

- Изучение мотивации поведения детей и подростков. – М.: Педагогика, 1972. – С. 44-52.
2. Выготский Л. С. Вопросы детской психологии. СПб.: Питер, 2004. – 222 с.
 3. Гуткина Н.И. Психологическая готовность к школе. – М.: Рипол, 1996. – 156 с.
 4. Діагностика готовності дітей до школи / [упоряд.: О. Дєдов]. – Хотин, 2014. –194 с.
 5. Мухіна В.С. Психологія дитинства і отрочества. М. 1998 – 448с.

ГЕЙМЕРСЬКА МОТИВАЦІЯ У ПІДЛІТКОВОМУ ТА ДОРОСЛОМУ ВІЦІ

Куранова Катерина Олександрівна
Житомирський державний університет
імені Івана Франка, м. Житомир
Науковий керівник – канд. філос. наук,
доц. Пирог Ганна Володимирівна

Розвиток інформаційного суспільства формує нові суспільні групи: геймери, блогери, ютубери та ін. Досить актуальним є дослідження проблеми мотивації занурення представників даних груп у віртуальне середовище.

Проблемі мотивації геймерів були присвячені наукові роботи Н.Йи, А.А. Аветисова, Н. І. Іванова та ін. Однак малодослідженим залишається питання особливостей мотивації геймерів на різних вікових етапах.

Мета дослідження полягає в дослідженні мотивації геймерів у підлітковому та дорослому віці.

Мотивацією геймера можна назвати певну систему потреб, потягів, інтересів та цінностей, які спонукають людину до комп'ютерних ігор.

Н. Йи говорив, що «гравці не можуть бути класифіковані, адже мають широкий спектр мотивації для гри» [5]. Провівши дослідження з понад 3 тисячами гравців в MMORPG, Йи виявив десять мотиваційних підкомпонентів. Вони були об'єднані автором в три основні: мотивація досягнення, соціальна мотивація та мотивація занурення. Ґрунтуючись на отриманих даних, Йи вперше розробив модель поведінки гравців.

Серед основних причин геймерської мотивації Н.І. Іванова виокремлює наступні:

1. Потреба в спілкуванні. Спілкування під час ігрового процесу має досить специфічний характер. У грі присутня спільність інтересів, цілей, задач та бажань, при цьому в ігровому просторі проходить «зрівняння» учасників, немає обмежень по соціальним статусам, тому в подальшому спілкування залежить від конкретно взятого гравця, і як правило, соціальний статус гравця в «реальності» не має значення або носить дуже опосередкований характер.

2. Бажання побути кимось іншим, мотивація занурення.

3. Самореалізація або мотивація досягнення успіху в певному виді діяльності. У грі можливо абсолютно все.

4. Монотонність, рутинність, недостатня кількість вражень в реальному житті.

5. Викид емоцій в гру, бажання позбутися стресу [2].

Нами було проведено емпіричне дослідження геймерської мотивації підлітків та дорослих. В дослідження взяло участь 38 підлітків віком від 12 до 16 років, серед яких 16 дівчат і 22 хлопця, та 35 учасників віку ранньої дорослості (від 20 до 35 років), серед яких 17 жінок і 18 чоловіків.

Взявши за основу мотиваційну шкалу комп'ютерних ігор Н.Йи з урахуванням даних Н.Іванової, було прийнято рішення розробити на її основі опитувальник мотивації до комп'ютерних ігор. В опитувальнику було 18 тверджень зі шкали мотиваційного профілю Н.Йи, а також учасникам дослідження було запропоновано дописати власну відповідь.

Учасники мали відповісти на одне питання: «Чому я граю в комп'ютерні ігри»? та обрати 5 основних тверджень зі списку або дописати власні відповіді.

Провівши опитування було виявлено наступні результати:

1. Підлітки обирали варіанти, серед яких найбільш популярними були: «тому що це гарний спосіб розвинути в собі важливі якості» – 63% опитаних; «тому що в них хочеться грати» – 51% опитаних; «заради відчуття успішності, яке я отримую, коли граю» – 41% опитаних; «щоб отримати задоволення від нових можливостей гри» – 39% опитаних;

2. Дорослі обирали та дописували варіанти, серед яких найбільш популярними були: «заради спілкування з іншими людьми» – 73% опитаних; «заради емоційної розрядки після роботи та навчання» – 67% опитаних; «заради відчуття успішності, яке я отримую, коли граю» – 55% опитаних; «заради відчуття себе у новій ролі» – 42% опитаних; «тому що це частина мого життя» – 38% опитаних.

Можна зробити висновки, що для дорослих людей більш важливою є потреба у спілкуванні, бажання самореалізації, бажання емоційної розрядки, в той час, як для підлітків більш важливим є бажання розвитку, самореалізації та внутрішня мотивація до гри. Спільним мотивом можна вважати потребу в самореалізації особистості та мотивацію до успіху.

Література

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А.А.Аветисова // Журнал высшей школы экономики. – 2011. – № 4. – С. 35-58.
2. Иванова Н.А. Мотивация онлайн – гейминга в контексте теории самоидентификации (SDT) / Н.А. Иванова, А.В. Артемов, В.Л. Волохонский, С.В. Дубик // Вестник СПбГУ. Серия 16. – 2016. – Вып. 2. – С. 47-56.
3. Пирог Г. В. Психологічний аналіз мотиваційної сфери геймерів / Г. В. Пирог, К. О. Куранова // Теорія і практика сучасної психології. – 2018. – № 4. – С. 29-32.
4. Пирог Г.В. Психологічний аналіз форм відображення процесу мислення в соціальних мережах // Наука і освіта. – 2017. – № 7. – С. 50-57.
5. Yee N. Motivation for play in online games // CyberPsychology&Behavior. 2013. Vol. 9. P. 772-775.

ОСНОВНІ ЧИННИКИ РОЗВИТКУ ЕМОЦІЙНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Лаас Марина Вікторівна
аспірантка кафедри психології розвитку
та консультування
Житомирський державний університет
імені Івана Франка, м. Житомир
Науковий керівник – док. психол. наук,
проф. Журавльова Лариса Петрівна

Емоційний інтелект є системою емоційних, когнітивних, комунікативних та регуляторних здібностей особистості, яка допомагає людині вибудовувати кар'єру, започатковувати, підтримувати та розвивати соціальні зв'язки, створювати сім'ю та зберігати конструктивні взаємини в ній. Він є невід'ємною складовою нашого життя, завдяки якій ми досягаємо успіху, вчимося розуміти себе, свої емоції та інших.