

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/204>

## Мотивация участия геймеров в соревновательных онлайн-играх

Е.И. Жешко, Н.В. Ефимова

Белорусский государственный университет, Беларусь

yahor.zheshka@gmail.com, anchor5252@bk.ru

**Аннотация.** Статья посвящена рассмотрению истории развития сферы киберспорта до современного этапа, а также мотивации участия игроков в киберспортивных соревновательных онлайн-играх на примере игры «Dota 2».

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

### Введение

Возрастающий интерес к компьютерным играм постепенно становится все более заметным: все больше известных изданий и личностей уделяют внимание как разработчикам видеоигр (например, Хидео Кодзиме, которого регулярно приглашают в известные шоу-программы и на выставки), так и профессиональным игрокам в сфере киберспорта (например, победителей крупнейшего киберспортивного турнира по «Dota 2», чемпионов The International 2018 Ессе Вайникка и Топиаса Таавитсайнена в качестве важных гостей приветствовал президент Финляндии на приеме в честь Дня независимости страны) [10].

Интерес мирового сообщества к компьютерным играм вообще и киберспорту в частности абсолютно понятен и логичен. В этой сфере сосредоточен мощный потенциал для развития, огромный рынок с растущей покупательной способностью, здесь постоянно открываются новые профессии, начиная от киберспортивного тренера и заканчивая стримерами. Важным обоснованием актуальности темы является тот факт, что киберспорт начинает активно включаться в повседневную жизнь людей. Так, например, по результатам анализа аудитории компьютерных игр, в США мужчины в возрасте 21–35 лет смотрят игровые матчи так же часто, как хоккей или бейсбол, а такое престижное издание, как Forbes, регулярно публикует списки самых влиятельных киберспортсменов и лиц в сфере киберспорта [1, 12].

### История развития компьютерных игр

Компьютерная игра — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра [15]. В настоящее время в ряде случаев термины «компьютерная игра» и «видеоигра», могут использоваться как синонимы и быть взаимозаменяемыми.

История компьютерных игр началась с представления первого электронного пинг-понга в 1958 г. посетителям Брукхэвенской Национальной Лаборатории в США. Несколько позднее — в 1961 г. — программисты Массачусетского Технологического Института на своих суперкомпьютерах создали еще одну игру. Она называлась «Звездные войны» и разрабатывалась как способ компьютерного моделирования военных действий.

Вскоре после этого новым видом развлечения заинтересовались известные компании по производству игр, и уже в 1970 году электронные игры начали постепенно превращаться в выгодную сферу для вложения средств. Отцом этого бизнеса считается Нолан Башнелл, основавший первую полноценную фирму по производству нового типа игр, которую он назвал Atari. Уже в 1972 г. его игра «Pong» смогла прочно занять свою нишу на рынке игровых развлечений.

Коммерческий успех привел в этот бизнес и другие компании. Среди них такие производители игр, как Nintendo, Magnavox, Namco, Sega и другие. В результате, еще до появления персональных компьютеров электронные игры обрели огромную популярность. В 1972 г. была создана первая приставка Magnavox Odyssey. В 1980-е видеоигры стали мейнстримом благодаря появлению в 1985 году игровой приставки Nintendo Entertainment System (NES). Классика аркадных игр — «Pac-Man», «The Legend of Zelda», «Super Mario Bros.» и «Donkey Kong» — перешла на телеэкраны. Также 1980 год стал отправной точкой для по-настоящему доступных домашних компьютеров. Компания Sinclair Research выпускает ZX80 — первый компьютер в Великобритании по цене менее 100 фунтов. Появились первые компании по производству компьютерных игр для подобных ему домашних компьютеров. Самая первая онлайн-игра была сделана в текстовом виде в 1978 г. Уже в 1985 г. была создана первая коммерческая онлайн-игра в жанре MUD — «Island of Kesmai», к которой могло подключиться одновременно до 100 игроков. На протяжении долгого времени, начиная с этого периода, компьютерные игры не прекращали развиваться, появлялись все новые жанры и технологии, игры постепенно начали распространяться на новых платформах — например, на мобильных телефонах.

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 [3].

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 молодежь возраста 12–34 лет [17].
- 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. По мнению В.Е. Щербиной, «язык геймеров» является компонентом молодежного сленга в целом, что отражает взаимосвязь и влияние компьютерных игр на всю молодежь [20].

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

Как уже было сказано, одним из основных видов компьютерных игр являются игры соревновательного типа, иначе говоря, киберспорт. Киберспорт (также именуемый как компьютерный или электронный спорт) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Согласно статистике, в 2019 году наиболее популярными стали такие киберспортивные игры как «Player Unknown's Battle Grounds», «Fornite Battle Royale», «League of Legends», «Counter-Strike: Global Offensive» и «Hearth Stone» [5].

Официально зарождение эпохи киберспорта принято отсчитывать с 1970 г., когда в Стэнфордском университете состоялось первое киберспортивное соревнование по игре «Spacewar». Следующим значимым событием стал выход игры «Doom 2», которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Важным шагом принято считать 1997 г., когда была основана профессиональная лига по компьютерному спорту «CPL», которая провела первый турнир в дисциплине «Quake». После этого события планомерно во многих странах, в том числе и в России, киберспорт стал развиваться семимильными шагами. Первый российский турнир по «StarCraft» прошел в Санкт-Петербурге летом 1998 г.

Одним из самых важных шагов для развития киберспорта во всем мире стало признание его олимпийской дисциплиной второго уровня на специальной конференции в Сеуле. По мнению МОК, киберспортивные соревнования полностью соответствуют всем необходимым критериям для их полноценного включения в программу Олимпийских игр в будущем [14]. Таким образом, обсуждается включение киберспорта в олимпийскую программу, однако этого не произойдет раньше 2024 г.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта [11], а один из игроков команды Virtus.pro Роман Кушнарев занял первое место в рейтинге самой перспективной молодежи в России, опубликованном журналом Forbes в номинации «Спорт и киберспорт» [4]. Второй важной новостью, связанной с киберспортом в России, является открытие Федерации компьютерного спорта России в 2000 году [19].

В Беларуси сфера компьютерных игр в целом, и киберспортивных игр, в частности, начала развиваться относительно недавно. Белорусская федерация киберспорта была сформирована в 2016 г. Своей основной целью данная организация считает содействие развитию в Беларуси компьютерного спорта как нового вида спортивной соревновательной деятельности и специальной практики подготовки человека к соревнованиям на базе компьютерной техники, программного обеспечения, интерактивных устройств и иных возможностей компьютерных технологий, а также вовлечение в компьютерный спорт широких слоев населения Беларуси [7].

В 2019 году Беларусь сделала большой шаг на пути к признанию киберспорта полноценным видом спорта: в культурную программу II Европейских игр 2019 года включили выступления по киберспорту. Представители Европейских игр напомнили, что во время Азиатских игр 2018 года Олимпийский совет Азии также одобрил появление киберспортивных показательных турниров «League of Legends», «Hearthstone», «StarCraft II», «Pro Evolution Soccer», «Clash Royale» и «Arena of Valor» с последующим включением в основную программу 2022 года [13].

В целом, для киберспортивных онлайн-игр характерны следующие элементы: наличие возможности отыгрыша на нескольких типах ролей в команде, либо наличие самостоятельного выбора стратегии для победы (в одиночной соревновательной игре); косметические предметы, наличие которых позволяет существовать моде в компьютерных играх; присуждение награды за победу, наличие встроенного средства коммуникации (чаще всего — голосового и / или текстового чата); наличие системы побед / поражений, рейтинговой системы и системы подбора игроков.

Важно также наличие системы достижений в игре (звание, ранг), позволяющей игрокам в дальнейшем представлять себя и развиваться в сфере киберспорта. Ранг и звание присваиваются на основании достигнутого уровня игры. Например, система рангов в игре «Dota 2» выглядит следующим образом (ранг под №1 является самым низким, а ранг под №8 — наивысшим):

1. Рекрут (Herald)
2. Страж (Guardian)
3. Рыцарь (Crusader)
4. Герой (Archon)
5. Легенда (Legend)
6. Властелин (Ancient)
7. Божество (Divine)
8. Титан (Immortal)

Согласно статистике производителя «Dota 2» компании Valve, только 0,5 % от всей аудитории игры достигли порога звания Immortal в 2018 году [16]. В статистике учитывались 966 283 игрока.

Следует отметить, что игроки с более высокими рангами имеют больше шансов быть приглашенными в профессиональные коллективы, зарплата в которых составляет порядка 25 000 \$ в месяц, им предоставляется отдельное жилье, для них проводятся тренинги по английскому языку, занятия с психологом, бесплатное питание и фитнес-зал, для них проводятся также пиар-компания [8].

## Мотивация игроков в компьютерные игры

Мотивация игроков в компьютерные игры неоднократно становилась предметом научных исследований. В качестве примеров можно привести публикации Дж. Макгонигал и В. Стиллман; Г. Кузьминой, И.А. Ивановой, А.А. Аветисовой [6]. Однако для региона СНГ актуальные исследования по данной тематике проводятся 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.

Цель данной работы — изучить мотивацию игроков в соревновательные (киберспортивные) компьютерные игры из региона СНГ (на примере соревновательной компьютерной игры «Dota 2»). Разработчик «Dota 2» — Valve, в соответствии с международной классификацией, разделяет всех игроков на 6 основных регионов: Северную Америку, Южную Америку, Китай, Юго-Восточную Азию, Европу и СНГ. К СНГ традиционно относятся страны бывшего СССР. В нашем исследовании принимали участие российские, украинские и белорусские представители игрового сообщества СНГ.

С этой целью мы предложили геймерам, имеющим опыт игры в «Dota 2», 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.

Для исследования использован метод качественно-количественного анализа содержания — контент-анализ, эффективность которого при работе с вербальными текстами доказана. Он позволяет выявить в текстах наличие интересующих исследователя признаков и установить статистические закономерности. Согласно Б. Берельсону, «контент-анализ — это исследовательская техника для объективного, систематического и количественного описания явного содержания коммуникации» [2].

Была использована контент-аналитическая методика, разработанная и опробованная Е.В. Батаевой и Ю.А. Поляковой [9], направленная на экспликацию мотивов, представленных в текстах визуального характера. Она 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 Е.В. Батаева и Ю. А.Полякова 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. Процедура исследования сводилась к подсчету единиц анализа, в качестве которых выступали фрагменты текста эссе, в которых содержалось описание мотива участия в игре. Таблица контент-анализа предусматривала фиксацию мотивов игроков «на старте» (т. е. когда только начали играть) и «в настоящее время» (т. е. спустя несколько лет после начала участия в игре). Таким образом мы предполагали выявить динамику мотивов геймеров. Поскольку нами было получено и проанализировано всего 37 текстов (что не дает возможности получить репрезентативные результаты), мы рассматриваем данное исследование как пилотажное.

Результаты контент-анализа представлены ниже в таблицах (см. таблицы 1, 2).

**Таблица 1.** Мотивы геймеров в начальный период и после нескольких лет участия в игре (эссе игроков — 37 текстов, каждый из которых содержал в себе данные о «начальном» периоде и данные о периоде «после нескольких лет игры»)

№	Мотив	Индикатор мотива	В начальном периоде (количество упоминаний в текстах)	После нескольких лет участия в игре (количество упоминаний в текстах)
1.	Достижение	стремление непрерывно работать над задачей вплоть до полного ее решения	2	0
		стремление совершенствовать процесс и результаты своей деятельности	5	1
		стремление превзойти существующие эталоны, победить	13	7
2.	Власть позитивная	забота о команде	4	2
		стремление создать оптимальные условия для коллективного решения задачи	2	2
3.	Власть негативная	стремление манипулировать людьми	3	5
		сознательное причинение вреда	1	2
4.	Аффилиация	стремление устанавливать и поддерживать позитивные отношения с людьми;	15	6
		оказание помощи и поддержки	4	0
		потребность в одобрении / боязнь отвержения, критики	4	2
5.	Избегание неудачи	нежелание / неспособность трудиться над решением задачи	1	4
		уход от проблем в виртуальную реальность (компенсация)	3	4
		склонность бросить дело на полпути, если оно покажется скучным или энергозатратным	4	4
6.	Самореализация	творческая деятельность, которая сопровождается положительными эмоциями	4	3
		раскрытие талантов в процессе игры	6	3
7.	Развлечение	получение удовольствия, положительных эмоций от игры	9	14

**Таблица 2.** Ранжирование мотивов участия в компьютерных играх по частоте упоминания в текстах (где 1 — наивысший ранг, 7 — низший ранг)

№	Мотив	Ранг на начальном этапе участия в компьютерных играх	Ранг в настоящее время
1.	Аффилиация	1	3
2.	Достижение	2	3
3.	Самореализация	3	5
4.	Развлечение	4	1
5.	Избегание неудачи	5	2
6.	Власть позитивная	6	6
7.	Власть негативная	7	4

Как свидетельствуют результаты контент-анализа, в начальном периоде, когда игроки делают свои первые шаги в компьютерных играх, доминирует мотив аффилиации — желание общаться, устанавливать и поддерживать позитивные отношения с людьми, а также стремление побеждать, превзойти существующие эталоны (мотив достижения), реализовать свои способности (мотив самореализации).

Вот как об этом пишут авторы эссе:

*«В школе получил инвайт и играл с друзьями. Потом соревновательный аспект мне понравился, и я хотел стать все лучше и лучше» (эссе № 1).*

*«Играл, чтобы самоутвердиться и иметь хобби, в котором можно чувствовать, как ты становишься лучше — прекрасное чувство» (№ 4).*

*«Игра сразу же мне понравилась, и я понял, что нужно посвятить много времени, чтобы научиться хорошо играть. Скилл появился быстро (часов 100), и даже поднялся вопрос, у кого из нас, друзей, скиллуха выше. Для меня это и был первый соревновательный момент — играть лучше своих кентов» (№ 6).*

Общение, достижение, самореализация доставляли удовольствие, поэтому игра шла рука об руку с развлечением (четвертая позиция в рейтинге).

Пять авторов эссе написали, что игра стала для них способом уйти от трудных жизненных проблем в более приятную и комфортную область (мотив избегания неудачи):

*«Жизнь — это череда проблем, с которыми нам приходится сталкиваться. И проблемы, которые нас встречают в игре (например, в Dota 2), приятней любых других» (№ 5).*

Мотив власти (как позитивный, так и негативный ее аспект) выражен меньше других. Однако в эссе есть очень яркие высказывания о том, как стремление к манипулированию людьми и причинению вреда (негативная власть) подогревают игровой азарт и даже сплачивают команду:

*«Мне очень понравилось руинить. Я придумываю новые и новые схемы. Нет, не потому, что я злобный, или намеренно сливаю рейтинг. Руин — это мотивация моей команде начать стараться побеждать, а не бегать бесполезно туда-сюда. А ещё это весело. Прошло немного времени, прежде чем я нашёл самый оптимальный способ, ведь чем чаще руинишь — тем сильнее тебе в команду кидает людей, вплоть до бустера на бруде, который соло выиграл за 15 минут, хотя было 2 руинера (я и антимаг, которому я слил лайн специально)» (№ 7).*

После нескольких лет активного участия в игре «Dota 2» мотивация игроков, по их свидетельствам, меняется. На первый план выходит мотив развлечения и избегания неудачи. Мотив самореализации в игре переходит с третьей позиции на пятую, а мотив власти (негативной) укрепляется и занимает четвертое место в рейтинге. Эти данные, полученные методом контент-анализа, созвучны результатам других исследований. Так в Электронном журнале *dota2.net* опубликовано следующее наблюдение: на высоком рейтинге, например, Immortal, темперамент игроков неожиданно становится достаточно большой проблемой — очень часто они предпочитают просто покинуть неудавшуюся игру вместо того, чтобы попытаться довести её до победы [18]. Это показано на следующем графике (рис. 1):



**Рис. 1.** Причины, по которым покидают игры чаще всего, на различных рангах (по данным сайта dota2.net [18])

Данный феномен получил в сообществе даже специальное название — «рэйджквит» (от английских «rage» — ярость и «quit» — покинуть).

Потерю интереса к достижению констатировали ряд авторов наших эссе, не особо вдаваясь в причины этого. Однако анализ текстов дает основание предполагать, что, по крайней мере, одна из причин — в сфере коммуникаций. То, что изначально, наряду с достижением, было главным мотивом занятия киберспортом — стремление устанавливать и поддерживать позитивные отношения, быть на уровне лучших игроков, играть в команде, — в ряде случаев оборачивается неудачей. Ниже приводится несколько цитат из эссе, которые подтверждают данное наблюдение:

*«Все плюсы очень быстро сводятся на нет из-за одного решающего фактора — комьюнити, где люди могут перечеркнуть все твои старания в течение игры своим нарочным действием, которое ведёт к поражению, особенно — своим поведением, невоспитанностью, оскорблениями и прочим» (№ 3).*

*«Пробовал играть капитаном, хотелось попробовать реализовать свои лидерские навыки, и вроде даже получалось, но низкое понимание игры игроками не дало проявиться таланту. Сейчас играю ради удовольствия» (№ 13).*

*«У меня было ноль коммуникации, тогда я понял, что я не командный игрок, и эта игра совсем не для меня. Но продолжал играть, потому что больше нечего было делать. Сейчас уже совсем не играю, игра стала вызывать только отвращение» (№ 20).*

Возможно, неудачно выстроенная коммуникация становится также причиной усиления мотива негативной власти и избегания неудачи.

## Выводы

В результате проведенного контент-анализа эссе игроков в соревновательные компьютерные игры из региона СНГ были выявлены некоторые особенности их мотивации.

Так, 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 у них 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) 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.

## Литература

- [1] «Дота» на сдачу: как устроен американский рынок киберспорта// Электронный журнал [www.cybersport.ru](http://www.cybersport.ru) [Электронный ресурс], 2018. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/dota-na-sdachu-kak-ustroen-amerikanskii-rynok-kibersporta/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [2] Berelson B. Content Analysis in Communication Research. Glencoe, IL: Free Press. 1952. P. 15.
- [3] Cybersport.ru вошел в тройку самых популярных новостных сайтов о киберспорте в мире// Электронный журнал [cybersport.ru](http://cybersport.ru) [Электронный ресурс], 2019. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/news/cybersport-ru-voshel-v-troiku-samykh-populyarnykh-novostnykh-saitov-o-kibersporte/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [4] RAMZES666 занял первое место в рейтинге журнала Forbes// Электронный журнал [dota2.ru](http://dota2.ru) [Электронный ресурс], 2019. Режим доступа: <https://dota2.ru/news/12006-ramzes666-zanyal-pervoe-mesto-v-rejtinge-zhurnala-forbes/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [5] Top 10 Most Popular Online Games 2019 | Updated Stats// Электронный журнал [sportsshow.net](http://sportsshow.net) [Электронный ресурс], 2019. Режим доступа: <https://sportsshow.net/top-10-popular-online-games/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [6] Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова Психология. Журнал ВШЭ №4, 2011. 24 с.
- [7] БФК: о нас // Электронный журнал [cybersport.by](http://cybersport.by) [Электронный ресурс]. 2017. Режим доступа: <https://cybersport.by/o-nas>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [8] В киберспорте нормально тренироваться по 10 часов в день// Электронный журнал [rb.ru](http://rb.ru) [Электронный ресурс]. 2019. Режим доступа: <https://rb.ru/longread/winstrike/>. – Дата доступа: 25.10.2019.
- [9] Е.В. Батаева, Ю.А. Полякова. Мотив-анализ визуального контента телерекламы// Социологический журнал. 2018. Том 24. № 2. С.66-89
- [10] Как добиться успеха в киберспорте? JerAx и Topson рассказали об этом на приеме у президента Финляндии// Электронный журнал [cybersport.ru](http://cybersport.ru) [Электронный ресурс], 2018. Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/dota-2/articles/kak-dobitsya-uspekha-v-kibersporte-jerax-i-topson-rasskazali-ob-etom-na-prieme-u-prezidenta-finlyandii>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [11] Как Россия первой в мире признала киберспорт// Электронный журнал [matchtv.ru](http://matchtv.ru) [Электронный ресурс], 2016. Режим доступа: [https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews\\_NI678327\\_Kak\\_Rossija\\_pervoj\\_v\\_mire\\_priznala\\_kibersport](https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI678327_Kak_Rossija_pervoj_v_mire_priznala_kibersport). Дата доступа: 25.10.2019.
- [12] Киберспорт в США догнал по популярности хоккей и футбол// Электронный журнал [leogaming.net](http://leogaming.net) [Электронный ресурс], 2016. Режим доступа: <https://leogaming.net/ua/site/news/kibersport-v-ssha-dognal-po-populyarnosti-hokkej-i-bejsbol/>. Дата доступа: 25.10.2019.



- [13] Киберспорт включили в культурную программу II Европейских игр нас // Электронный журнал onliner.by [Электронный ресурс], 2018. Режим доступа: <https://tech.onliner.by/2018/12/14/cyber-9>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [14] Киберспорт признали олимпийской дисциплиной второго уровня// Электронный журнал sovsport.ru [Электронный ресурс], 2015. Режим доступа: <https://www.sovsport.ru/cybersport/news/774734-kibersport-priznali-olimpijskoj-disciplinoy-vtorogo-urovnja>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [15] Компьютерная игра// Словарь методических терминов gramota.ru [Электронный ресурс], 2014. Режим доступа: <http://www.gramota.ru/slovari/dic/?az=x&word=компьютерная+игра>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [16] Половина всех дотеров мира имеет ранг ниже Archon 1. Статистика после калибровки// Электронный журнал dota2.net [Электронный ресурс], 2018. Режим доступа: <https://dota2.net/news/21790-polovina-vsekh-doterov-mira-imeet-rang-nizhe-archon-1-statistika-posle-kalibrovki/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [17] Портрет киберспортивной аудитории в России // Электронный журнал gamestats.mail.ru [Электронный ресурс], 2015. Режим доступа: [https://gamestats.mail.ru/article/portret\\_kibersportivnoj\\_auditorii\\_ro](https://gamestats.mail.ru/article/portret_kibersportivnoj_auditorii_ro)
- [18] Процент рейджквитов в Dota 2 увеличивается с повышением ранга// Электронный журнал dota2.net [Электронный ресурс], 2019. Режим доступа: <https://dota2.net/news/30779-protsent-reydzkhvitov-v-dota-2-uvlichivaetsya-s-povysheniem-ranga/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [19] Публикации о ФКС России// Электронный сайт resf.ru [Электронный ресурс], 2019. Режим доступа: <http://resf.ru/press-center/mediakit/10.pdf/>. Дата доступа: 25.10.2019.
- [20] Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2018. №3-2 (81). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-geymеров-kak-komponenta-molodezhnogo-slenga> (дата обращения: 25.10.2019).

## Motivation for gamers to participate in competitive online games

Y.I. Zheshka, N.V. Efimova

Belarusian State University, Belarus

**Abstract.** The article is devoted to the history of the development of the field of e-sports to the modern stage, as well as the motivation for the participation of players in e-sports competitive online games using the example of the «Dota 2» game.

**Keywords:** computer game, computer sport, e-sports games, competitive games, player motivation, experience.

## References

- [1] «Dota» na sdachu: kak ustroen amerikanskij rynek kibersporta// Elektronnyj zhurnal www.cybersport.ru [Elektronnyj resurs], 2018. Rezhim dostupa: <https://www.cybersport.ru/other/articles/dota-na-sdachu-kak-ustroen-amerikanskii-rynek-kibersporta/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [2] Berelson V. Content Analysis in Communication Research. Glencoe, IL: Free Press. 1952. P. 15.
- [3] Cybersport.ru voshel v trojku samykh populyarnykh novostnykh sajtov o kibersporte v mire// Elektronnyj zhurnal cybersport.ru [Elektronnyj resurs], 2019. Rezhim dostupa: <https://www.cybersport.ru/other/news/cybersport-ru-voshel-v-trojku-samykh-populyarnykh-novostnykh-sajtov-o-kibersporte/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [4] RAMZES666 zanyal pervoe mesto v rejtinge zhurnala Forbes// Elektronnyj zhurnal dota2.ru [Elektronnyj resurs], 2019. Rezhim dostupa: <https://dota2.ru/news/12006-ramzes666-zanyal-pervoe-mesto-v-rejtinge-zhurnala-forbes/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [5] Top 10 Most Popular Online Games 2019 | Updated Stats// Elektronnyj zhurnal sportsshow.net [Elektronnyj resurs], 2019. Rezhim dostupa: <https://sportsshow.net/top-10-popular-online-games/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [6] Avetisova A. A. Psihologicheskie osobennosti igrokov v komp'yuternye igry / A. A. Avetisova Psihologiya. ZHurnal VSHE №4, 2011. 24 s.
- [7] BFK: o nas // Elektronnyj zhurnal cybersport.by [Elektronnyj resurs]. 2017. Rezhim dostupa: <https://cybersport.by/o-nas>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [8] V kibersporte normal'no trenirovat'sya po 10 chasov v den// Elektronnyj zhurnal rb.ru [Elektronnyj resurs]. 2019. Rezhim dostupa: <https://rb.ru/longread/winstrike/>. – Data dostupa: 25.10.2019.
- [9] E.V. Bataeva, Yu.A. Polyakova. Motiv-analiz vizual'nogo kontenta telereklamy// Sociologicheskij zhurnal. 2018. Tom 24. № 2. S.66-89
- [10] Kak dobit'sya uspekha v kibersporte? Jer Axi Topson rasskazali ob etom na prieme u prezidenta Finlyandii// Elektronnyj zhurnal cybersport.ru [Elektronnyj resurs], 2018. Rezhim dostupa: <https://www.cybersport.ru/dota->

- 2/articles/kak-dobitsya-uspekha-v-kibersporte-jerax-i-topson-rasskazali-ob-etom-na-prieme-u-prezidenta-finlyandii. Data dostupa: 25.10.2019.
- [11] Kak Rossiya pervoj v mire priznala kibersport// Elektronnyj zhurnal matchtv.ru [Elektronnyj resurs], 2016. Rezhim dostupa: [https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews\\_NI678327\\_Kak\\_Rossija\\_pervoj\\_v\\_mire\\_priznala\\_kibersport](https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI678327_Kak_Rossija_pervoj_v_mire_priznala_kibersport). Data dostupa: 25.10.2019.
- [12] Kibersport v SSHA dognal po populyarnosti hokkej i futbol// Elektronnyj zhurnal leogaming.net [Elektronnyj resurs], 2016. Rezhim dostupa: <https://leogaming.net/ua/site/news/kibersport-v-ssha-dognal-po-populyarnosti-hokkej-i-bejsbol/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [13] Kibersport vklyuchili v kul'turnuyu programmu II Evropejskih igrnas // Elektronnyj zhurnal onliner.by [Elektronnyj resurs], 2018. Rezhim dostupa: <https://tech.onliner.by/2018/12/14/cyber-9>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [14] Kibersport priznali olimpijskoj disciplinoy vtorogo urovnya// Elektronnyj zhurnal sovспорт.ru [Elektronnyj resurs], 2015. Rezhim dostupa: <https://www.sovспорт.ru/cybersport/news/774734-kibersport-priznali-olimpijskoj-disciplinoy-vtorogo-urovnja>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [15] Komp'yuternaya igra// Slovar' metodicheskikh terminov gramota.ru [Elektronnyj resurs], 2014. Rezhim dostupa: <http://www.gramota.ru/slovari/dic/?az=x&word=komp'yuternaya+igra>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [16] Polovina vsekh doterov mira imeet rang nizhe Archon 1. Statistika posle kalibrovki// Elektronnyj zhurnal dota2.net [Elektronnyj resurs], 2018. Rezhim dostupa: <https://dota2.net/news/21790-polovina-vsekh-doterov-mira-imeet-rang-nizhe-archon-1-statistika-posle-kalibrovki/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [17] Portret kibersportivnoj auditorii v Rossii // Elektronnyj zhurnal gamestats.mail.ru [Elektronnyj resurs], 2015. Rezhim dostupa: [https://gamestats.mail.ru/article/portret\\_kibersportivnoj\\_auditorii\\_ro](https://gamestats.mail.ru/article/portret_kibersportivnoj_auditorii_ro)
- [18] Procent rejdzhkvitov v Dota 2 uvelichivaetsya s povysheniem ranga// Elektronnyj zhurnal dota2.net [Elektronnyj resurs], 2019. Rezhim dostupa: <https://dota2.net/news/30779-protsent-reydzkhvitov-v-dota-2-uvelichivaetsya-s-povysheniem-ranga/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [19] Publikacii o FKS Rossii// Elektronnyj sajt resf.ru [Elektronnyj resurs], 2019. Rezhim dostupa: <http://resf.ru/press-center/mediakit/10.pdf/>. Data dostupa: 25.10.2019.
- [20] Shcherbina V. E. Yazyk gejmerov kak komponenta molodezhnogo slenga // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki, 2018. №3-2 (81). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-gejmerov-kak-komponenta-molodezhnogo-slenga> (data obrashcheniya: 25.10.2019).