

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Методология науки,
социальных теорий и технологий»

Направление подготовки 39.03.01 «Социология»

Профиль подготовки: Социология социальной сферы

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Компьютерные игры как форма социальной активности молодежи»

Студент

Васина Ангелина
Валерьевна

Руководитель

Очкина А.В.

Нормоконтролёр

Очкина А.В.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от _____ № _____)

Заведующий кафедрой

Очкина А.В.

подпись, дата

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ № _____)

Секретарь ГЭК

_____ Удалова Е.С.

подпись

Пенза 2018

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Компьютерная игра как новая социокультурная реальность	6
1.1 Место компьютерных игр в современном мире	6
1.2 Последствия распространения компьютерных игр	10
1.3 Компьютерные игры как способ получения дохода	15
Глава 2. Компьютерные игры как форма социальной активности	20
2.1 Компьютерные игры в жизни современной молодёжи	20
2.2 Компьютерные игры глазами геймеров	39
Заключение	51
Список литературы:	57
Приложение 1	61
Приложение 2	69
Приложение 3	75

Не будем отрицать, что мир, в котором мы живем полон различных приборов и гаджетов – это мобильные телефоны, планшеты, ноутбуки, нетбуки, персональные компьютеры. Зачем они так необходимы нам? Кто-то скажет: «Для работы и учебы», многие ответят, что используют их для общения. Но сейчас никого не удивить тем, что данные виды техники активно используются для игры. Почти все дети и подростки сейчас в той или иной степени увлечены компьютерными играми. Для кого-то игры – это отдых после тяжелого дня, эмоциональная разрядка. Это распространенный среди молодёжи способ обрести популярность, возможность находить новых друзей, общаться. Для одних игры остаются просто хобби, увлечением, но для других это становится вполне реальным способом зарабатывать деньги. Нельзя не упомянуть, что, к сожалению, для некоторых игры становятся тяжелой болезненной зависимостью.

Не так просто сегодня определить место компьютерных игр в современной культуре. Проблемным этот вопрос является, прежде всего, потому, что компьютерные игры появились относительно недавно, но довольно быстро становятся значимым элементом общественной жизни, становясь средством досуга или даже занятости всё большего и большего числа людей.

Виртуальные компьютерные игры - относительно новая область исследований, как, впрочем, и практики. Однако, уже начиная с восьмидесятых годов двадцатого века, были предприняты первые попытки осмысления этого явления. Сегодня существует много статей, книг и даже диссертаций на соискание ученой степени, посвященных исследованию компьютерных виртуальных игр как культурного, социального и социально-философского феномена.

Основные подходы к исследованию компьютерных игр в России - психологические. В фокусе таких исследований – проблемы формирования и

развития зависимости от компьютерных игр и психологические предпосылки игрового процесса. [9]. По нашему мнению, компьютерные игры - явление более многогранное и глубокое. Есть культурологические и философские исследования, а также социологические исследования игровых сообществ. [23, 30, 53]

Западными исследователями виртуальных компьютерных игр, являются Гэллоувэй А.Р., занимающийся истоками виртуальных компьютерных игр и проблемой реализма в них, Фромм Дж., изучающая перемены в структурах досуга детей, произошедшие с распространением компьютерных игр, Джуул Дж. и Линдли А.С., занимающиеся проблемой наличия нарратива в виртуальных компьютерных играх и другие.

Основными российскими исследователями виртуальных компьютерных игр являются Игнатьев М.Б., Степанцова О.А., Бурлаков И.В, Гудимов В.В., Медведев, Е. А., Дудченко В.С. и другие [9]

Объектом выпускной квалификационной работы стали виртуальные компьютерные игры, предметом – компьютерная игра как форма социальной активности молодежи.

Целью дипломной работы является социологический анализ феномена виртуальной компьютерной игры, выявление ее социальных характеристик, степени, содержания и характера влияния на социальные субъекты. Цель реализуется путем решения следующих задач:

1. Теоретические:

- Раскрыть понятие, проанализировать историю и развитие, охарактеризовать место компьютерной игры в современном мире.
- Выявить и оценить последствия распространения компьютерных игр.
- Рассмотреть компьютерную игру как способ получения дохода.

2. Практические:

- Описать игровое сообщество, выявить его социальные характеристики.

- Узнать какую роль играют компьютерные игры в жизни респондентов.

- Оценить степень и описать характер влияния увлечения компьютерными играми на взаимоотношения респондентов с семьей, друзьями и близкими, на работу, учебу и социальную активность респондентов.

- Получить и систематизировать оценки респондентов их отношения к виртуальным компьютерным играм.

- Выявить предпочтения респондентов относительно компьютерных игр, проанализировать зависимость этих предпочтений с социальным статусом и характером социальной активностью респондентов.

- Проанализировать социально-экономический аспект виртуальных компьютерных игр, охарактеризовать их как направление финансовых трат и как способ получения дохода.

Гипотеза исследования следующая: компьютерные игры в современном мире выступают как форма полноценной социальной активности наряду с творчеством, образованием, работой и др.

В данном исследовании использованы следующие методы:

- Анкетный опрос;
- Полуструктурированное интервью;
- Включенное наблюдение.

Глава 1. Компьютерная игра как новая социокультурная реальность

1.1 Место компьютерных игр в современном мире

С момента создания компьютерных игр прошло уже около тридцати лет. За это время они, конечно же, сильно изменились и приобрели огромную популярность во всем мире у людей разных слоев населения и разных возрастов.

Компьютерные игры — это, с одной стороны, программа, а с другой стороны - особый вид развлечений. Частью современной культуры, наряду с кино и театром, игры стали в конце 1970-х. Но в целом история компьютерных игр охватывает пять десятилетий.

Если обратиться к истории появления и развития компьютерных игр, то датой рождения этой крупной индустрии можно назвать 1958 год. Тогда компьютер считался чем-то специфическим и даже в некоторой степени предметом роскоши, доступ к которому имели лишь избранные. Самую первую компьютерную игру написал один из студентов американского Массачусетского технологического института. Называлась она «В космос» (Spaceward) и работала на компьютере модели PDP-1, которая по размерам напоминала целый автомобиль. [32]

В 1970-х видеоигры стали одним из самых популярных развлечений. В них играли как дома, так и в кафе или барах, которые ими оборудовались. Устанавливали их в виде игровых автоматов в коридорах, напоминавших аркаду. Отсюда название самого первого жанра электронных игр – «аркады». Несмотря на некоторую примитивность, этот жанр является вполне оригинальным и его трудно сравнить с любой разновидностью известных обычных игр. Кроме того, в нем отчетливо видно, как игровой опыт обретает зависимость от технологических устройств (экрана, электронной начинки, особых устройств управления). Более того, на новые технологии создают

новый тип игрока – им становится сама машина. Отныне тот самый «другой», обнаружить присутствие, которого должна игра, не обязательно является человеком. Это программа, играющая со мной, т.е. виртуальный субъект. [41]

Во второй половине 1970-х было создано еще два новых жанра видеоигр. Это приключенческие игры, так называемые «бродилки» и симуляторы. И, если «бродилки» относятся к уже долгое время существующему жанру поп-культуры – приключенческим историям, которые всегда присутствовали в литературе, театре, а потом и в кино – то симуляторы являют собой оригинальное достижение, нечто абсолютно новое, что привнесли с собой видеоигры в мир развлечений. Первая графическая демоверсия симулятора самолета была показана Брюсом Артвиком – отцом этого жанра видеоигр – в 1978 году. [39]

Еще один интересный, но не оригинальный жанр компьютерных игр – логические игры. Первой ассоциацией с такими играми является известный нам «Тетрис». Это игра-пазл, суть которой в несложном укладывании геометрических фигур на нужное место по признаку цвета и формы. И если большинство первых игр придумали американцы, то созданием «Тетриса» мы можем гордиться, поскольку это вклад российских программистов в развитие компьютерных игр («Тетрис» создал А. Пажитнов в начале 80-х). [41]

Говоря о начале 90х годов, то стоит отметить появление еще одного жанра, который в последствии стал самым популярным. С выходом в 1992 году игры DOOM, «стрелялки» завоевали весь мир. В них были реализованы самые новейшие и на тот момент революционные технологии компьютерной графики. Эта игра и этот жанр включили в формулу популярности видеоигр элемент насилия. Более того, они придали насилию «вкус» развлечения. [41]

У данного жанра игр есть «родственник» в кино – это боевики. Вместе они вывели насилие на уровень ведущей темы популярной культуры, что достаточно быстро стало источником новых социальных проблем (1990-е

годы прошли под флагом «популярного насилия» – от DOOMa до фильмов Тарантино). [41]

Вместе с перечисленными жанрами игр, успех и любовь людей завоевывали спортивные игры, а также еще один жанр видеоигр, получивший название «стратегии», или стратегические игры (например, знаменитая «Цивилизация»). Активное развитие сети Интернет добавило новый, оригинальный жанр – сетевые игры в режиме онлайн, которые часто называют ролевыми. В зависимости от предпочтений игроков, у каждого жанра формируется своя аудитория. Стоит отметить, что на данном этапе развития видеоигр, разные жанры легко смешиваются внутри одной игры, что, пожалуй, приносит больше оригинальности и привлекательности играм.

В современном мире, компьютерные игры стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей. Компьютерные игры дают людям новую уникальную возможность перенестись в мир фантазий. Раньше не было способа глубоко погружаться в нереальный мир и иметь там свободу действий. Превосходство над кино, театром и книгами компьютерным играм дает их интерактивность: игры вовлекают в совместную деятельность, игрок перестает быть пассивным наблюдателем, он активно влияет на текущие события. «Персональная» сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и, да-да, уголовного кодекса.

Исходя из вышеперечисленной информации можно говорить об очевидном факте: компьютерные игры интегрировались и получили развитие в мире популярной массовой культуры и культурных индустрий XX века, наряду с кино и поп-музыкой.

Сегодня индустрия компьютерных игр часто обгоняет по уровню приносимых доходов Голливудский кинематограф. Неслучайно в

Великобритании, например, создание компьютерных игр относится к разряду так называемых творческих индустрий, наряду с традиционными видами культурного производства. Отдельно следует сказать об эстетических особенностях компьютерных игр – их визуальное воплощение. Кроме того, это один из наиболее важных элементов коммерческой привлекательности компьютерных игр.

Графика игры должна создавать качественные иллюзии: пространства, действия в реальном времени, обращения с объектами, взаимодействия с персонажами. Графика игры должна быть динамичной, то есть максимально точно передавать все нюансы движения и трансформации объектов. В результате у игрока должен возникать эффект визуального удовольствия от красочности, четкости, детальности и легкости обращения с графическими элементами. Общий эстетический принцип, который обнаруживается в технологическом и визуальном развитии игр, можно определить, как стремление к непосредственности (англ. immersion), то есть максимальной реалистичности и правдоподобности изображения объекта «как настоящего».

[41]

Таким образом можно сделать вывод, что компьютерные игры в своем развитии занимают все большее место в сфере досуга молодых людей, вытесняя литературу, театры, кино. Современные компьютерные игры являются не только носителями культуры того времени, в котором они созданы, они и сами способны социализировать подрастающее поколение. Вопрос заключается только в том, к каким последствиям это может привести. Игры только пропагандируют насилие, стирают рамки понятий «жизнь» и «смерть», вызывают зависимость? Или, быть может, игры способны развивать и учить, снимать стресс и поднимать настроение, улучшать коммуникативные способности человека, приносить доход? Ответы на эти вопросы мы постараемся найти в следующем параграфе работы.

1.2 Последствия распространения компьютерных игр

Большинство людей, сталкивавшихся с компьютерными играми, имеют об этом времяпрепровождении либо отрицательное, либо положительное мнение. Равнодушных, в общем-то, немного. И вот уже много лет не утихают споры между противниками и сторонниками компьютерных игр, причём аргументы приводятся самые разнообразные. И в основном обе стороны указывают на моменты, связанные с психикой, социумом, личностным развитием.

Одним из первого, что приходит на ум, если рассуждать о негативных последствиях компьютерных игр, является распространение компьютерной зависимости. Зависимость от компьютерных игр – новый вид психологической зависимости, при которой компьютерная игра становится ведущей потребностью человека. С одной стороны, данный вид зависимости не столь страшен, как алкоголизм или наркотическая зависимость, но с другой стороны специалисты считают, что из-за активного развития и совершенствования технического оснащения, игры все лучше имитируют реальность, тем самым «поглощая» человека.

Статистика по распространенности данной зависимости существенно отличается у разных исследователей. Доктор психологических наук Александр Георгиевич Шмелев считает, что около 10–14% людей, пользующихся компьютером, являются «заядлыми игроками». В то же время психолог Гарвардского университета Мареза Орзак приводит куда менее утешительную статистику: она считает, что среди лиц, играющих в компьютерные игры, 40–80% страдают зависимостью. К счастью, развивается данная зависимость не одномоментно, она проходит ряд стадий. Чем раньше заметить ее наличие, тем легче будет с ней справиться. [38]. Выделяют следующие 4 стадии зависимости от компьютерных игр:

Начальная стадия – легкая увлеченность. Наступает, когда человек только знакомится с играми и данное увлечение привлекает его. Следующая

стадия – увлеченность. На этом этапе человек обычно играет систематически, т.е. игра для него становится потребностью. Далее идет непосредственно стадия зависимости. В пирамиде ценностей игра возводится на верхний уровень. Зависимость может проявляться в виде одной из двух форм:

- Индивидуализированная форма – для этой формы характерна утрата контактов с окружающими. Человек очень много времени проводит за компьютером, потребности общаться с семьей, друзьями, окружающими у него, не возникает
- Для социализированной формы характерно сохранение социальных контактов. Люди, страдающие подобной зависимостью, предпочитают сетевые игры. Подобное занятие для них является не столько «наркотиком», сколько соревнованием.

Со временем (это может наступить через несколько месяцев или даже лет) наступает стадия привязанности. Игровая активность человека угасает, он начинает интересоваться чем-то новым, могут налаживаться социальные и трудовые контакты. Однако совсем «распрощаться» с игрой человек самостоятельно не может. Эта стадия может длиться долгие годы. Появление новых игр может провоцировать всплеск игровой активности. [38] Можно выделить следующие последствия зависимости от компьютерных игр:

- Игра становится единственным удовольствием, в силу этого люди теряют активность, становятся безынициативными, есть угроза деградации личности;
- Игроки очень много времени уделяют компьютеру, теряют связь с семьей и друзьями, на этой почве могут возникать конфликты, потеря личных связей;
- Не исключением является игра в рабочее время и пренебрежительное, халатное отношение к своим трудовым обязанностям, как следствие проблемы с начальством и даже увольнение;
- Все игры имеют платные функции и возможности, для их реализации играющий может влезть в большие долги;

- Конечно же пагубным является постоянно сидячий образ жизни, страдает зрение, позвоночник, желудок, у человека появляется лишний вес, что может вызвать проблемы с сердцем и т.п.

Но в последнее время исследователи все чаще стали задаваться вопросом: есть ли в видеоиграх положительные моменты? Ведь все прежние исследования изначально ставили перед собой цель – поиск негатива в играх. Но игры, как и все технологии, постоянно изменяются и развиваются – становятся сложнее, реалистичнее, интереснее. Все чаще игры развиваются в ключе социально-ориентированного подхода. Должно же это оказать какое-то влияние. Психологи отмечают, что современные видеоигры могут способствовать развитию социальных и когнитивных навыков, дают новый эмоциональный опыт, и даже иногда способствуют общему оздоровлению психики. Одной из сторонниц такого положения является Изабела Граник – автор исследования преимуществ видеоигр. Некоторые ее положения интересны и подлежат рассмотрению:

«Когнитивные способности. У поклонников экшенов улучшается пространственное воображение, способность мысленно вращать трёхмерные объекты, они быстрее и точнее могут переключать своё внимание. Ориентирование в пространстве улучшается довольно быстро, причём зачастую результат получается не хуже, чем после прохождения специальных физических тренировок. Сетевые игры помогают детям и подросткам учиться разрешать проблемные ситуации, заставляя применять разные подходы.

Мотивация. При решении специфических игровых задач, невзирая на препятствия, у молодёжи может вырасти уверенность в себе, они поймут цену упорству и настойчивости. Благодаря немедленной обратной связи при решении проблем игроки получают наглядное представление о своих способностях и уровне интеллекта, о которых они могли не подозревать.

Эмоции. Большинство людей играют в видеоигры для удовольствия, для повышения настроения. Успешная игра способствует снижению

раздражительности и расслаблению. Многие игроки отмечают ощущение гордости, а глубокое погружение в игру даёт ощущение контроля, при котором полностью забываешь о себе.

Социальные навыки. Современные видеоигры как никогда ранее нацелены на интенсивную социальную активность. Несмотря на стереотипное восприятие геймеров как нелюдимых интровертов, свыше 70% игроков активно взаимодействуют в виртуальных мирах со своими друзьями, играя с ними в командах или соперничая. Благодаря социальной активности во время игр, молодёжь учится общаться с другими людьми, что может проецироваться и на реальную жизнь. С определённой долей уверенности можно говорить, что совместная игра улучшает социальные навыки и снижает уровень агрессии.

Несмотря на то, что видеоигры имеют исключительно развлекательный статус, их популярность поставили на службу медицине, с целью повышения мотивации у пациентов. Например, для больных раком детей была создана игра Re-Mission. Это шутер, в котором надо управлять нано роботом внутри человеческого тела и уничтожать раковые клетки. Дети, играющие в эту игру, больше узнают о своей болезни, побочных эффектах лечения и важности соблюдения медицинских предписаний. Согласно исследованиям, у игроков (а их уже более 200 000) в Re-Mission действительно усиливается вера в своё выздоровление.

Множество других игр уже участвовало в академических исследованиях применительно к изучению иностранных языков, истории, географии, математики, физики и т.д. Некоторые педагоги считают, что видеоигры могут быть новым инструментом, помогающим в усвоении учебного материала.» [42]

Как уже отмечалось выше, во многих публикациях отражён однобокий негативный взгляд на видеоигры. Но вешать на них ярлык — «плохие», «хорошие», «агрессивные», «социальные» — означает упускать из виду многие аспекты, присущие современным играм. Люди выбирают игры с их

преимуществами и недостатками в зависимости от своей внутренней мотивации, своих потребностей и возможностей. Для некоторых игра – возможность получения дополнительного или даже основного дохода. Подробнее данный вопрос мы рассмотрим в следующем параграфе.

1.3 Компьютерные игры как способ получения дохода

Современный мир показывает нам как «вымирают» некоторые профессии, им уже не находится применения, они теряют свой статус. Второй стороной данного процесса является появление и развитие совершенно новых профессий и способов получения заработка. Блоггер, геймер, киберспортсмен, стример – эти и другие профессии, с порой сложными и непонятными названиями и задачами, заполнили современный рынок труда, особенно среди молодежи.

Если говорить о том, кто и как может получать доход от компьютерных игр, то правомерным оказывается разделение этих людей на две категории: разработчики игр и непосредственные потребители игровой индустрии, т.е. игроки. Поговорим поподробнее о каждой из этих категорий.

2016 год стал крупнейшим в истории по объемам продаж видеоигр. Согласно докладу SuperData Research, одних только игр для персональных компьютеров (ПК) и консолей было продано на сумму \$36 млрд, что сравнимо с доходами Голливуда. Крупнейшие представители игровой индустрии, такие как EA и Sony, давно уже занимаются не только играми. Тот же Голливуд уже невозможно представить без разработчиков игр, поскольку именно они делают для «фабрики грез» компьютерную графику в блокбастерах уровня «Мстителей» или «Трансформеров». Происходит тесное переплетение кино и игровой индустрии. Так, многие голливудские концерны покупают компании разработчиков игр, чтобы создавать игры по мотивам своих фильмов и франшиз. [8]

Есть два вида подписки – Free-to-Play и Premium. В первом случае игрок может играть совершенно бесплатно. Это позволяет создателям быстрее увеличить аудиторию игры. Доход разработчики получают от специальных встроенных в игру магазинов, покупая в которых можно открыть новые игровые функции, быстрее «прокачать» героя, усилить его

в сражениях с другими игроками и т. д. Такая система позволила разработчикам Free-to-Play игр в 2016 году получить доход \$18 млрд. Самой прибыльной в 2016 году стала игра League of Legends – \$1,7 млрд. В топ-5 самых успешных проектов года попала и игра белорусской студии Wargaming World of Tanks, которая в 2016 году, согласно SuperData Research, заработала \$400 млн. [8]

Premium-игры предполагают, что игрок сначала оплатит подписку и только после этого сможет играть. В проектах этого типа тоже может быть внутриигровой магазин, однако обычно он предлагает не улучшения для персонажей, а всевозможные «фишки», которые на игровой процесс не влияют, зато украшают обстановку вокруг игрока. Например, внутриигровые магазины Blizzard предлагают игрокам различную одежду для игровых персонажей или красивые средства передвижения по игровым мирам. Однако основные доходы эти игры получают именно за счет подписки. Общий рынок Premium-игр на ПК и консолях в 2016 году составлял \$12 млрд. [8]

«Сейчас все больше растет популярность сессионных игр. Это различные шутеры¹ и экшены, – рассказывает Илья Карпинский. – Они требуют меньше времени активной игры и создают дополнительные условия для развития соревновательных активностей, турниров и киберспортивных дисциплин, которые все больше набирают популярность среди игровой аудитории». [8]

Самая скромная доля рынка игровой индустрии принадлежит киберспорту (\$900 млн), хотя и здесь не все так просто. Этот сегмент индустрии также последнее время привлекает внимание инвесторов. Алишер Усманов еще в 2015 году вложил в российскую киберспортивную организацию Virtus.Pro \$100 млн. Основатель сингапурской инвестиционной компании StrongBow Евгений Туголуков стал спонсором киберспортивной команды,

¹ Шутер – жанр видеоигр. Главной особенностью является постоянная стрельба по вражеским мишеням, целям.

выступающей в соревнованиях по League of Legends. В развитие киберспорта вкладываются и разработчики, которые видят в нем дополнительную возможность раскрутить свой продукт. В результате аудитория киберспортивных мероприятий в 2016 году составила 256 млн человек, по данным Newzoo. К 2019 году она может вырасти еще на треть, до 345 млн. Super Data Research прогнозирует, что общий рынок киберспорта в 2017 году вырастет на 18%, до \$1,1 млрд. [8]

Что же можно сказать о потребителях игровой индустрии. Конечно же все любители компьютерных игр рано или поздно задаются вопросом: «Как бы совместить приятное с полезным? И заниматься любимым хобби, и получать от этого прибыль?». Существует несколько способов монетизации своего увлечения. Хотелось бы поподробнее рассказать о самых популярных из них.

Пожалуй, первое, что приходит на ум при упоминании заработка в компьютерных играх – это киберспорт. За последние годы рынок киберспортивных соревнований вырос в десятки раз, и ежегодно в него инвестируются сотни миллионов долларов. Сейчас киберспорт находится между большим профессиональным спортом и шоу-бизнесом, это позволяет ему вбирать в себя самое лучшее от обеих сфер. Стать профессиональным игроком – это большой труд и совершенно не важно, в какой именно дисциплине вы выступаете.

Если Вы не обладаете хорошими навыками игры для участия в киберспортивных соревнованиях, то следующий способ для вас. Если нельзя заработать на своих навыках, то всегда можно получать доход от игры других людей. Речь идет о ставках на матчи через различные киберспортивные тотализаторы. Заработок на киберспортивных ставках – это весьма рискованно, но при системном подходе и тщательном анализе, многие могут позволить себе зарабатывать приличные суммы, не играя при этом самостоятельно. Необходимо лишь хорошо разбираться в развитии киберспортивной сцены, и, несколько надежных букмекерских контор. Стоит

отметить, что на некоторых площадках можно делать ставки внутриигровыми предметами – скинами², кейсами, оружием и т.д. Таким образом, вам даже не обязательно иметь какой-то стартовый капитал, чтобы начать делать ставки.

Еще один популярный способ заработка денег на играх – это продажа внутриигровых предметов. Если рассмотреть проекты компании Valve, то за победы в матчах Dota 2 и Counter-Strike: Global Offensive вам могут достаться различные награды в виде вещей, костюмов, сетов и т.д. Если повезет, то продав их, можно выручить неплохие деньги. Однако такой доход вряд ли порадует вас своей стабильностью, так как действительно ценные (дорогие) вещи можно получить крайне редко. Быть трейдером – значит постоянно быть в курсе всех изменений на «своем рынке». Вам придется регулярно отслеживать динамику цен, а также спрос и предложения обычных пользователей и других трейдеров. [43]

Современные интернет-технологии, а также доступность и разнообразие стрим-сервисов (Twitch, GoodGame, YouTube, Hitbox, Azubu и т.д.) могут сделать «звезду экрана» практически из кого угодно. Если вы любите играть в игры, обладаете привлекательной внешностью, приятным голосом и харизмой, то просто позвольте другим людям наблюдать за вами. В награду ваши зрители будут поддерживать вас и вашу работу финансово. Главная цель любого стримера – это расширение своей аудитории и увеличение количества подписчиков. Тут логика довольно проста: чем больше человек смотрят трансляцию – тем больше денег получает стример. Кроме денег за количество подписчиков стример также зарабатывает проценты от рекламы или партнерской программы. Другим источником дохода стримера является донат – благотворительные пожертвования от благодарных зрителей. [43]

Существует категория игроков, которые не готовы тратить свое время на развитие своего игрового аккаунта, персонажа или боевого рейтинга, но

² Скин – костюм для персонажа игры. Позволяет выделиться среди других игроков.

быть «на высоте» для них крайне важно. В помощь таким игрокам приходят более опытные и развитые игроки, которые за определенную оговоренную сумму помогут вам добиться цели. Сами игроки называют их – бустеры³. Обычно это люди, которые очень много времени проводят в игре, имеют хорошую статистику, но в силу каких-то причин на профессиональную сцену пробиться не смогли. [43]

Дилеры – это особая категория людей, которые в сами игры зачастую и совсем не играют, но являются важным элементом большинства игровых сообществ. Именно они помогают обычным пользователям совершать финансовые операции в том или ином проекте. Дилеры могут предложить куда более широкие возможности по денежным переводам. В их распоряжении есть десятки банковских счетов в разных странах мира, и они работают со всеми популярными платежными системами. Разумеется, работает дилер не просто так, а за процент от перевода, который меняется в зависимости от выбранного вами способа оплаты. Чаще всего дилеры обслуживают целые кланы и сотрудничают только с постоянными клиентами. [43]

Перечисленные способы являются самыми распространенными, но вовсе не исключают использование других возможностей. Некоторые игроки ради заработка могут использовать запрещенные программы и коды, а также получать доход, обманывая новеньких и неопытных игроков.

Таким образом, можно сделать вывод, что существует большое разнообразие способов заработка в компьютерных играх, но не все они отличаются высокой результативностью. В основном все способы не приносят большого и стабильного дохода. Чтобы зарабатывать на компьютерных играх необходимо обладать высокими навыками игры, хорошим техническим оснащением, технологическими познаниями, а также приятной внешностью и харизмой.

³ Бустер – вообще в играх – это предмет, позволяющий увеличить размер, получаемого опыта или игровой валюты. В данном контексте – это человек, который развивает аккаунт другого игрока за определенную плату.

Глава 2. Компьютерные игры как форма социальной активности

2.1 Компьютерные игры в жизни современной молодёжи

Для изучения роли компьютерных игр в жизни современных молодых людей, а также выявления социальных особенностей, возможностей и влияния игр на человека, нами было проведено эмпирическое социологическое исследование. Оно проводилось в течении пяти месяцев (см. Приложение 3)

Объектом исследования выступили молодые люди и девушки 16-30 лет.

Предмет исследования – компьютерная игра как форма социальной активности молодежи.

Для достижения цели исследования необходимо было решить следующие задачи:

- Описать игровое сообщество, выявить его социальные характеристики.
- Узнать какую роль играют компьютерные игры в жизни респондентов.
- Оценить степень и описать характер влияния увлечения компьютерными играми на взаимоотношения респондентов с семьей, друзьями и близкими, на работу, учебу и социальную активность респондентов.
- Получить и систематизировать оценки респондентов их отношения к виртуальным компьютерным играм.
- Выявить предпочтения респондентов относительно компьютерных игр, проанализировать зависимость этих предпочтений с социальным статусом и характером социальной активностью респондентов.

- Проанализировать социально-экономический аспект виртуальных компьютерных игр, охарактеризовать их как направление финансовых трат и как способ получения дохода.

Основной гипотезой нашего исследования является гипотеза о том, что компьютерные игры в современном мире выступают формой социальной активности, наряду с творчеством, образованием, работой и др.

На основе поставленных задач, нами были сформулированы следующие вспомогательные гипотезы:

1. Компьютерные игры для большинства респондентов не только возможность «убить» время, но также любимое хобби, инструмент отдыха и снятия эмоционального напряжения;

2. Компьютерные игры не оказывают негативного влияния на взаимоотношения респондентов с близкими и друзьями, но могут оказывать негативное влияние на их учебную или трудовую деятельность;

3. Большинство респондентов предпочитает онлайн игры, где можно взаимодействовать и конкурировать со своими друзьями и незнакомыми людьми (шутеры, MOBA, MMORPG).

4. Большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко.

5. Большинство респондентов не рассматривают компьютерную игру как форму заработка.

В ходе работы нами использовались следующие термины и понятия:

Аддикция - (англ. addiction – зависимость, пагубная привычка) – неконтролируемая потребность индивида в определенном виде деятельности.

Геймер (англ. gamer - игрок) – человек, играющий в игры. Несмотря на то, что термин включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, ими часто называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими.

Киберспорт, также именуемый как компьютерный спорт или электронный спорт — вид соревновательной деятельности и

специальной практики подготовки к соревнованиям на основе видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Соответственно, киберспортсмен – это человек, принимающий участие в киберспортивных соревнованиях.

Компьютерная игра (видеоигра) – компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса. [11]

МОВА – жанр видеоигр, подразумевающий собой многопользовательскую онлайн-арену. Данный жанр – сессионный, т.е. взаимодействие людей ограничено временем сражения.

ММОРПГ – жанр видеоигр, представляющий собой смешение жанра ролевых игр с многопользовательскими онлайн играми. Подразумевает под собой длительное взаимодействие людей в виртуальном пространстве.

Стрим (стример) – это онлайн трансляция своего процесса игры другим пользователям с помощью различных интернет-площадок. Игрок, который транслирует свою игру является стримером.

Шутер, FPS (англ. First Person Shooter), TPS (англ. Third Person Shooter) – жанр компьютерных и видеоигр, протекающий от первого или третьего лица. Главная особенность – постоянная необходимость стрельбы по врагам из имеющегося оружия.

В данном исследовании использованы три метода: один количественный – анкетный опрос, этот метод позволяет в сжатые сроки получить информацию от большого количества респондентов; и два качественных – интервью и включенное наблюдение. Интервью дает возможность пообщаться с геймерами, получить более глубокую информацию непосредственно от геймеров. Включенное наблюдение позволяет изучить игровое сообщество «изнутри», его структуру, взаимоотношения игроков и их поведение.

Для анкетного опроса выборочная совокупность составила 384 человека. Метод выборки – случайная не вероятностная. В интервью участвовало 8 человек – 3 девушки и 5 молодых людей разных возрастов. Включенное наблюдение проводилось в течение 2х недель внутри онлайн-игры.

Инструментарием исследования послужила анкета (22 вопроса), лист интервью (8 вопросов), дневник наблюдения. (см. Приложение 1)

Перейдем к непосредственным итогам исследования и их анализу.

В анкетном опросе участвовало 384 человека, из них 304 – мужчины, 80 – женщины. (см. Приложение 2 рис.18)

Возрастные когорты распределились следующим образом: чуть больше половины респондентов (51%) находится в границах от 19 до 23 лет, самая взрослая среда респондентов (от 24 до 30 лет) - 29% респондентов, и самая младшая часть респондентов, представленная в возрасте от 16 до 18 лет, составляет 20% всех респондентов. (см. Приложение 2 рис.19)

Распределение по образованию респондентов оказалось достаточно разнообразным. Больше всего респондентов оказалось с высшим образованием – 25% респондентов. По 24% разделились респонденты с высшим незаконченным образованием и со средним специальным образованием. 16% респондентов окончили 11 классов, 8% пока имеют только неполное среднее образование (9 классов). Около 1% респондентов являются кандидатами или докторами наук. (см. Приложение 2 рис.20)

Распределение по семейному положению респондентов оказалось следующим: 62% респондентов пока еще холосты, 23% находятся в незарегистрированных отношениях (встречаются), 8% находятся в официальном браке. Остальные респонденты - помолвлены (3%), в разводе (3%), вдовы(вдовцы) (1%). (см. Приложение 2 рис.21)

Что касается доходов семьи, ответы распределились следующим образом: 47% респондентов могут позволить себе покупку техники, 21% респондентов денег хватает только на еду и одежду, 11% респондентов могут

позволить себе покупку машины, 3% - ни в чем себе не отказывают, могут позволить себе покупку недвижимости, 1% респондентов денег хватает только на еду. 17% респондентов не пожелали отвечать на данный вопрос. (см. Приложение 2 рис.22)

Перед тем как переходить к изучению компьютерных игр и отношения к ним респондентов, нам нужно было сначала узнать количество играющих респондентов. Для этого был задан общий вопрос: «Как Вы обычно проводите свободное от учебы\работы время?». Респондентам было предложено выбрать 3 варианта из имеющегося списка. Самыми распространенными ответами стали: «играю в компьютерные игры» - этот вариант выбрали 248 человек, т.е. 65% респондентов; «смотрю фильмы и сериалы» - 191 человек (50%); «провожу время в социальных сетях и Интернете» - 182 человека (48%). На остальные ответы пришлось от 33% до 1% ответов респондентов. (см. Приложение 2 рис.1). Исходя из полученных результатов можно сделать вывод, что большинство респондентов – активные пользователи компьютерных игр. Анализ всех ответов на этот вопрос на наш взгляд дает понять, что современная молодежь слабо активна в социальном плане, в основном они предпочитают проводить свое свободное время дома, у своих компьютеров или других гаджетов, в лучшем случае молодые люди читают книги (20%). Только 33% респондентов в свободное время гуляют и общаются со своими друзьями.

Далее мы поинтересовались, для чего респонденты в основном используют свой компьютер или ноутбук. Для работы и учебы его используют 10% респондентов, для компьютерных игр – 23% опрошенных, для того, чтобы развлечься (музыка, кино и сериалы, соц. сети) компьютер использует 24% респондентов. Самым распространенным вариантом ответа оказался вариант «для всего вышеперечисленного» - его выбрали 40% респондентов. Полученные результаты говорят о том, что компьютер зачастую используется респондентами для решения различных задач. На наш взгляд, компьютер для большинства респондентов скорее инструмент

развлечения, нежели что-то серьезное и важное, для работы или учебы его использует лишь 10%, а для игр и других форм развлечения – 47% респондентов. (см. Приложение 2 рис.2)

Далее мы поинтересовались, сколько времени в день наши респонденты проводят за компьютером и сколько из этого времени ими тратится на игры. Ответы распределились следующим образом. Около половины респондентов (45%) проводят за компьютером от 6 до 12 часов своего времени. 31% респондентов проводит за компьютером от 3 до 6 часов, а 13% респондентов вообще проводят у компьютера все время кроме сна, а это более 12 часов (!). Исходя из этих данных можно сделать вывод, что современная молодежь тратит очень много времени за компьютером, что чаще всего означает сидячий образ жизни, а, следовательно, проблемы с физическим здоровьем. Мы бы порекомендовали ограничивать время своего нахождения у компьютера, находиться на свежем воздухе, общаться с друзьями, больше времени уделять другим формам досуга. Если это невозможно в силу каких-либо причин, то необходимо хотя бы разминаться каждые полчаса-час, менять деятельность, расслаблять глаза и т.п.

Что же касается того, сколько из этого времени респонденты тратят на игры, ответы распределились следующим образом: 43% респондентов тратят на игры от 3 до 6 часов в день, 26% тратят только 1-2 часа всего времени, которое проводят за компьютером на игры, 13% вовсе не играют и не тратят на то время, от 7 до 12 часов времени тратят на игры 10% респондентов, и более 12 часов за играми проводит 8% респондентов. Исходя из полученных результатов, можно сказать, что большинство респондентов (61%) тратят достаточно много времени на компьютерные игры. Лишь 26% респондентов тратят на это увлечение не столь значительную часть своего времени (1-2 часа). Можно предположить, что у большинства респондентов могут быть проблемы не только со здоровьем, но и с работой или учебой, в силу слишком больших затрат времени на свое хобби. (см. Приложение 2 рис.3 и рис.4)

Ответы на следующий вопрос должны были помочь нам подтвердить или опровергнуть одну из гипотез, заявленных ранее. Мы задали респондентам вопрос: «Пренебрегали ли Вы отведенным для учебы\работы или сна временем, чтобы поиграть в компьютерную игру?». Вот, что ответили респонденты: 45% согласились, что такое иногда случалось с ними, а 20% опрошенных говорит, что с ними такое происходит очень часто; для 28% респондентов такие случаи крайне редки и 6% респондентов вообще с таким не сталкивались. Ответы респондентов на эти вопросы подтверждают нашу гипотезу о том, что компьютерные игры могут негативно влиять на учебную или трудовую деятельность молодых людей. Чтобы избежать подобных проблем, респондентам необходимо следовать режиму дня и сна, четко разделять время, отведенное для учебы и работы, т.к. от этого зависит их благосостояние, что вряд ли можно сказать о компьютерных играх.

Рис.5



Чтобы проверить вторую часть нашей гипотезы, мы задали следующий вопрос: «Компьютерные игры оказывают какое-либо влияние на Ваши отношения с семьей и друзьями?». Ответы распределились следующим образом: около половины респондентов (48%) считает, что игры никак не

вливают на взаимоотношения с близкими и друзьями, а 26% респондентов даже отмечают, что игры оказывают положительное влияние на их отношения, у них появляются общие темы для общения с друзьями, и только 11% отмечают негативное влияние на свои отношения, возникновение конфликтных ситуаций. В графе «другое» один из респондентов даже отметил, что игры отвлекают его от мыслей о суициде. Таким образом, на наш взгляд, заявленная нами гипотеза: «Компьютерные игры, не оказывают негативного влияния на взаимоотношения респондентов с близкими и друзьями, но могут оказывать негативное влияние на их учебную или трудовую деятельность» - подтвердилась полностью.

Рис.6



Далее мы поинтересовались как респонденты реагируют на свои победы в играх. Вот что респонденты ответили нам: 33% реагируют достаточно спокойно, радуются «внутри» себя, 26% респондентов иногда позволяют своим эмоциям вырваться наружу, могут порадоваться за себя вслух, 24% опрошенных после победы часто чувствуют себя в состоянии эйфории и эмоционального подъема, а 11% респондентов относятся к этому равнодушно, ведь это просто игра. (см. Приложение 2 рис.7). Исходя из этих ответов, можно сделать вывод, что игры в жизни большинства респондентов

(83%) играют не последнюю роль, т.к. полученные достижения вызывают у них порой бурную радость и гордость.

Для того, чтобы получить и систематизировать оценки респондентами компьютерных игр, им предлагалось оценить ряд утверждений:

1. «КИ⁴ требуют материальных затрат». Большинство респондентов не согласны с этим (170 чел), 126 человек затруднились с ответом, 85 скорее согласны с данным тезисом.

2. «КИ вызывают проблемы с физическим здоровьем». Большинство респондентов (165 чел) не согласны с данным утверждением, чуть больше ста человек затруднились, а 112 человек согласны с этим.

3. «КИ требуют больших затрат времени». Большинство респондентов согласны с данным тезисом (261 чел), не согласны 57 человек, 63 затрудняются с ответом.

4. «КИ развивают социальные навыки». Большинство респондентов (198 чел.) согласны с данным утверждением, 93 человека затруднились, а 90 человек вовсе не согласны с данным утверждением.

5. «КИ развивают кругозор». Здесь большая часть опрошенных, а это 212 человек, согласны с данным тезисом, затруднились ответить 77 человек, а не согласны с этим 92 человека.

6. «КИ являются причиной проблем с учебой или работой». 183 человека, т.е. большинство респондентов, не согласны с данным утверждением, согласны с этим оказывается только 90 человек. Хотелось бы отметить, что большинство респондентов отвечали, что они порой тратят на игры время, которое было отведено для учебы и работы, но, судя по оценкам данного утверждения, они не считают, что это негативно сказывается на их основной деятельности. Мы считаем, что это свидетельство предвзятого отношения к любимому хобби, противоречивого и не полного понимания.

7. «КИ способствуют развитию пространственного воображения». Относительно данного утверждения оценки поделились не с большим

⁴ КИ – компьютерные игры

разрывом: 113 человек не согласны, а 177 человек склонны согласиться с данным тезисом.

8. «КИ способствуют снижению уровня стресса и раздражительности». Большинство респондентов (182 чел) согласны с данным утверждением, 126 человек не склонны соглашаться с данным тезисом.

9. «КИ могут вызывать проблемы с психическим здоровьем». С этим не согласились большинство опрошенных (203 чел), а более ста человек (108 чел) сочли это мнение верным. Стоит отметить, что в общественном сознании существует такой стереотип – компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение и расстройства личности – судя по всему, большинство респондентов, не подвержены влиянию подобных стереотипных мышлений.

10. «КИ способствуют росту уверенности в себе, мотивации»: 175 человек не согласны с данным утверждением, 110 человек – согласны.

11. «КИ стимулируют развитие творческих способностей, изобретательности». Большая часть респондентов (175 чел) согласны с данным тезисом, 98 человек не согласны, 110 человек затруднились с ответом.

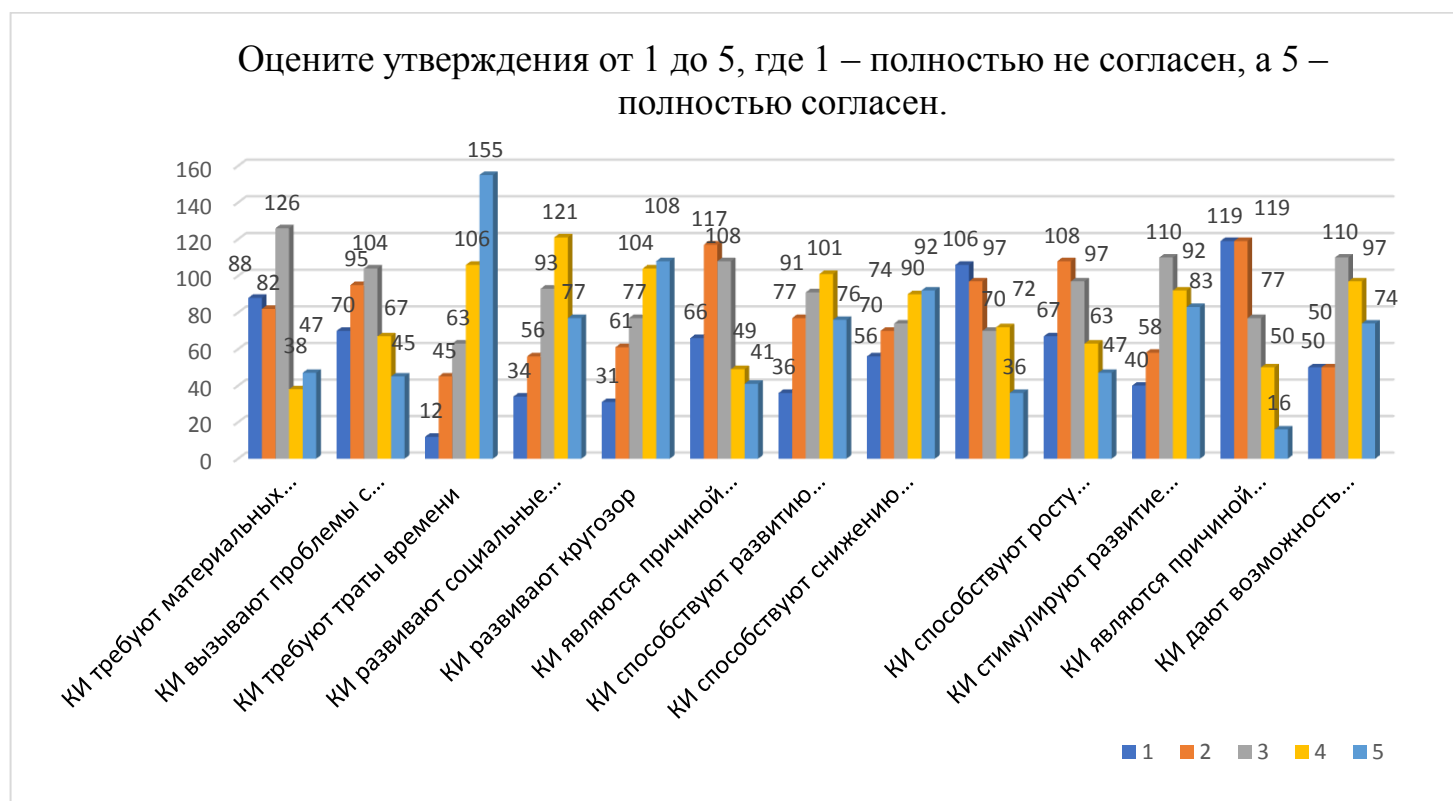
12. «КИ являются причиной проблем с родными и друзьями». Большинство респондентов (238 чел) не согласны с данным утверждением, всего 66 человек согласились с данным тезисом.

6. 13. «КИ дают возможность заработать». Большинство респондентов (171 чел) согласны с данным утверждением, 100 человек отрицают такую возможность. Стоит отметить, что, исходя из оценок респондентами этого критерия, можно сделать вывод, что наша гипотеза: «Большинство респондентов не рассматривают компьютерную игру как форму заработка» - не подтвердилась. Большинство респондентов согласны, что игра может быть формой заработка.

Таким образом, можно сделать вывод, что положительных оценок компьютерных игр больше, чем негативных. Это значит, что современная

молодежь, во-первых, слабо подвержена стереотипам, касающихся видеоигр, а во-вторых, образ компьютерных игр в сознании молодых людей олицетворяет нечто большее, чем просто развлечение или пустую трату времени.

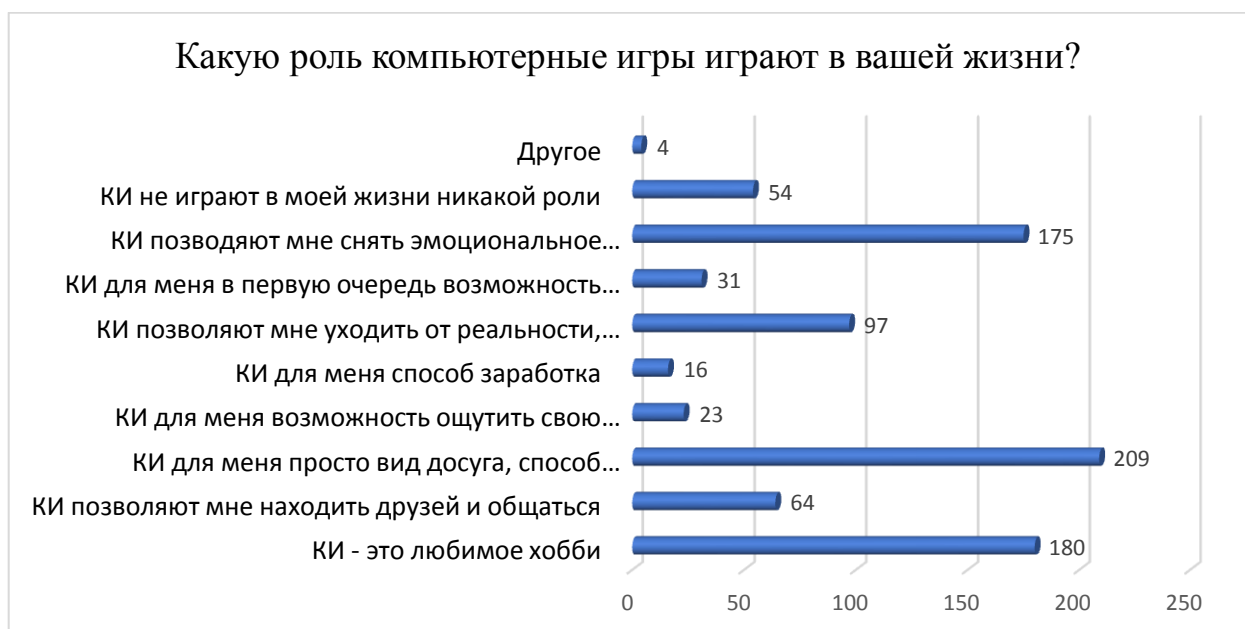
Рис.8



Ответы на вопрос: «Какую роль компьютерные игры играют в вашей жизни?» (респондентам предлагалось выбрать не более 3х вариантов) ответы распределились следующим образом. 209 человек (55% ответов) ответили, что КИ для них просто вид досуга, способ потратить время; 47% ответов (180 чел) пришлось на вариант ответа: «КИ – это любимое хобби». На вариант ответа: «КИ позволяют мне снять эмоциональное напряжение» пришлось 175 ответов респондентов (46%). 97 человек с помощью игр «уходит» от реальности; находить друзей и общаться игры помогают 64 респондентам; для 54 человек игры не играют никакой роли; образовательную функцию игры выполняют только для 31 человека, а зарабатывает с помощью игр всего лишь 16 человек. Исходя из полученных результатов можно сделать

вывод, что компьютерные игры для большинства просто вид досуга, хобби. Только в редких исключениях игра может нести образовательный характер или быть формой заработка. Исходя из этого можно с уверенностью говорить, что гипотеза: «Компьютерные игры для большинства респондентов не только возможность «убить» время, но также любимое хобби, инструмент отдыха и снятия эмоционального напряжения» – подтвердилась. Для большинства респондентов игра является не просто возможностью потратить свое свободное время, для них – это любимое хобби, и даже рекреационный инструмент.

Рис. 9

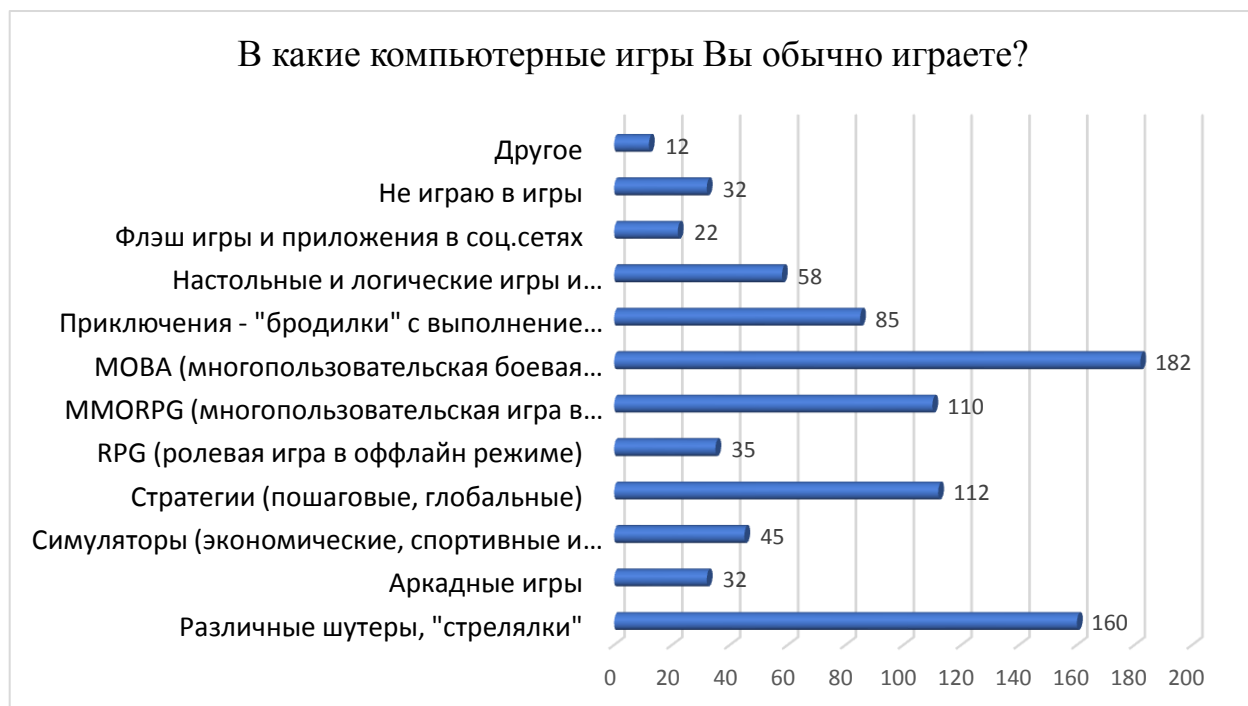


Нам было интересно, какие жанры игр предпочитают наши респонденты и как это можно соотнести с их социальной активностью. Вот, что мы узнали: большинство респондентов (182 чел) играет в МОВА – многопользовательская боевая онлайн арена. Данный жанр подразумевает под собой соперничество двух команд за победу. В принципе не требует внутриигровых затрат. В подобные игры на наш взгляд любят играть люди, которые не любят тратиться, но хотят при этом получить эмоции от борьбы и полученной победы. Это так же жанр для тех, кто любит поиграть в кампании с друзьями. В шутеры («стрелялки») играет 160 человек. Данный

жанр может быть, как в онлайн, так и в офлайн режиме. Также не требует затрат. Интересен тем, кому скорее важна и графика, сам процесс игры, и, также эмоции, которые переживают игроки от взаимодействия и соперничества. 112 человек выбирает стратегии как основной жанр. Они также могут быть представлены как в онлайн, так и в офлайн режиме. Такие игры выбирают в основном более старшие возраста, для них важен долгий путь и развитие, работа мозга, а не рук. И 110 человек выбирает жанр MMORPG – многопользовательская ролевая игра в режиме онлайн. Обычно такие игры очень красивы и красочны, в них всегда заложен сюжет, они предполагают долгое развитие персонажа, а также, зачастую, материальных вложений. В такие игры играют преимущественно люди, которым нравится длительный процесс развития, прохождение сюжета. Данный тип игр больше всего наполнен различными социальными связями и отношениями. В одиночку развиваться и расти в таких играх очень сложно. Такие игры выбирают в основном те, кому нравится хорошая графика и кто любит играть в любой кампании людей. Также стоит отметить, что большинство играющих в подобные игры – вкладывают в них реальные деньги.

Исходя из полученных результатов, можно утверждать, что гипотеза: «Большинство респондентов предпочитает онлайн игры, где можно взаимодействовать и конкурировать со своими друзьями и незнакомыми людьми (шутеры, МОБА, MMORPG)» - подтвердилась. Данные жанры действительно самые популярные, по мнению респондентов.

Рис.10



Нам было интересно проследить коммуникативную составляющую увлечения играми. Для этого мы задали респондентам следующий вопрос: «Обычно Вы играете в одиночку или в компании (например, игра по сети)?». Вот, что нам ответили наши респонденты: самым распространенным оказался вариант: «когда как», его выбрало 46% респондентов, 22% опрошенных предпочитают играть в одиночку, а 21% напротив, зачастую играет в компании с друзьями, 5% вообще все равно как играть, и только 3% в любом случае стремится найти себе компанию, даже если это будет вовсе незнакомый человек. (см. Приложение 2 рис.11). Исходя из полученных результатов, можно сделать вывод, что большинство респондентов не отличаются высокой степенью коммуникативности, для них нахождение в компании с кем-то – не главное в игре.

Чтобы проверить гипотезу: «Большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко», мы задали респондентам такие вопросы: «Как Вы относитесь к покупке игровых ценностей и дополнительных возможностей за реальные деньги в играх?», «Тратили ли Вы когда-нибудь сами реальные деньги на

покупку игровых ценностей и дополнительных возможностей развития в играх?», «Тратитесь ли Вы на покупку игр, например, в Steam или подобных платформах, магазинах города или интернет-магазинах?», «Тратитесь ли Вы на усовершенствование вашего технического оборудования (видеокарта, оперативная память, монитор, мышка, клавиатура, наушники\микрофон, веб-камера и т.п.) для оптимизации игрового места и процесса игры?».

Ответы распределились следующим образом: 1 вопрос – почти половина респондентов (49%) относится к покупке игровых ценностей равнодушно, 31% респондентов относится к этому отрицательно, считая это пустой тратой денег, положительно на это смотрят лишь 17% респондентов. Возможно такое распределение связано с возрастом респондентов, скорее всего у большинства опрошенных нет свободных средств для подобных трат. Также стоит отметить, что девушки, отвечавшие на этот вопрос, чаще выбирали положительный вариант, чем мужчины. Это может быть связано с тем, что девушки часто тратят не свои средства, соответственно, для них такие траты проще.

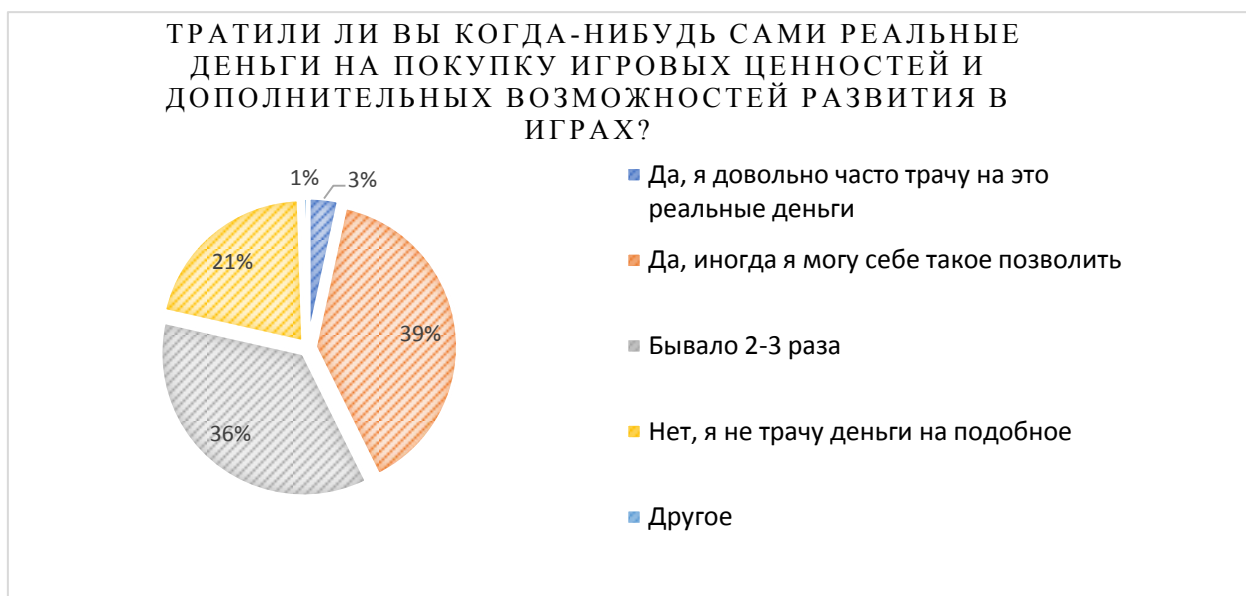
В целом гипотеза о том, что большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко - подтвердилась.

Рис. 12



Вопрос 2 – как мы узнали в предыдущем вопросе, негативно оценивают траты в играх 31% респондентов, при этом 39% респондентов отмечают, что «иногда могут себе такое позволить». На наш взгляд в ответах респондентов есть некоторые противоречия. Треть опрошенных (36%) отмечает, что с ними такое случалось пару раз. Далее мы видим, что 21% респондентов отмечают, что не тратят деньги на подобное. Мы ожидали, что процент выбора этого варианта окажется порядка 30%, исходя из ответов на предыдущий вопрос. Тогда стоит задаться вопросом: где же еще 10% респондентов, оценивающих траты на игры негативно? Возможно, на эти 10% приходятся те, кто когда-то не удержался и потратился в игре, но это не оправдало его ожидания, и он пожалел об этом. А может быть, что кто-то относится к тратам негативно, но никак не может себе отказать в этом. Можно предположить, что у этих людей уже развивается зависимость от игр.

Рис.13



Вопрос 3 – почти половина респондентов (45%) не могут порой отказать себе в покупке той или иной игры, 21% готов нарушать закон и использовать пиратские версии, лишь бы не платить, 19% подтверждает, что покупает многие игры, а 13% привыкли довольствоваться бесплатными играми и не переплачивать.

Рис.14



Вопрос 4 – 46% опрошенных редко тратят средства на усовершенствование технического оборудования, 40% делает это только когда необходимо заменить поломку или сильно устаревшую деталь, и только 11% тратится на подобные вещи и считает это для себя важным.

Рис.15



Исходя из полученной информации можно сделать вывод, что респонденты охотнее и чаще тратятся на сами игры, приобретая их в магазинах города или

интернет-сервисах, нежели на усовершенствование своего оборудования или на дополнительные возможности внутри самих игр. Таким образом гипотеза: «Большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко» - подтвердилась.

Для проверки гипотезы: «Большинство респондентов не рассматривают компьютерную игру как форму заработка», мы задали респондентам следующий вопрос: «На Ваш взгляд компьютерная игра может быть способом получения дохода? Получали ли Вы сами доход от игр?». Ответы распределились следующим образом: 43% респондентов считают, что игра может быть способом заработка, но сами дохода не получали; 34% опрошенных отметили, что некоторые игры позволяют немного подзаработать и они этим иногда пользуются; 11% вообще не задумывались об этом, 6% считает, что игры не только не позволяют заработать, но вообще являются способом траты своего дохода; и лишь для 2% респондентов игры являются основным заработком. Исходя из ответов на данный вопрос, мы можем сделать вывод, что большая часть респондентов достаточно хорошо знакома с игрой, как формой заработка, но зарабатывают с помощью игр очень мало людей. Это значит, что заявленная нами гипотеза – не подтвердилась. Респонденты рассматривают игру, как форму заработка, но пользуются такой возможностью редко, так что основным заработком игра является только для единиц.

Рис.16



Что касается любимых игр респондентов, то мы выявили несколько самых часто упоминаемых названий: Dota2, CS GO, Skyrim, Hearthstone, PUBG, Fallout 2\3, GTA, Warcraft, Witcher 3.

На основе этих данных нельзя сделать однозначных выводов, т.к. представленные жанры игр довольно разные. Можно лишь сделать вывод о том, что в своих предпочтениях современная молодежь опирается на хорошую графику, красочные миры, динамичную систему управления и ведения боя, а также на интересную историю игрового мира и их персонажей.

2.2 Компьютерные игры глазами геймеров

В интервью участвовало 8 человек – 5 юношей и 3 девушки, в возрасте от 17 до 28 лет.

Исходя из результатов интервью, можно сделать вывод, что современная молодежь приобщилась к играм не позднее, чем подрастающее поколение современных детей. И девушки, и юноши начали играть достаточно рано, примерно в 6-10 лет.

«Играю с довольно раннего возраста, насколько я помню, отец принес первый компьютер, когда мне было около 8 лет.» *Евгений, 26*

«Играю уже порядка 10 лет. Правда активно играть начала чуть позже, около 6-7 лет назад. Т.е., где-то лет с 12-13.» *Алиса, 20*

«Играю с момента, когда появился первый компьютер. Серьезно начал играть лет с 10-12, т.е. больше 10ти лет уже играю.» *Феликс, 23*

«Играю сама лет с 7, т.е. уже около 10 лет.» *Лиза, 17*

К нашему удивлению многие начали играть из-за того, что играли члены их семьи, порой даже родители. Скорее всего, важно не просто появление компьютера в доме, а чей-то пример. И у многих этот пример появился не в школе и не в гостях у друзей, а именно дома. Многие респонденты отмечают, что серьезных изменений не произошло. Менялись предпочтения в играх и их сложность, а также «начинка» компьютеров.

«Как только в семье появился компьютер, начал играть мой отец, следом за ними вся семья. Менялись только предпочтения в играх, и время, что я на них трачу, с поступлением в колледж стало меньше.» *Татьяна, 17*

«На тот момент это было что-то новое, играл мой старший брат, а я смотрел. Потом сам начал играть, правда, в отличие от брата мне нравились в основном стратегии. А потом я поиграл в «Dota» и на ней и остановился. Из изменений для меня ничего особо не произошло.» *Феликс, 23*

«С играми познакомилась еще в детстве, когда мама играла в незначительные игры типа: «Zuma». Смотрела как она играет, просила

наушник, чтобы послушать. Потом мне все-таки доверили компьютер, играла во всякие детские игры. Позже заинтересовали стратегии, но ненадолго, и остановилась я на играх-квестах. Изменилось только то, что у меня появился собственный ноутбук, который был мощнее, ну и игры стали сложнее, повысился возрастной ценз у них. А так ничего не поменялось.» *Лиза, 17*

Для большинства респондентов игра является способом расслабиться и развлечься. Геймеров подкупают эмоции, которые они переживают в играх, а также красота вымышленных миров. Для некоторых игра – форма искусства.

«Игры для меня — это хобби, но также способ расслабиться или просто развлечься. Игры привлекают меня отдаленностью от нашей реальности, и интересными сюжетными поворотами, невозможными в нашем мире.»

Влад, 17

«В ММОРПГ меня привлекает возможность открытия огромного мира с богатой игровой историей, в свободное время читал даже литературу по компьютерной игре. Компьютерная игра для меня не только хобби. Когда после учебы прихожу, и хочется расслабиться, и развлечься, включаю игру.»

Тимофей, 24

«Раньше это был просто способ скоротать время с удовольствием, потом появлялись игры, в которые можно было играть вдвоем, и игры приобрели соревновательный характер, который придавал азарта играм. Помню у папы на работе, компьютеры были соединены локальной сетью, и они соревновались уже между собой, а не с ботами, что конечно давало больше эмоций и азарта. Ну а с появлением интернета появилась возможность померяться силами со всем миром.» *Евгений, 26*

«Игры для меня искусство. Они как книги и кино, только с глубоким погружением в сюжет. Я могу ощутить те эмоции, которые в реальной жизни, скорее всего, не смогу получить. Игры для меня больше, чем просто хобби, не просто так я хочу посвятить им свою жизнь. Я мечтаю стать гейм-дизайнером и создать пусть не крупный, но свой проект, свою игру.»

Лиза, 17

Все наши респонденты не наблюдают негативного влияния на их личную жизнь и взаимоотношения с близкими и друзьями.

«Все хорошо, я успеваю сделать и домашние дела и успеть поиграть, мое компьютерное увлечение никак не вредит моим взаимоотношениям с семьей и друзьями. Естественно, если будет выбор семья или компьютер, я выберу семью.» *Денис, 28*

«С друзьями, кто играет со мной, это лишний повод провести время вместе онлайн, пообщаться, с теми, кто не играет, не влияет никак. Семья не считает это лучшим способом тратить время, но и категорически против тоже не выступает. Девушка тоже играет, так что частенько играем вместе, иногда это повод вместе порадоваться, а иногда и друг на друга "порычать".» *Евгений, 26*

«Да, иногда это влияет не очень хорошо. Иногда я могу увлечься компьютером. Но я стараюсь все делать в меру. Когда я прихожу домой, я сначала уделяю внимание своей второй половинке, да и вообще к тому времени, когда я свободен для игр, моя девушка обычно уже спит. Кто-то пьет с друзьями где-то, кто-то смотрит футбол, а кто-то играет. Не вижу в этом ничего такого. По крайней мере я дома, на виду, не делаю ничего противозаконного. Каждые полчаса я могу отвлечься, или вообще выключить игру, и пойти делать дела.» *Феликс, 23*

Стоит отметить, что касательно проблем с учебой или работой не все так позитивно. Многие респонденты отмечают, что из-за игр могут возникать проблемы с основной занятостью, вспоминают случаи собственных ошибок. На наш взгляд, это является примером того, что компьютерные игры очень просто поглощают человека, и он легко забывает о времени и своих обязанностях.

«Есть много примеров и случаев, когда компьютерные игры вызывали зависимость у людей, и они ставили их превыше всего, тогда, я думаю, и появляются проблемы с учебой и работой. К сожалению, я тоже столкнулся с этой проблемой, к счастью, единожды. Меня отчислили из университета, но я

продолжил учиться после восстановления и уже без всяких проблем. Играть не перестал.» *Тимофей, 24*

«Все зависит от человека, в школьные времена мои одноклассники иногда прогуливали уроки в компьютерном клубе, позже случилось друзьям просыпать работу из-за того, что всю ночь проиграли в новую игру, да и самому случалось опаздывать на учебу, потому что хотелось еще немного поиграть. Но есть люди, которые очень ответственно подходят к этому, и строго ограничивают свое время за компьютером.» *Евгений, 26*

«Да, безусловно могут. Особенно с учебой. Некоторые дела откладываешь, на что-то вообще машешь рукой. Или заигрался до ночи, а на утро не встал к первой паре. Потом отрабатываешь пропуски, и прочие проблемы. Говорю по себе. С работой мне кажется проблем в разы меньше. Люди знают, что без работы останутся ни с чем и дорожат этим, не «забывая» на свои обязанности.» *Алиса, 20*

В целом респонденты говорят довольно похоже о полезных и вредных последствиях увлечения компьютерными играми. Причем легко выявить следующую закономерность: все отмеченные вредные факторы связаны с физиологией человека, а все положительные с психикой, навыками, мышлением.

«Вредны игры тем, что геймер в основном долго проводит за компьютером, а значит это отражается на его физическом состоянии. Утомляемость глаз, проблемы с позвоночником и т.п. проблемы. Но опять же это проблема не игры, а условий, в которых она протекает и того, как человек к этому относится. Всегда можно размяться, сменить деятельность. Полезны игры с практической точки зрения. Я, например, учила и совершенствовала свой английский с помощью игр, и теперь буду сдавать его на ЕГЭ. Также многие игры позволяют узнать много нового и интересного из истории. Для меня игры даже инструмент духовного развития. Я проходила одну игру, где очень затрагивались философские вопросы настоящей дружбы, предательства, любви и т.п. Когда я ее прошла, я действительно немного

изменила свое мировоззрение. Также я считаю, что есть игры, которые помогают преодолеть сложные жизненные ситуации, научить чему-то.»

Лиза, 17

«Увлечение играми, да и вообще компьютерами, сказываются плохо на организме. Со зрением проблемы, например, лишний вес, искривление позвоночника. Из положительных факторов можно выделить развитие реакции, воображения, стратегического мышления. Есть игры, в основном стратегические, по которым можно учить историю. В онлайн играх приходится постоянно общаться так или иначе с другими людьми, наверное, этот опыт общения тоже можно проецировать на реальные отношения людей.» *Алиса, 20*

«Различные игры могут развивать те или иные способности человека, игры могут тренировать реакцию, развить стратегическое мышление, есть так же обучающие игры, которые, например, могут помочь изучить другой язык, или симуляторы, которые помогут подготовить человека к реальным условиям, симуляция которых представлена в игре. Вред от компьютера, по моему мнению, в большей степени из-за сидячего образа жизни, но если не злоупотреблять и поддерживать физическую форму, то можно свести вред от компьютера на - нет. Кто-то говорит, что компьютерные игры могут провоцировать агрессию и воспитывать в детях жестокость, но я не разделяю это мнение, не факт, что реальная жизнь сделала бы этих людей менее агрессивными.» *Евгений, 26*

Что касается трат на игры и внутриигровые предметы, то тоже сложилась довольно четкая тенденция: более позитивно к этому относятся девушки, они считают, что игры такое же хобби, на которое можно тратить свои средства, а вот сильная половина человечества в таких тратах не видит смысла и относится к этому негативнее.

«Положительно, если мне правда нравится игра, и я уверена, что буду играть в нее продолжительное время, то я куплю то, что мне нужно. Правда, в пределах «разумной» стоимости.» *Татьяна, 17*

«Отрицательно, никогда не трачу личные деньги на игры и все что к ним относится, максимум могу что-то купить из девайсов (мышку, клавиатуру, и то если они вышли из строя).» *Денис, 28*

«Я отношусь к этому негативно только в случаях, когда такие вложения влияют на игровой процесс. Т.е. кто богаче – тот и сильнее. Если это просто поддержка разработчика, и вдобавок возможность получить что-то для себя, то почему нет. Отношусь к этому положительно. Сама я играю в игры, где в этом нет никакой необходимости, поэтому внутри игр я не трачу деньги. Но я не могу отказать себе в покупке какой-то нужной мне игры.» *Лиза, 17*

«Я не трачу деньги на внутриигровые предметы, так как считаю, что если человек заплатил деньги за игру, то он должен получать весь контент, который находится в этой игре тем или иным способом, а трата денег на внутриигровые предметы — это просто поддержка и без того жадных разработчиков игр.» *Влад, 17*

Что же касается игры как формы заработка? Все респонденты отметили, что компьютерные игры могут приносить доход, а один из опрошенных и сам получает от этого доход. На наш взгляд это говорит о том, что игры в современном мире не только часть культуры, форма активности и проявления себя, но и возможность получать заработок.

«Я уже говорил, что начал заниматься стримами⁵. Поначалу было мало зрителей, но у каждого стримера есть свое преподнесение игры, его навыки в игре, голос, музыка, и моя аудитория начала увеличиваться, зрители стали поддерживать меня финансово, как бы благодаря за трансляцию. В течении полугода подписчиков на моем игровом канале набралось около 1000. И каждый день в игре для меня стал вроде как вторая работа, я и отдыхал в игре и работал, зарабатывая на этом.» *Денис, 28*

«Я считаю, что доход можно получать от всего, как и в любой другой работе необходимо иметь определенные качества. Но зачастую на самой

⁵ Стрим – онлайн трансляция процесса своей игры для других людей

плохой работе ты будешь получать больше, чем на играх. Можно стримить, но нужно заинтересовать людей, чтобы тебя было интересно смотреть, а также обладать качественными девайсами, а они тоже не дешево стоят, на это тоже еще нужно заработать. Сейчас с нуля уже точно не пробиться.»

Феликс, 23

«Все зависит от твоего «скилла»⁶. Если ты правда хорош в игре и хочешь этим зарабатывать, то почему бы и нет? Турниры, которые уже проводят даже в школах, приносят неплохой доход. Это тратит меньше времени, чем работа, да и на любимое дело усилий не жалко. Я не хотела никогда заниматься этим ради денег, а доход приносила продажа предметов за достижения в играх.» **Татьяна, 17**

Подводя итог интервью стоит отметить, что полностью подтвердилась следующая гипотеза: «Компьютерные игры не оказывают негативного влияния на взаимоотношения респондентов с близкими и друзьями, но могут оказывать негативное влияние на их учебную или трудовую деятельность». Также удалось выяснить, что не для всех игра – это просто способ «убить» время, для многих это любимое хобби, или возможность отдохнуть и развлечься, для некоторых игры – искусство, инструмент духовного развития, для кого-то даже заработок. Исходя из этого можно сказать, что гипотеза: «Компьютерные игры для большинства респондентов не только возможность «убить» время, но также любимое хобби, инструмент отдыха и снятия эмоционального напряжения» - подтвердилась. Гипотеза: «Большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко» - подтвердилась частично. Дело в том, что мужчины склонны оценивать траты в играх негативнее, чем девушки. Гипотеза: «Большинство респондентов не рассматривают компьютерную игру как форму заработка» - не подтвердилась, т.к. все респонденты признают, что игра может быть

⁶ Скилл – от английского – навык, умение. В данном контексте имеется ввиду уровень игровых навыков. Чем он выше, тем более хорошим игроком считается человек.

способом заработка. Но постоянно зарабатывает с их помощью только один из восьми опрошенных. Но стоит отметить, что другие респонденты получают разовый и редкий доход от продажи внутриигровых предметов. Также два респондента, причем они обе девушки, хотели бы зарабатывать с помощью компьютерных игр.

Метод включенного наблюдения позволил нам рассмотреть игровое сообщество в действии, проследить за взаимодействием членов сообщества, выявить распространенные модели поведения, субкультурные особенно группы.

Наблюдение проводилось в течении двух недель, на базе гильдии⁷ в игре «Storm Online». Инструментом являлся дневник наблюдений (см. Приложение 2)

Удалось выяснить, что чаще в данную игру играют мужчины, нежели женщины (около 60-80% игроков – мужчины). Стоит также отметить, что основной контингент данного игрового сообщества – относительно взрослые люди, дети встречаются крайне редко. На наш взгляд это обусловлено двумя факторами:

1. Игра не самая простая в плане механики, большинство детей играет хуже взрослых, а значит медленнее развивается, чаще проигрывает и, соответственно, им быстро надоедает, и они бросают.

2. Данный жанр игр (браузерная ММОРПГ⁸) предполагает под собой хотя бы минимальные материальные затраты, иначе, опять же, медленное развитие персонажа и частые проигрыши отбивают желание играть.

Если уж мы коснулись затрат на игру, то стоит отметить, что данные затраты, кроме как комфортностью игры, никак не окупаются. За две недели наблюдения и общения с игроками, было выявлено, что данная игра не

⁷ Гильдия, или клан – объединение игроков в одной организации, игровой структуре, для увеличения эффективности игры, получения дополнительных наград и возможностей, общения и взаимопомощи.

⁸ ММОРПГ – многопользовательская ролевая онлайн игра

позволяет заработать. Можно развить аккаунт, и пытаться его продать, но, во-первых, покупателя найти крайне сложно, а, во-вторых, даже если такой найдется, сумма все равно не окупит траты сил, времени и своих денег.

Игры подобного жанра вообще предполагают большие затраты. Например, в «шторме» минимальный платеж составляет 150 рублей (это при том, что получаешь ты только 100 внутриигровой валюты), т.е. ты всегда будешь платить больше, чем получать. На наш взгляд в таких играх остаются только те, кто готов потратить как минимум пару тысяч.

Хочется отметить, что структура гильдий не сильно отличается от структуры небольшой организации. Есть глава и его заместители, а также ряд других должностей, заканчивая обычными рядовыми. Во время важных событий гильдии, между членами данной организации выстраивается четкая субординация – глава и заместители принимают решения и отдают распоряжения – остальные слушают и выполняют. В остальное же время в гильдии обычно царят дружеские и теплые отношения.

Хотя не выходит и обойтись без ссор и конфликтов. В основном они происходят по двум причинам:

1. Люди плохо выполняют распоряжения, не приходят на события и не предупреждают об отсутствии и т.п., что ведет за собой поражение всей команды.
2. Не поделили предметы для развития, полученные с различных событий.

В разрешении конфликтов важную роль занимают также глава гильдии и его заместители. Иногда ситуация обостряется настолько, что либо кто-то уходит сам, либо кого-то выгоняют. Наблюдение проходило в сложный момент для игроков, т.к. они находились на стадии объединения нескольких серверов, можно было видеть, как из-за ссор и дележек распадаются прежде дружные и сильные гильдии.

Удивительным для нас было то, что большая часть игроков проводит в игре достаточно много времени. Даже в будние дни, утром и в обед, в игре

можно было увидеть многих игроков. Т.к. основная масса игроков - взрослые люди, мы пришли к выводу, что многие просто играют на своем рабочем месте. Связана такая активность еще и с тем, что все игровые события жестко привязаны ко времени, и чтобы не терять возможность развития, игроки жертвуют своим рабочим временем. На наш взгляд это отрицательно влияет на выполнение трудовых обязанностей и может повлечь за собой ряд проблем, вплоть до увольнения.

Самым сложным критерием оценки для нас являлся критерий взаимоотношений со своими близкими. Несколько человек попросту холосты, или играют со своей второй половинкой, например. Но все же это далеко не все игроки. Можно предположить, что в силу больших трат времени на игру у многих игроков могут возникать проблемы с семьей или друзьями.

Самый пик игровой активности приходится в среднем на промежуток с 6 до 11 вечера. В это время обычно все приходят с работы, отдыхают, уделяют внимание своим близким. Но если все это время потратить на игру, да еще и ежедневно, то конфликтов с домочадцами точно не избежать.

Хотелось бы вновь вернуться к проблеме трат денежных средств внутри игры. С помощью анкетирования и интервью нам удалось выяснить, что в основном мужчины относятся к тратам в играх либо нейтрально, либо вообще негативно, а девушки, напротив, считают, что игра – такое же хобби, и не видят ничего плохого в подобных тратах. Но при реальной ситуации оказалось, что тратят чаще (и больше) как раз мужчины, а не женщины (в среднем на одну такую женщину приходится 3-5 мужчины). Пожалуй, стоит сделать скидку на то, что в данной игре представителей мужского пола больше, чем женщин. Возможно если бы соотношение было равным, то женщины тратили наравне, или даже больше мужчин.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что выбранная нами для наблюдения игра является не лучшим примером проявления социальной активности молодых людей. Конечно, игроки тратят свои силы,

время и деньги для того, чтобы развивать своего персонажа и свою гильдию соответственно. В этих же гильдиях геймеры выстраивают четкую, иерархическую структуру управления и организации деятельности гильдии и ее участников, общаются и заводят друзей. Но, в тоже время, подобные игры отнимают слишком много времени у людей, т.к. требуют почти всегда в ней присутствовать, особенно вечером. А это время можно потратить с пользой для себя, на свое здоровье, свою семью и друзей. Также стоит отметить, что игры подобного жанра зачастую требуют хотя бы минимальных вложений для развития, при этом не дают никакой минимальной возможности реального заработка.

Подводя итог, стоит отметить, что с помощью проведенного интервью были подтверждены две гипотезы исследования, а именно: «Компьютерные игры не оказывают негативного влияния на взаимоотношения респондентов с близкими и друзьями, но могут оказывать негативное влияние на их учебную или трудовую деятельность»; «Компьютерные игры для большинства респондентов не только возможность «убить» время, но также любимое хобби, инструмент отдыха и снятия эмоционального напряжения». Частично подтвердилась одна гипотеза: «Большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко»; не подтвердилась одна гипотеза: «Большинство респондентов не рассматривают компьютерную игру как форму заработка».

Включенное наблюдение позволило увидеть, что игровое сообщество по своей структуре и организации не сильно отличается от маленьких организаций в реальной жизни; в гильдиях есть своя система статусов и ролей – за активную игру, высокие навыки игры и общения, глава назначает себе заместителей, и другие должности, которые в процессе игры могут переходить от одних людей к другим. Даже есть возможность передать должность главы самому, или же, если глава отсутствует более 3х дней, игра через еще 3 дня назначает нового главу автоматически. Если у тебя есть должность, особенно главы или заместителя – на тебе лежит некоторая

ответственность: принимать решения, разрабатывать стратегию игры, оповещать об изменениях и принятых решениях игроков, следить за складом гильдии (туда помещаются различные игровые предметы, необходимые для развития), поощрять активных игроков и наказывать тех, кто не выполняет требования гильдии. Знакомо, не правда ли?

Также стоит отметить, что многие игроки тратят на свое увлечение очень много времени, порой даже совмещают работу и игру. Т.е. некоторые могут находиться в игре даже больше времени, чем на своей работе, при этом не получая от этого никакой материальной выгоды. Они даже, в основном, тратят на игру некоторую часть своих средств. Из всего этого следует, что игры в жизни этих людей занимают очень важное место.

Заключение

В данной работе нами был проведен анализ компьютерной игры как формы социальной активности молодежи. На современном этапе своего развития компьютерные игры представляют собой уже не просто развлечение, которым увлекаются только дети. Сейчас видеоигры уже завоевали любовь у различных слоев населения разных возрастов и полов. Игра становится для многих любимым хобби или даже возможностью заработка, для кого-то это настоящее искусство, наряду с литературой и театром. Видеоигры уже даже вытесняют кинематограф, т.к. позволяют геймеру самому очутиться в том или ином мире, почувствовать эмоции, которые ему не испытать в реальной жизни.

Изучив теоретические источники, мы пришли к выводу, что компьютерные игры занимают все большее место в досуге молодых людей и девушек, вытесняя привычные им ранее формы деятельности и хобби (кино, литература, спорт и т.п.). На компьютерных играх растет новое поколение детей, а значит видеоигра даже является в некотором роде агентом социализации. Исходя из этого необходимо было взглянуть на последствия распространения этого увлечения с другого ракурса, дать ответ на вопрос: «Только ли плохое приносят в нашу жизнь компьютерные игры?».

Пытаясь найти ответ на этот вопрос, мы пришли к выводу, что игры, как и любое социальное явление недостаточно изучать только с одной стороны, так и компьютерные игры бессмысленно рассматривать только с точки зрения их пагубного влияния на личность и здоровье человека. Изучая теоретические материалы, мы сделали вывод, что пагубно игра влияет на человека, у которого уже есть отклонения в психике или проблемы с коммуникацией, например.

Негативное влияние игры оказывают только в том случае, если они становятся главной потребностью в жизни человека, т.е. он становится зависимым, как например, наркоманы или алкоголики. Такому человеку

необходима помощь специалистов и лечение. Если же все остается в рамках разумного, то игры даже могут приносить больше полезного в жизнь молодежи. Например, улучшение их коммуникативных навыков и получение опыта общения; игра может нести образовательный характер, например, учить истории или иностранному языку; игра может развивать стратегическое мышление, реакцию, мелкую моторику, воображение и многое другое; игры могут даже являться источником заработка для игроков с хорошими навыками игры или просто приятной внешностью и харизмой.

Изучая компьютерную игру как форму заработка, мы выявили два способа получения дохода. Первый, и более прибыльный – разработка компьютерных игр, их сюжетов. Второй путь менее прибыльный и менее стабильный – играть самому и пытаться заработать на этом (стримы, трейдинг⁹, бустеры и др.). Все эти способы, относящиеся ко второму пути, зачастую приносят не такой большой доход, как официальный заработок, а также не отличаются своей стабильностью.

Для подтверждения или опровержения наших гипотез нами было проведено эмпирическое исследование компьютерных игр.

Гипотеза: «Компьютерные игры для большинства респондентов не только возможность «убить» время, но также любимое хобби, инструмент отдыха и снятия эмоционального напряжения» - подтвердилась. 55% респондентов назвали игры видом досуга, 47% – любимым хобби, а 46% считает, что игры позволяют снять им эмоциональное напряжение и расслабиться.

Гипотеза: «Компьютерные игры не оказывают негативного влияния на взаимоотношения респондентов с близкими и друзьями, но могут оказывать негативное влияние на их учебную или трудовую деятельность» - подтвердилась. Как респонденты в анкетировании, так и участники интервью в большинстве своем склонны считать, что игры могут негативно влиять на

⁹ Трейдинг – в данном контексте – это торговля внутриигровыми предметами, для получения реального дохода

учебу или работу, но при этом не оказывают негативного влияния на их отношения с семьей и друзьями.

Гипотеза: «Большинство респондентов предпочитает онлайн игры, где можно взаимодействовать и конкурировать со своими друзьями и незнакомыми людьми (шутеры, MOBA, MMORPG)» - подтвердилась. Большая часть респондентов действительно предпочитает данные жанры игр. Дело в том, что это в основном очень красивые игры, с потрясающей графикой. Также все они подразумевают частое общение и взаимодействие с другими игроками, и возможность соревноваться и конкурировать. Но в тоже время стоит отметить, что в основном респонденты предпочитают играть в одиночку, или просто нейтральны к тому, с кем им играть. На наш взгляд реальное общение, хотя бы в процессе игры, все больше отходит на второй план, что является негативной тенденцией.

Гипотеза: «Большинство респондентов нейтрально относятся к тратам в играх, сами либо не делают этого, либо же делают крайне редко» - подтвердилась частично. Геймеры с большей охотой тратятся на приобретение новой игры, нежели на какие-то дополнительные возможности внутри игр. Тут стоит отметить, что девушки отнеслись к таким тратам спокойнее и оценивают их не так негативно, как молодые люди.

Гипотеза: «Большинство респондентов не рассматривают компьютерную игру как форму заработка» - не подтвердилась. Большая часть респондентов, участвующих в анкетировании и интервью подтвердили, что игра может быть формой заработка. Некоторые даже изредка зарабатывают на этом. А при анализе интервью все респонденты указывали на два самых распространенных способа получения дохода: стримы¹⁰ и продажа внутриигровых предметов, иначе говоря трейдинг.

Из всего вышесказанного, следует, что была доказана главная гипотеза работы – «компьютерные игры в современном мире выступают формой социальной активности, наряду с творчеством, образованием, работой».

¹⁰ Стрим – онлайн-трансляция процесса своей игры для других людей

Таким образом, можно сделать вывод, что работа была проведена в полном объеме, была достигнута главная цель: проведен социологический анализ феномена компьютерной игры, выявлены ее социальные особенности, а также возможности и влияние на человека.

В процессе теоретической работы было раскрыто содержание такого социального явления как компьютерные игры, рассмотрены основные этапы их появления и развития. Удалось прийти к выводу, что компьютерные игры занимают важное место в жизни и досуге современной молодежи.

Были выявлены положительные и негативные последствия распространения компьютерных игр и увлечения ими. Например, развитие коммуникативных навыков, воображения и мышления, изучение языков и др. К негативным можно отнести распространение наряду с прочими зависимостями, компьютерной зависимости у игроков; также проблемы с физическим здоровьем: ухудшение зрения, проблемы с позвоночником, лишний вес и т.п.

Компьютерная игра была рассмотрена как способ получения дохода. Было выявлено, что в играх можно зарабатывать, но в основном это небольшой и нестабильный заработок. Компьютерная игра, как основной заработок – это скорее исключение, нежели правило.

На основе проведенного социологического исследования было выявлено, что в основном компьютерные игры для большинства респондентов – это их хобби, возможность приятно провести время.

Стоит отметить, что компьютерные игры, по мнению респондентов, могут оказывать негативное влияние на основную деятельность людей, будь то учеба или работа. Но при этом респонденты отмечают, что видеоигры не вызывают у них проблем с семьей и друзьями.

С помощью оценки респондентами различных, разносторонних суждений о компьютерных играх, нами было выявлено, что современная молодежь не относится к играм негативно, они разрушают мифы и стереотипы, которые сильно распространены в общественном сознании.

Было выявлено, что респонденты в основном предпочитают онлайн-игры, с активным социальным взаимодействием и возможностью конкуренции.

Мы выяснили, что респонденты больше предпочитают траты на покупку какой-то новой игры, чем траты на внутриигровые преимущества и косметические предметы. Также у респондентов не выявлено стремления приобретать новое техническое оснащение для оптимизации игры и своего игрового пространства. В контексте трат на компьютерные игры, мы также проанализировали может ли по мнению респондентов компьютерная игра являться способом заработка. Полученные результаты не сильно отличаются от того, что мы выявили путем теоретического анализа. Большинство респондентов отмечает, что в играх можно получать доход, и многие этим иногда пользуются, но этот доход не является постоянным и крупным. Самыми прибыльными способами являются киберспорт¹¹ и стримы. Но пробиться на эту сцену и добиться популярности крайне сложно, такая возможность есть у единиц.

Нами было изучено игровое сообщество «изнутри». С помощью такого внедрения удалось выявить важные и интересные особенности: Во-первых, внутри игры есть жесткая структура ролей и статусов, каждый игрок выполняет какую-то функцию в гильдии, что определяет его поведение и общение. Но особенностью является то, что эта жесткая структура работает только в условиях специальных событий, где важна командная работа и слаженность. Как только эти условия пропадают, исчезает и иерархичность структуры, строгость общения и обязательность. Также особенностью, на наш взгляд, является очень трепетное отношение к игре, к своему развитию. Некоторые игроки следят за игрой, даже находясь на рабочем месте, и даже приходя с работы домой, они вновь окунаются в мир игры.

¹¹ Киберспорт – новое направление спортивных состязаний, основанное на соперничестве игровых команд. Соревнования проходят, в основном, с помощью киберспортивных турниров.

Также по результату всей проведенной работы нами был разработан небольшой список рекомендаций для самих игроков и для разработчиков игр. Во многом этот список основан на пожелании представителей игрового сообщества, которое мы анализировали:

- Во многих играх есть жесткая привязка событий ко времени. От этого следует избавиться. Или хотя бы переносить события на другое время для представителей других часовых поясов, т.к. это одна из распространенных причин «засиживания» допоздна за игрой;
- Вводить больше событий, турниров, конкурсов для того, чтобы активные игроки могли проявить себя, без трат реальных денег могли получать подарки и внутриигровую валюту, скины, бустеры и т.п.
- Частыми жалобами в каждой игре является проблема балансировки персонажей в боях. Т.е., когда слишком сильных и опытных игроков «забрасывает» в игру со слишком слабыми и новенькими игроками. Такие недочеты очень часто отбивают интерес и желание играть;
- Также для привлечения внимания новых и старых игроков, каждому разработчику необходимо внимательно следить за устранением неполадок, так называемых багов игрового пространства. Для этого необходима профессиональная команда тестировщиков.
- Самим игрокам необходимо четко разграничивать время, которое они отводят для игр, и время, когда нужно выполнять свои обязанности по учебе или работе;
- Для минимизации негативных последствий своего увлечения играми, геймерам необходимо особое внимание уделять режиму дня и питанию, а также спортивным упражнениям.

Список литературы:

1. Азарова Р.И. Досуг современной молодежи//Внешкольник. - 2003. - № 10-128с.
2. Андерсон, М. Игра и ее различные смыслы в человеческом опыте. / М. Андерсон. // Игра со всех сторон / Под ред. Е. С. Жорняк. М.: Прагматика культуры, 2003. - С. 197 -211.
3. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. А. Апинян. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2003. 400 с.
4. Болескина Е.Л. «Потребители игровой компьютерной культуры». - 2000 // Электронный ресурс:
<http://ecsocman.hse.ru/data/788/890/1216/011.BOLESKINA.pdf>
5. Бурлаков И. Психология компьютерных игр М.: Независимая фирма «Класс», 2000.
6. Бурцева О.А. Компьютерные игры, как социокультурный феномен. «За» и «против». // Герценовские чтения 2004.
7. Викентьева А. Б. Компьютер как диагноз // Культура. 2000. № 13
8. Глеб Иванов «Геймер платит за все». – 2017 //Деловой еженедельник «Профиль»
9. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры. - 2009 // Научная электронная библиотека. // Электронный ресурс:
<http://www.dissercat.com/content/kompyuternye-virtualnye-igry>
10. Денисова А.И. «Компьютерные игры как феномен современной культуры» // Аналитика культурологии. – 2010 №18.
11. Добренков В.И., Кравченко А.И. Методы социологического исследования: М.: Инфра-М, 2004
12. Дудченко В.С., «Инновационные игры. Практика, методология, теория.», Таллин, 1989
13. Иванов Д. Виртуализация общества. Электронный ресурс.:
<http://www.soc.pu.ni/publications/jssa/1998/1/a8.html>

14. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. - Кемерово, 1999. – Электронный ресурс: <http://www.flogiston.ru>.
15. Игнатъев М.Б. Гуманитарные аспекты компьютерных игр. Стр. 21
16. Исупов, К. Г. В поисках сущности игры. / К. Г. Исупов. // Философские науки. - 1977. №6. С. 123-125.
17. Кастельс М. Галактика Интернет. Екатеринбург, 2004. Стр. 71
18. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
19. Книжникова С. В., Серая Ю. В. Компьютерные игры как фактор формирования агрессивных и аутоагрессивных установок личности подростка // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016 – Т. 24. – С. 82–87. –Электронный ресурс: <http://e-koncept.ru/2016/56418.htm>.
20. Корнеева Е. Компьютерная зависимость: «бермудский треугольник» за углом//Мир семьи. - 2004. - № 13-17с.
21. Кожевникова О. В., Шавалеева З.Н. Психологические особенности интернет-зависимых пользователей. Вестник Удмуртского университета. Философия. Социология. Психология. Педагогика. № 3-3 2012. Вып.3 – Электронный ресурс: <http://cyberleninka.ru>.
22. Липков, А.И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России //– М.: Изд-во ЛКИ, 2008. – 132 с.
23. Медведев Е.А. «Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность», М: - 2004. – 186 с.
24. Меркулова У. В. Компьютерные игры в жизни школьника // Педагогика: традиции и инновации: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, январь 2016 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2016. — С. 128-133. — Электронный ресурс: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/186/9429/>
25. Нейл Смелзер "Социология" // изд-во "Феникс", 1994
26. Придатченко М. В. Роль игры в конструировании социальной реальности, 2007 // Электронный ресурс: <http://www.dissercat.com/content/rol-igry-v-konstruirovanii-sotsialnoi-realnosti>

27. Сартан М. Верхом на драконе или что развивают компьютерные игры // Школьный психолог. 1999. № 16
28. Сикевич З.В. Молодежная культура: "за" и "против". Заметки социолога. Л., 1990.
29. Степанова М. Как обеспечить безопасное общение с компьютером. // Народное образование. — 2003, № 2.
30. Степанцева О. А. «Субкультура геймеров в контексте информационного общества». - 2007г // Научная электронная библиотека // Электронный ресурс: <http://www.dissercat.com/content/subkultura-geimerov-v-kontekste-informatsionnogo-obshchestva>
31. Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. СПб., 2007. С. 80-83.
32. Фатеме Дехкам-Нири «Компьютерные игры – две стороны одной медали» // Эл. журнал «Мир» изд. «IRNA». – 2014
33. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (с изменениями и дополнениями) // Справочная система Гарант – Электронный ресурс: <http://base.garant.ru>.
34. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Статьи по истории культуры / пер. с нидерл. и сост. Д.В. Сильвестрова; 2-е изд., испр. М.: Айрис-пресс, 2003. 496 с.
35. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований
36. Эйджман.И.В. Прорыв в будущее: социология интернет-революции
37. Энтони Гидденс "Социология" // изд-во "Эдиториал УРСС", 1999
38. Электронный ресурс: Компьютерные игры глазами психолога» // <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/66-zavisimost-ot-kompyuternykh-igr-glazami-psikhologa>
39. Электронный ресурс: Словарь игровых терминов // <https://gamer-info.com/gamer-dictionary>
40. Электронный ресурс: Академик (словари и энциклопедии) // <https://dic.academic.ru/>

41. Электронный ресурс: Файловый архив // <https://studfiles.net/preview/402955/>
42. Электронный ресурс: Блог компании ASUS Russia // <https://habr.com/company/asus/blog/387975/>
43. Электронный ресурс: Киберспортивный портал // <https://www.cybersport.ru/news/9-sposobov-zarabotat-dengi-v-igrakh>
44. Электронный ресурс: YouTube // https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=ru
45. Электронный ресурс: pikabu // https://pikabu.ru/story/kompyuternye_igry_v_zhizni_sovremennogo_cheloveka_2799113
46. Электронный ресурс: психологический форум // <http://psychoanalitiki.ru/computers-games.html>
47. Электронный ресурс: форум Elsper // <http://elsper.ru/2012/03/rol-kompyuternyx-igr-v-razvitii-cheloveka/>
48. Электронный ресурс: Компьютерные игры в жизни молодежи: вред и польза // <https://medconfer.com/node/11091>
49. Электронный ресурс: Роль современных компьютерных игр в жизни человека // <https://ru.calameo.com/read/000603678c7ba90f323b7>
50. Электронный ресурс: Значение игр в жизни человека и их культурная ценность // <http://www.medicus.ru/psyhiatry/patient/znachenie-igr-v-zhizni-cheloveka-i-ih-kulturnaya-cennost-24215.phtml>
51. Электронный ресурс: Компьютерные игры: взгляд социолога // Виктор Вахштайн – о том, как виртуальный мир взаимодействует с миром повседневности // <https://arzamas.academy/materials/947>
52. Электронный ресурс: социальная значимость игры // <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnaya-znachimost-igry>
53. Электронный ресурс: Компьютерные игры как объект антропологического исследования // <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-obekt-antropologicheskogo-issledovan>

Приложение 1

Анкета

Уважаемый респондент!

Исследовательская группа просит Вас принять участие в опросе на тему «Компьютерные игры как форма социальной активности молодежи» и ответить на вопросы анкеты.

Внимательно прочтите каждый вопрос и возможные варианты ответов к нему. Выберите ответ, наиболее соответствующий вашему мнению, и укажите его. Просим отвечать искренне и работать самостоятельно. Ответы будут использованы в обобщенном виде.

Анонимность гарантируется.

Заранее благодарим за сотрудничество.

1. Как Вы обычно проводите свободное от учебы\работы время? Выберите не более 3х вариантов ответа.

001 общаюсь\встречаюсь с друзьями;

002 смотрю фильмы\сериалы;

003 провожу время в социальных сетях и Интернете;

004 читаю книги;

005 слушаю музыку;

006 играю в компьютерные игры;

007 занимаюсь спортом;

008 подрабатываю;

009 хожу в клубы, бары, кафе;

010 занимаюсь шопингом;

011 делаю дела по дому, помогаю родителям;

012 посвящаю время своему хобби;

013 хожу в кино, театры, на концерты;

014 все понемногу;

015 свой вариант _____

2. Для чего в основном Вы используете свой компьютер\ноутбук? Пожалуйста, выберите один вариант ответа, соответствующий самой распространенной цели, для которой Вы используете компьютер (Если у Вас нет компьютера, переходите к вопросу № 8)

016 Для учебы\работы;

017 Для компьютерных игр;

018 Для развлечения (просмотр фильмов\сериалов, прослушивание музыки, соц. сети);

019 Для всего вышеперечисленного;

020 У меня нет компьютера\ноутбука;

021 Свой вариант _____

3. Сколько времени в день Вы проводите за компьютером?

- 022 Я провожу за компьютером все время, кроме сна (более 12 часов);
023 Я провожу за компьютером достаточно большую часть времени (6-12 часов);
024 Я провожу за компьютером около 3-6 часов в день;
025 Я провожу за компьютером примерно 1-2 часа в день;
026 Пользуюсь компьютером менее 1 часа в день;
027 Свой вариант _____

4. Сколько из этого времени Вы тратите на компьютерные игры? (Если Вы не играете в игры переходите к вопросу № 8)

- 028 Менее 1 часа;
029 1-2 часа;
030 3-6 часов;
031 7-12 часов;
032 Более 12 часов;
033 Не играю в игры.

5. Пренебрегали ли Вы отведенным для учебы\работы или сна временем, чтобы поиграть в компьютерную игру?

- 034 Да, такое случается очень часто;
035 Да, такое иногда бывает со мной;
036 Нет, такие случаи крайне редкие;
037 Нет, со мной такого никогда не бывало, я всегда четко распределяю время;
038 Затрудняюсь с ответом.

6. Компьютерные игры оказывают какое-либо влияние на Ваши отношения с семьей\друзьями?

- 039 Да, влияют положительно, есть общие темы с друзьями\членами семьи;
040 Да, влияют отрицательно, возникают конфликты и ссоры, мне говорят, что я трачу на игры слишком много времени;
041 Не задумывался(лась) об этом;
042 Нет, никак не влияют;
043 Затрудняюсь с ответом;
044 Свой вариант _____

7. После тяжело доставшейся победы в игре, обычно Вы...(один вариант ответа)

045 Чувствую себя в состоянии эйфории и эмоционального подъема;

046 Иногда я могу эмоционально радоваться вслух и делиться достижением с друзьями;

047 Я улыбаюсь и радуюсь «внутри» себя;

048 Отношусь равнодушно, это же всего лишь игра

049 Затрудняюсь с ответом.

8. Оцените утверждения от 1 до 5, где 1 – полностью не согласен, а 5 – полностью согласен:

050 Компьютерные игры требуют материальных затрат	1 2 3 4 5
051 Компьютерные игры вызывают проблемы с физическим здоровьем (ухудшение зрения, проблемы с позвоночником, кишечником, появление избыточного веса и т.п.)	1 2 3 4 5
052 Компьютерные игры требуют траты времени	1 2 3 4 5
053 Компьютерные игры развивают социальные навыки (приобретение опыта работы в команде, распределения обязанностей, развитие коммуникативных навыков и т.п.)	1 2 3 4 5
054 Компьютерные игры развивают кругозор (изучение иностранных языков, истории, географии и т.п.)	1 2 3 4 5
055 Компьютерные игры являются причиной проблем с учебной работой	1 2 3 4 5
056 Компьютерные игры способствуют развитию пространственного воображения, улучшают ориентацию в пространстве	1 2 3 4 5
057 Компьютерные игры способствуют снижению уровня стресса и раздраженности (повышение настроения, эмоциональная разрядка)	1 2 3 4 5
058 Компьютерные игры могут вызвать проблемы с психическим здоровьем	1 2 3 4 5
059 Компьютерные игры способствуют росту уверенности в себе, мотивации в решении сложных задач	1 2 3 4 5
060 Компьютерные игры стимулируют развитие творческих способностей, изобретательности	1 2 3 4 5
061 Компьютерные игры являются причиной проблем с семьей и друзьями	1 2 3 4 5
062 Компьютерные игры дают возможность заработать	1 2 3 4 5

9. Какую роль компьютерные игры играют в вашей жизни? Отметьте не более 3х вариантов ответа.

- 063 Компьютерные игры – это любимое хобби;
- 064 Компьютерные игры позволяют мне находить друзей, общаться;
- 065 Компьютерные игры для меня просто вид досуга, способ потратить свободное время;
- 066 Компьютерные игры для меня возможность ощутить свою значимость\важность;
- 067 Компьютерные игры для меня способ заработка;
- 068 Компьютерные игры позволяют мне уходить от реальности, от своих проблем;
- 069 Компьютерные игры для меня в первую очередь возможность обучения (язык, история, симулятор авто\самолета\поезда и т.п.);
- 070 Компьютерные игры позволяют мне снять эмоциональное напряжение;
- 071 Компьютерные игры не играют в моей жизни никакой роли;
- 072 Свой вариант _____

10. В какие компьютерные игры Вы обычно играете? Отметьте не более 3х вариантов ответа. (Если Вы не играете в игры, то переходите к вопросу № 16).

- 073 Различные шутеры – «стрелялки» (от первого\третьего лица, слэшеры, файтинги);
- 074 Аркадные игры;
- 075 Симуляторы (технические, спортивные экономические);
- 076 Стратегии (пошаговые, глобальные);
- 077 RPG – ролевая игра (игра в режиме оффлайн, без других игроков);
- 078 MMORPG – многопользовательская ролевая игра (игра с другими игроками в режиме онлайн);
- 079 Приключения – «бродилки» с выполнением различных квестов (заданий);
- 080 Настольные и логические игры и головоломки;
- 081 Флэш-игры и приложения в соц. сетях;
- 082 Не играю в игры;
- 083 Свой вариант _____

11. Обычно Вы играете в одиночку или в компании?

- 084 Чаще всего я играю в одиночку;
- 085 Когда как, иногда играю в одиночку, иногда с кем-то в компании;
- 086 Чаще всего я играю со своими друзьями по сети;
- 087 Мне не нравится играть в одиночку, если друзей нет онлайн я ищу с кем поиграть, даже если это незнакомый человек или группа;
- 088 Мне все равно как играть;
- 089 Затрудняюсь с ответом.

12. Как Вы относитесь к покупке игровых ценностей и дополнительных возможностей за реальные деньги в играх? (уровень VIP аккаунта, украшения и костюмы и т.п.).

- 090 Отношусь положительно, это такое же хобби, которое требует своих затрат;
- 091 Отношусь положительно, это облегчает процесс игры и дарит позитивные эмоции;
- 092 Отношусь к этому равнодушно;
- 093 Отношусь к этому отрицательно, не нахожу в этом никакого смысла;
- 094 Отношусь отрицательно, это пустая трата денег, которые можно было бы потратить на что-то полезное и важное;
- 095 Затрудняюсь с ответом

13. Тратили ли Вы когда-нибудь сами реальные деньги на покупку игровых ценностей и дополнительных возможностей развития в играх?

096 Да, я довольно часто трачу на это реальные деньги;

097 Да, иногда я могу себе такое позволить;

098 Бывало 2-3 раза;

099 Нет, я не трачу деньги на подобное;

100 Свой вариант _____

14. Тратитесь ли Вы на покупку игр, например, в Steam или подобных платформах, магазинах города или интернет-магазинах?

101 Да, многие игры я приобретаю за деньги;

102 Да, иногда я не могу себе отказать в подобной покупке;

103 Нет, существует много бесплатных игр, зачем переплачивать;

104 Нет, даже если мне нужна какая-то игра, я скорее поищу бесплатную версию, даже если она будет пиратской, чем куплю ее;

105 Свой вариант _____

15. Тратитесь ли Вы на усовершенствование вашего технического оборудования (видеокарта, оперативная память, монитор, мышка, клавиатура, наушники\микрофон, веб-камера и т.п.) для оптимизации игрового места и процесса игры?

106 Да, для меня все это очень важно;

107 Да, но это происходит редко;

108 Нет, в основном я только устраняю поломки или сильно устаревшие детали компьютера;

109 Свой вариант _____

16. На Ваш взгляд компьютерная игра может быть способом получения дохода? Получали ли Вы сами доход от игр?

110 Да, такое может быть, но сам(а) не получал(а) дохода от игры;

111 Да, может, для меня это и есть основной заработок;

112 В некоторых играх можно немного подзаработать, я этим иногда пользуюсь;

113 Никогда не задумывался(лась) об этом;

114 Вообще не знал(а), что в играх есть возможность заработка;

115 Нет, не может, это только способ траты своего дохода;

116 Затрудняюсь с ответом.

17. Укажите 1-3 своих любимых игр:

18. Укажите пожалуйста Ваш пол:

117 Мужской

118 Женский

19. Укажите пожалуйста Ваш возраст:

119 16-18;

120 19-23;

121 24-3

20. Укажите пожалуйста Ваше образование:

- 122 Неполное среднее (9 классов);
- 123 Общее среднее (11 классов);
- 124 ПТУ;
- 125 Среднее специальное;
- 126 Незаконченное высшее (3 курса ВУЗа и выше);
- 127 Высшее;
- 128 Кандидат, доктор наук;

21. Укажите пожалуйста Ваше семейное положение:

- 129 Женат(замужем);
- 130 Помолвлен(помолвлена);
- 131 Холост (не замужем);
- 132 В разводе;
- 133 Вдовец (вдова);

22. Как бы Вы охарактеризовали уровень доходов своей семьи?

- 134 Денег хватает только на еду;
- 135 Денег хватает на еду и одежду;
- 136 Можем себе позволить покупку техники (телевизор, холодильник и т.п.);
- 137 Можем позволить себе покупку машины;
- 138 Ни в чем себе не отказываем, денег хватает даже на покупку недвижимости;
- 139 Не готов(а) ответить на этот вопрос.

Лист интервью

Имя:

Возраст:

Семейное положение:

Занятость(учеба\работа):

1. Как давно Вы играете в компьютерные игры?
2. Расскажите, как вообще так вышло, что Вы начали играть? С чего все началось и как сильно изменилось сейчас, если вообще изменилось?
3. Что именно привлекает, «цепляет» Вас в компьютерных играх? Это просто хобби или же нечто большее? Опишите поподробнее
4. А как Ваше увлечение играми влияет на ваши отношения с семьей, друзьями, второй половинкой?
5. На Ваш взгляд компьютерные игры могут создавать проблемы с учебой или работой? Случалось, ли с Вами подобное?
6. Можете ли Вы сказать, чем на Ваш взгляд, может быть полезно и вредно увлечение компьютерными играми?
7. Как Вы относитесь к тратам реальных денег на внутриигровые преимущества, бустеры, украшения и т.п. возможности? Тратите ли сами на это деньги?
8. На Ваш взгляд увлечение компьютерными играми может приносить геймеру доход? Если да, то расскажите каким образом это происходит? Получали ли Вы сами какой-либо доход от своего увлечения играми?

Дневник наблюдения

Оценка деятельности игроков внутри игрового сообщества			
№	Название критерия	Оценка	Примечание
1	Трата денежных средств		
2	Трата временных ресурсов		
3	Возможность заработка		
4	Коммуникация		
5	Структура деятельности и отношений		
6	Влияние на отношения с семьей и друзьями		
7	Влияние на учебу и работу		
Выводы:			

Приложение 2

Диаграммы

Рис.1



Рис.2



Рис.3



Рис.4



Рис.7



Рис.11



Рис.18

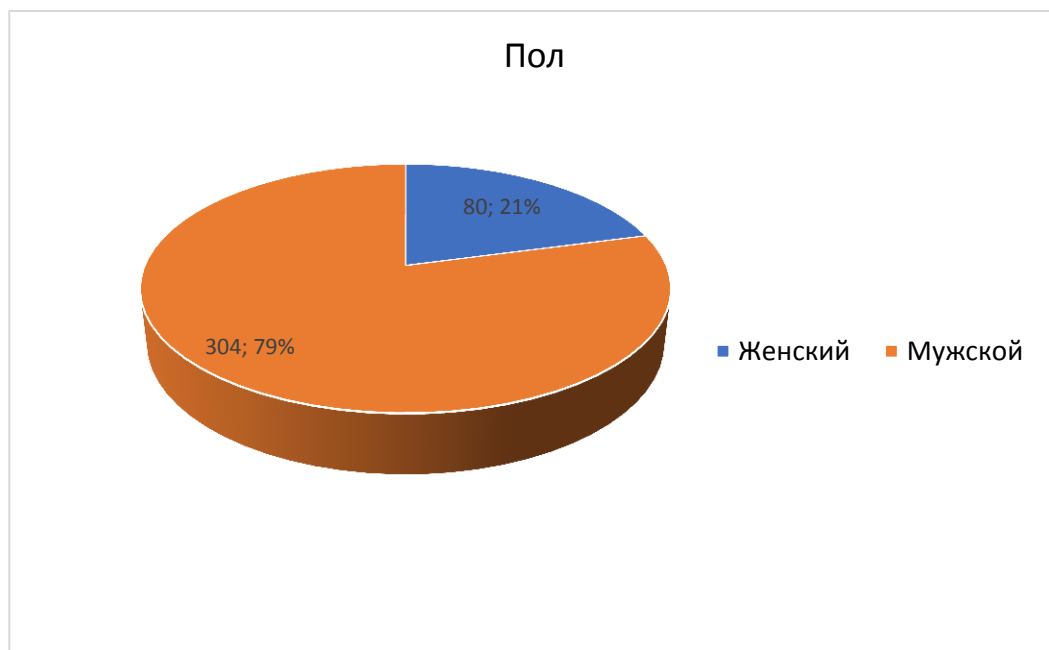


Рис.19

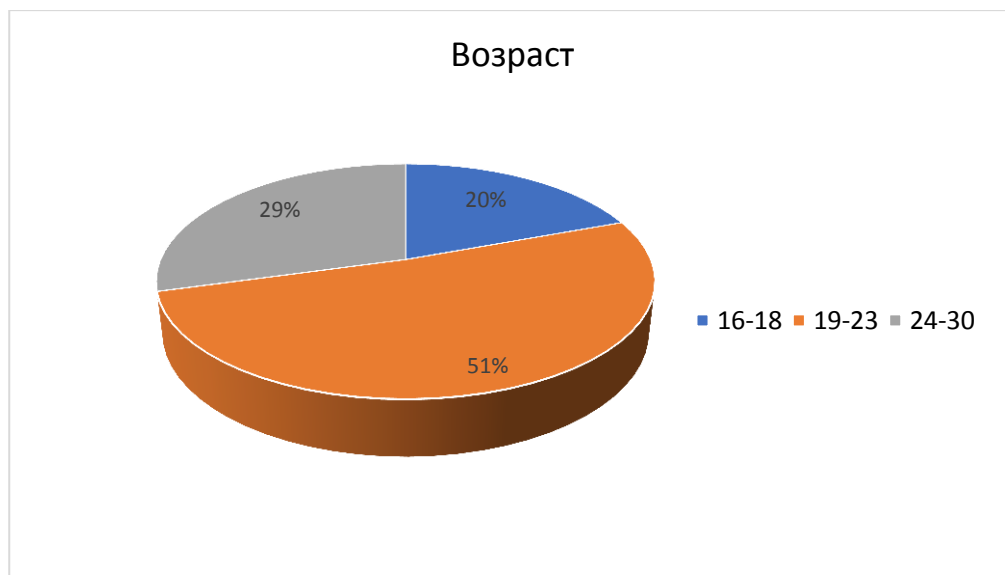


Рис.20



Рис.21

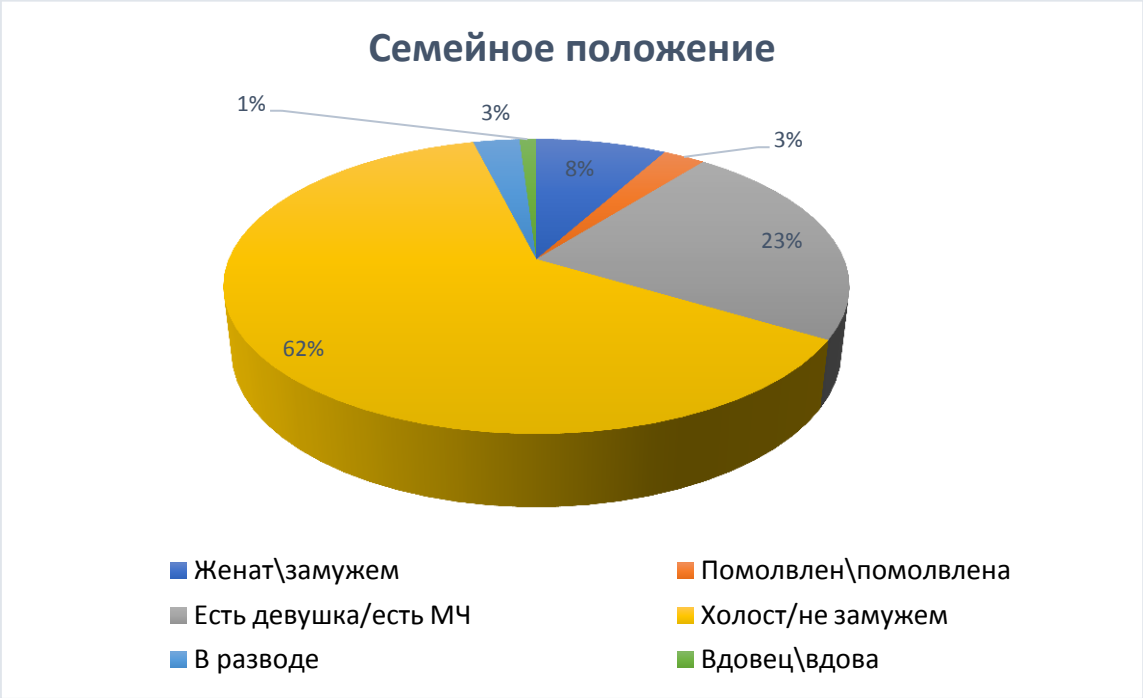


Рис.22



Приложение 3
Рабочий план исследования

№ этапа	Мероприятия	Сроки
1. Подготовительный	1. Формирование исследовательской группы	Январь – февраль
	2. Разработка программы исследования	
	3. Расчет выборки и разработка инструментария	
	4. Тиражирование инструментария	
2. Сбор эмпирических данных	Проведение анкетирования	19.04 – 19.05
	Проведение включенного наблюдения	11.05 – 25.05
	Проведение интервью	21.05 – 28.05
3. Подготовка информации к обработке	1. Ввод данных в компьютер	20.05 – 30.05
	2. Обработка полученной информации	
4. Анализ результатов исследования	Разработка рекомендаций. Подготовка научного отчета по результатам исследования.	22.05 – 30.05