнейших исследований и разработки новых диагностических инструментов.

Широкое распространение компьютерных игр объясняется их способностью удовлетворять базовые и ситуативные потребности человека. Игры становятся не просто развлечением, а важной частью жизни, хобби, а в ряде случаев профессией. Мотивы достижения, соревнования и эскапизма формируют интерес геймеров к киберспорту, где они могут реализовать свои способности, добиться общественного признания и ценных наград.

В последние годы киберспорт приобрёл статус не только массового явления, но и уникального пространства для формирования новых профессиональных и личностных стратегий. В отличие от традиционных видов спорта, где развитие происходит преимущественно в физическом и психологическом аспектах, киберспорт требует от игроков интеграции когнитивных, коммуникативных и технических навыков. Это обуславливает особую специфику мотивации участников, которая часто выходит за рамки привычных моделей спортивной мотивации.

Существенным фактором становится влияние цифровой среды на формирование мотивационной сферы. Виртуальное пространство киберспорта предоставляет игрокам возможность не только самовыражаться, но и выстраивать социальные связи, находить единомышленников, участвовать в международных турнирах и становиться частью глобального сообщества. Для многих киберспортсменов важным мотивом становится ощущение

Вектор экономики | www.vectoreconomy.ru | СМЭЛ № ФС 77-66790, ISSN 2500-3666

принадлежности к престижной группе, возможность обмена опытом и знаниями, а также получение поддержки от команды и болельщиков.

Особое внимание исследователи уделяют вопросам социализации и интеграции в киберспортивную среду. Здесь значимы мотивы признания и статуса, ведь успехи на киберспортивной арене часто сопровождаются общественным вниманием, медийной известностью и материальными поощрениями. Для молодых людей, только начинающих путь в киберспорте, пример успешных профессионалов становится мощным источником вдохновения и стимулом к развитию. В этом контексте формируется устойчивая культура подражания и стремления к достижению новых вершин.

Не менее важным становится и мотив саморазвития. Киберспорт предоставляет уникальные возможности для постоянного обучения, совершенствования стратегического мышления, анализа ошибок и поиска новых решений. Игроки вынуждены адаптироваться к быстро меняющимся игровым условиям, осваивать новые механики и тактики, что способствует развитию гибкости мышления, креативности и способности к быстрому принятию решений. Многие участники отмечают, что именно возможность непрерывного личностного и профессионального роста удерживает их в киберспорте на протяжении долгого времени.

Экономический аспект мотивации также приобретает всё большую значимость. С увеличением призовых фондов, развитием спонсорских программ и появлением специализированных образовательных проектов киберспорт становится привлекательной сферой для построения карьеры. Молодые люди рассматривают киберспорт как реальную альтернативу традиционным профессиям, что дополнительно стимулирует их к достижению высоких результатов. Здесь пересекаются мотивы материального вознаграждения, личностного успеха и стремления к независимости.

Однако, несмотря на очевидные преимущества, киберспорт по-прежнему сталкивается с рядом вызовов. Среди них – необходимость поиска баланса

Вектор экономики | www.vectoreconomy.ru | СМЭЛ № ФС 77-66790, ISSN 2500-3666

между виртуальной и реальной жизнью, сохранения физического и психического здоровья, развития навыков коммуникации и управления временем. Важно отметить, что поддержка со стороны семьи, образовательных учреждений и профессионального сообщества играет ключевую роль в формировании здоровой и продуктивной мотивационной среды для киберспортсменов.

Таким образом, мотивация участников киберспортивных соревнований охватывает широкий спектр факторов – от стремления к признанию и самореализации до поиска новых форм досуга и профессионального развития. Понимание этих особенностей позволяет более эффективно организовывать тренировочный процесс, разрабатывать программы поддержки и профилактики игровой зависимости, а также способствовать интеграции киберспорта в современную социально-экономическую систему. Как говорится в народе, «под лежащий камень вода не течёт» – именно активная позиция, желание учиться и совершенствоваться становятся залогом успеха в быстро меняющемся мире киберспорта.

Библиографический список

1. Богдановская И. М., Королева Н. Н., Привалов А. В. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр //Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. – 2018. – №. 2. – С. 253-267.
2. Yee, N. Motivations for Play in Online Games / N. Yee // CyberPsychology and Behavior. - January 2007. - No. 9 (6). - P. 772-775.
3. Иванова Н. А. и др. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT) //Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. – 2016. – №. 2. – С. 47-58.
4. Богдановская И. М., Королёва Н. Н., Привалов А. В. Психологические характеристики киберспортсменов в избранной дисциплине

- компьютерного спорта //Культура и технологии. – 2018. – Т. 3. – №. 4. – С. 90-103.
5. Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт //Ученые записки университета им. ПФ Лесгафта. – 2017. – №. 11 (153). – С. 321-325.