

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

кафедра истории, теории и прикладной социологии

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ДОСУГЕ МОЛОДЕЖИ
(НА ПРИМЕРЕ ГОРОДА ЭНГЕЛЬСА)**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 411 группы
направления 39.03.01 - Социология
Социологического факультета
Новиковой Алены Антоновны

Научный руководитель

Доктор социологических наук, профессор _____ О.Г. Антонова
подпись, дата

Зав. кафедрой

доктор социологических наук, профессор _____ Д.В. Покатов
подпись, дата

Саратов 2016

Введение

Современное общество характеризуется кризисными явлениями во многих сферах общественной жизни. Трудные социально-экономические условия в России в значительной мере осложняют реальность. Происходит резкая смена привычных стереотипов, дестабилизация финансового положения и ситуации на рынке труда. Эти и многие другие факторы способствуют потере чувства безопасности у значительной части населения нашей страны. Возникает реальная проблема страха перед действительностью.

В большей степени этому страху подвержены люди с низкой переносимостью трудностей и низкими адаптационными способностями. В поисках средств защиты от напряжения, дискомфорта, стресса такие люди часто прибегают к стратегиям аддиктивного поведения¹.

Исследования в области гейминга – сравнительно новая область современных междисциплинарных исследований в современных социальных и гуманитарных науках. Одними из первых в начале 2000-х годов комплексным изучением видеоигр занялись сотрудники Копенгагенского технологического университета. На данный момент выходят десятки специальных изданий по теории игр (прежде всего, в США и в странах Западной Европы). Функционируют различные научные ассоциации и сообщества, центрирующиеся вокруг изучения видеоигр. В России исследования видеоигр как современной формы коммуникации и творчества пока единичны и нередко наследуют ряд сложностей и проблемных зон, которые уже преодолены западной гуманитарной наукой².

¹Аддиктивность - желание человека уйти из реальной жизни // Гоголева, А.В. Аддиктивное поведение и его профилактика /А.В. Гоголева/ Моск. псих.-соц. институт. - Воронеж: Изд-во НПО МОДЭК, 2002. С 220.

²Там же.

В настоящее время проблемой гейминга занимаются такие ученые и специалисты как Войскунский А.В.¹, который рассматривает в своих работах причины и анатомию интернет зависимости, Зайцев В.В. и Шайдулина А.Ф.² – описывают игровой цикл геймера.³ Однако, в Саратовском регионе эта область мало изучена, этим и обуславливается актуальность проблемы.

Целью бакалаврской работы является изучение значимости компьютерных игр в досуге молодежи малого города

Объектом является – молодежь г. Энгельса , играющая в компьютерные игры.

Предметом являются –компьютерные игры в досуге молодежи г.Энгельса.

В задачи данной работы входят:

1.Рассмотреть понятие девиации и подходы к ее определению в социологии.

2. Рассмотреть характеристики игровой зависимости как формы девиации.

3. Дать характеристику компьютерным играм.

4.Рассмотреть виды компьютерных игр и выделить специфические признаки как деятельности.

5. Выявить факторы, влияющие на приверженность геймера – к компьютерным играм.

Методологической базой исследования является системный подход с элементами структурно-функционального анализа.

Эмпирической базой исследования являются результаты авторского, пилотажного исследования, проведенного в декабре 2014 года, среди 200 посетителей интернет-клубов города Энгельса, методом анкетирования.

¹Войскунский, А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета // Психологический журнал. 2004. Т. 25. № 1. С. 90-100.

² Зайцев, В.В. Шайдулина, А.Ф. Как избавиться от пристрастия к играм М., 2012. С. 57.

³Даренский, И.Д. Зависимость от азартных игр. М., 2013. С. 44-45.

Основное содержание работы

В первом разделе рассматриваются основные теоретические аспекты социальной девиации и гейминга, как вида социальной девиации. На основе изученной научной литературы было проанализировано понятие социальная девиация. В глубинах социологии возникла и сложилась особая социологическая теория представляющая собой социологию девиантного поведения и социального контроля. Под данным названием работает один из 40 научных комитетов Международной социологической ассоциации. Основоположником социологии девиантного поведения был Э. Дюркгейм¹, а развитию как научного направления она обязана главным образом Р. Мертону и А. Коэну².

В Советском Союзе отклоняющееся поведение долгое время исследовалось главным образом в рамках общественных дисциплин: криминологии, наркологии, суицидологии и т.д. Изучение в рамках социологии было начато в Ленинграде с конца 60-х – начала 70-х гг. такими исследователями как: В.С. Афанасьев, И.В. Маточкин³, Здравомыслов А.Г.⁴, Я.И. Гишинский⁵. Для развития и институализации социологии девиантного поведения много было сделано академиком В.Н Кудрявцевым⁶.

Стремительные изменения, происходившие в социальной структуре в период перестройки, кризисные явления практически во всех сферах жизни неизбежно общества привели к возрастанию случаев отклоняющегося от норм поведения. Вместе с возрастанием числа позитивных девиаций, к которым можно отнести политическую активность общества, экономическое

¹ Иванов, В.Н. Девиантное поведение: причины и масштабы // Социально-политический журнал. 2014. №2. С. 32.

² Гофман, А.Б. Семь лекций по истории социологии. М., 2015. С. 51.

³ Афанасьев, В.С. Маточкин И.В. К вопросу о понятии антисоциального поведения // Вестник ЛГУ. 1979. №17. Вып. 3. С. 25.

⁴ Социология конфликта: Учебное пособие для студентов ВУЗов, (изд. в рамках программы обновления гум. образования), 3-изд. доп и пер. М., 1996. С. 75.

⁵ Афанасьев, В.С. Маточкин И.В. К вопросу о понятии антисоциального поведения // Вестник ЛГУ. 1979. №17. Вып. 3. С. 26.

⁶ Кудрявцев, В.Н. Социологические проблемы исследования антиобщественного поведения // Социс. 1974. №1. С. 36.

предпринимательство, научную деятельность и художественное творчество, увеличивается количество негативных девиаций. Прежде всего, выделяется рост преступности, как насильственной, так и корыстной, усиление алкоголизации и наркотизации граждан, возрастание подростковой делинквентности, рост аморальности. Происходит возрастание социальной незащищенности населения. В данных обстоятельствах заметно возрастает потребность на научное исследование девиаций, их структуры, форм, динамики взаимосвязей. Хотя не всегда и не все субъекты общественного управления осознают данную потребность, нужно отметить, что социальная патология является чутким барометром жизни общества¹.

Одно из современных социальных отклонений, компьютерная аддикция представляет собой зависимость от занятий, которые связаны с применением компьютера, что приводит к значительному сокращению других видов деятельности и ограничению общения. проявлением компьютерной зависимости выступает не само по себе время, которое проводит человек за компьютером, а сосредоточенность вокруг компьютера всех жизненных интересов, приводящая к отказу от любой другой деятельности².

Проявлениями игровой и интернет-зависимости выступают приподнятое настроение за компьютером, трудность в прекращении сеанса или игры, большое количество времени проводимого за компьютером, пренебрежения близкими людьми, ощущение апатии и депрессии; ложь работодателям (педагогам) или членам семьи о своей деятельности, проблема с работой или учебой, раздражительность, агрессивность в реальном общении, тревога, депрессия, способность и желание забывать при работе в Интернете о домашних делах, учебе, важных личных и деловых встречах, стремление и способность освободиться на время работы в Интернете от ранее возникнувших чувств вины или беспомощности, от состояний тревоги

¹ Якушева, И.П.// Социально-политические науки. 2014. С. 42.

² Психосоматика: влияние психологических факторов на соматические заболевания // Научное сообщество XXI столетия. 2015. С. 34.

или депрессии, обретение ощущения эмоционального подъема и своеобразной эйфории, нежелание принимать критику подобного образа жизни¹.

Наряду с психическими нарушениями, компьютерная зависимость наносит вред и физическому здоровью человека, что зачастую проявляется в таких симптомах как головные боли, сухость глаз, боли в спине, гиподинамия, ожирение, бессонница, нарушение зрения, нерегулярное питание, нерегулярная гигиена.

Второй раздел посвящен компьютерным играм, как виду социальной деятельности. Но прежде чем перейти к подробному рассмотрению особенностей компьютерных игр, как вида социальной деятельности необходимо определить, что является компьютерной игрой.

Слово «игра» никогда не имело четкого определения и всегда трактовалось по-разному. Игра – это вид деятельности, заключающийся в психологической вовлеченности в некий процесс в определенных ситуациях, воссоздающих те или иные варианты действительности². Тем самым компьютерная игра (иногда видеоигра) – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра³.

Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:

Жанр: игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях – открывать новый или быть вне всяких жанров;

Количество игроков и способ их взаимодействия: игра может быть однопользовательской – рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской – рассчитанной на одновременную игру нескольких

²Кровкин, С.Ю. Проблема игромании и ее решение. СПб., 2013. С. 43.

³Яблоков, К. В. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации. М., 2011. С. 263-303.

человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет, электронную почту, или массово;

Визуальное представление: игра может использовать как графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры – в них вместо визуального представления используются звуки.

Платформа: игра может принадлежать как к одной платформе, так и быть мультиплатформенной.¹

Современная молодежь заменила традиционные способы проведения досуга на так называемый «виртуальный мир», представляющий собой жанр интернет-сообщества, который часто принимает форму компьютерно-моделированной среды. Находясь в этой среде, пользователи могут взаимодействовать друг с другом, пользоваться заранее созданными компьютерными объектами или самостоятельно создавать их.²

С точки зрения общественности существует мнение, что геймеры очень часто зависимы от игр. Эта зависимость является формой психологической зависимости, которая проявляется в постоянном увлечении компьютерными играми и видеоиграми

В третьем разделе были проанализированы результаты авторского исследования. Рассмотрены особенности компьютерных видеоигр. Был составлен социальный портрет геймера - им является холостой молодой человек, от 18 до 29 лет, зарабатывающий 10 000-15 000 рублей в месяц. Который играет один раз в день, пользуясь онлайн-программами, при этом предпочитая заходить на русско-язычный сайт под классической регистрацией. Таким образом, игроки, когда им нечего делать, стараются играть на официальных серверах проектов, в одиночные игры. В среднем, стаж увлечения компьютерными играми составляет 4 года. Чаще всего респонденты предпочитают играть дома, выбирая такой вид игры, как

¹ Там же. С. 170-204.

² Cook A.D. Исследование проявлений и значимости социального присутствия в многопользовательской виртуальной среде / пер.с англ М., 2013. С. 112.

стратегии. Распространенной среди них является игра «Counter - Strike», по причине того, что она им просто нравится, а с друзьями по игре они общаются с помощью голосовой связи. В качестве факторов, влияющих на приверженность геймеров к видеоиграм в данном разделе были выделены:

Независимый фактор-возраст,

Зависимые факторы:

стаж в онлайн играх,

отношение респондентов к официальным серверам проектов,

предпочтение игр у респондентов,

уровень респондента в игре

наличие друзей по игре у респондента .

Таким образом, среди доминирующих факторов, влияющих на приверженность игроков к компьютерным играм, является: наличие опыта в онлайн игры, потому как большинство игроков предпочитают играть онлайн, следовательно, заводят общение с другими пользователями игр по сети, что влияет на увеличение время препровождения за играми.

Заключение

В ходе работы, были получены следующие результаты:

Выявлено четыре типа игроков: «новички», «любители», «опытные» и «профи».

Игровой стаж «Новичков» составляет от одного до нескольких месяцев, «любителей» 1-2 года. «Опытные» играют на протяжении 3-4 лет, а «профи» имеют стаж больше 4-х лет. Эти данные позволяют решить первую поставленную задачу о стаже увлечения игроками видеоиграми.

Существует связь между типами игроков, которые влияют на приверженность геймеров к видеоиграм. Таким образом, самым уязвимым типом стали «новички», так как данная категория игроков больше подвержена давлению со стороны опытных игроков. Но, несмотря на это, большее количество игроков всех типов удовлетворены количеством свободного времени и проводят они его, гуляя с друзьями.

Самая популярная игра у респондентов - это Counter -Strike и игра Call Of Duty .Тяга к компьютерным играм, в равной степени может развиваться, как у мужчины, так и у женщины. В игровом зале «стираются» гендерные различия (разделение по половому признаку). Но, несмотря на это, в ходе опроса было выявлено, что в компьютерные видео игры в больше степени играют мужчины.

Зачастую, человеку, с головой ушедшему в онлайн игры, в действительности не хватает именно возможности для реализации себя в реальном мире, но, несмотря на это, большинство игроков предпочитают гулять с друзьями в свободное время и смотреть телевизор. Эти данные позволяют решить задачу о выявлении способов проведения свободного времени геймеров.

Геймеры - профессионалы могут пожертвовать сном ради игр, но в своём большинстве игроки ничем не будут жертвовать ради игр.

Таким образом, значимость компьютерных игр у молодежи г. Энгельса, очень высокая, ведь если человек может отказаться от жизненно важных ресурсов для своего организма - это говорит о его зависимости от компьютерных игр, но с этой проблемой надо бороться уже со стороны медицины. К сожалению, порой оказывается, что человек и вовсе не желает возвращаться в реальность. Его устраивает насыщенный и желанный виртуальный мир игры. Мир, где жизнь идёт по своим правилам. Правда, для удачного прохождения такой игры человеку иногда всё же приходится нарушать правила земные, реальные. И далеко не всегда занятия видеоиграми положительно влияют на жизнедеятельность игроков, так как в играх зачастую присутствуют насильственные сцены, которые в некоторых случаях переносятся в реальную жизнь. Так, для того, что бы этого не происходило нужно создавать позитивные видеоигры, без каких-либо жестоких сюжетов, а игры, которые несут в себе жестокий характер надо продавать игрокам по определенным разрешениям, будь то медицинские

заклучения, либо освидетельствования, которые позволяют определить психическое состояние игроков.

Полученные в ходе исследования данные можно использовать в компьютерных залах, что поможет владельцам этих залов, зная предпочтения геймеров, доработать недостатки интернет клуба и учесть предпочтения игроков. Также данные социологического исследования могут помочь психологам выявить причины зависимости геймеров от видеоигр.