

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра социальной информатики

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ВОСПРИЯТИИ РАЗЛИЧНЫХ
СОЦИАЛЬНЫХ СТРАТ**

(автореферат бакалаврской работы)

студента 4 курса 452 группы
направления 09.03.03 - Прикладная информатика
профиль Прикладная информатика в социологии
Социологического факультета
Манукяна Артёма Гагиковича

Научный руководитель
канд. физ.-мат. наук, доцент

_____ Л.Б. Тяпаев

подпись, дата

Зав. кафедрой
кандидат социологических наук, доцент

_____ И.Г. Малинский

подпись, дата

Саратов 2023

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы. Индустрия компьютерных игр возникла относительно недавно, примерно 30 лет назад, но за это время успела превратиться в огромную отрасль с годовыми доходами, оцениваемыми в миллиарды долларов. Резкий рост популярности виртуальных развлечений обусловлен широким распространением компьютерных технологий, включая возможность доступа в Интернет. Это объясняет, почему компьютерные игры более доступны для конечного пользователя по сравнению с другими видами развлечений. Для того чтобы просто поиграть, игроку необходимо иметь только компьютер или игровую приставку, а также копию самой игры. С широким распространением сети Интернет, получение копии игры не требует выхода из дома.

Кроме того, в отличие от большинства других видов развлечений, выбор подходящей игры для пользователя не требует специальных знаний или навыков, в то время как для остальных развлечений необходимо хотя бы понимание необходимой экипировки.

Также стоит отметить, что компьютерные игры в настоящее время не рассматриваются только как средства для отдыха и развлечения. С использованием игровых технологий создаются специальные комплексы для симуляции, которые используются для обучения специалистов в различных областях - от лесорубов до пилотов реактивных самолетов.

В России ситуация с развитием игровой индустрии значительно отличается. Как и в большинстве других стран постсоветского пространства, она развита крайне слабо, что связано с тем, что культура компьютерных развлечений пришла к нам слишком поздно и практически не развивалась. Кроме того, несмотря на достаточно высокий спрос, мы имеем недостаточное количество компаний-разработчиков, которые могли бы составить конкуренцию зарубежным компаниям. В связи с этим развитие технологий в данном

направлении является одним из наиболее перспективных секторов экономики, особенно в нашей стране.

Степень разработанности проблемы Компьютерные игры относительно новая область исследований и практики. С первых попыток осмысления компьютерных игр, которые были предприняты в 1980-х годах, прошло немного времени. Несмотря на огромную скорость распространения, данное явление было исследовано недостаточно глубоко.

Большая часть исследований, посвященных компьютерным играм, была проведена в Америке и Западной Европе благодаря высокоразвитой индустрии компьютерных игр в этих регионах. В России, где индустрия медиа-развлечений не так развита, исследования компьютерных игр по масштабам проделанной работы пока не находятся на таком высоком уровне, как в западных странах. Большинство работ, посвященных компьютерным играм, сконцентрированы на технических аспектах, а не гуманитарных. То есть исследуются генезис данного объекта, его содержание и влияние на культуру. Основные подходы к исследованию компьютерных игр в России с гуманитарной точки зрения — это психологические исследования, которые занимаются изучением формирования зависимости от компьютерных игр и психологических предпосылок к игровому процессу.

Западные исследователи компьютерных игр, использующие гуманитарный подход, включают в себя таких ученых, как Гэллоувэй А.Р., занимающийся истоками компьютерных игр, проблемой реализма и связью феноменов компьютерных игр и театра, Фромм Дж., исследующая изменения в структурах досуга у детей, произошедшие с распространением компьютерных игр, и Джуул Дж. и Линдли А.С., которые занимаются проблемой наличия нарратива в компьютерных играх, а также другие.

Среди основных российских исследователей феномена компьютерных игр, использующих гуманитарный подход, можно выделить Игнатьева М.Б., который изучает соотношение компьютерных игр с актерской игрой и литературой, Степанцову О.А., которая изучает особенности субкультур компьютерных

игроков, и Бурлакова И.В., и Гудимова В.В., которые рассматривают истоки и содержание феномена компьютерных игр с позиций психоанализа и выявления архетипов коллективного бессознательного.

С 1990-х годов в России растет число публикаций, посвященных проблемам виртуальной реальности и виртуальных игр, которые являются ее составляющей. В 1995 году в Санкт-Петербурге состоялся первый всероссийский симпозиум по проблемам виртуальной реальности под названием "Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры". По результатам симпозиума в 1990-х годах регулярно издавался сборник, содержащий десятки статей. Ранее ученые-гуманитарии занимались в основном теорией и гипотетическими построениями из-за малой эмпирической базы. Однако сегодня гуманитарные исследования компьютерных игр все чаще обращаются к эмпирическому материалу, и в этом примером могут служить работы таких ученых, как А.Р. Гэллоувэй, Г.Г. Рябов, Л.П. Тимофеева и другие.

Объект исследования: компьютерные игры

Предмет исследования: компьютерные игры в восприятии различных социальных страт

Целью выпускной квалификационной работы является анализ восприятия компьютерных игр различными социальными стратами.

Для достижения поставленной цели работы были определены следующие задачи

Задачи работы:

1. Проанализировать историю и развитие, охарактеризовать место компьютерной игры в современном мире
2. Выявить и оценить последствия распространение игр
3. Рассмотреть компьютерную игру как способ получения дохода
4. Определить необходимые технологии для разработки собственной компьютерной игры
5. Выявить предпочтение респондентов относительно компьютерных игр, проанализировать зависимость этих предпочтений с социальным статусом

б. Разработать собственную игру и на основе результатов опроса определить насколько этот игровой проект успешен для нынешнего рынка компьютерных игр.

Эмпирической базой выпускной квалификационной работы являются результаты авторского исследования на тему «Восприятие компьютерных игр различными социальными стратами».

Теоретическая значимость исследования заключается в возможности использования основных положений и выводов данной работы для дальнейшего изучения выбранной проблематики.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использовать результаты проведения и интерпретации данных опроса для более успешной разработки компьютерных игр.

Структура выпускной квалификационной работы представлена введением, тремя главами, заключением, списком использованных источников и 2 приложениями.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Место компьютерных игр в современном мире» речь идет о том, что компьютерные игры являются одной из наиболее важных и влиятельных индустрий в современном мире. С их появлением в 1962 году, они быстро стали популярным видом развлечения, и с развитием новых технологий и жанров, компьютерные игры стали еще более распространенными и разнообразными.

В начале своего развития, компьютерные игры были простыми и ограниченными по графике и звуку, но с появлением игры "Space Invaders" в 1977 году, стало ясно, что компьютерные игры могут быть увлекательными и привлекательными для широкой аудитории. С тех пор, компьютерные игры продолжают развиваться и становиться более сложными и увлекательными, предлагая игрокам возможность погрузиться в различные миры и жанры, и взаимодействовать с другими игроками по всему миру.

Однако, как и любой другой вид развлечения, компьютерные игры имеют и свои негативные аспекты. Некоторые эксперты считают, что компьютерные игры могут приводить к компьютерной зависимости, которая является новой формой психологической зависимости. Эта зависимость может привести к снижению успеваемости и социальной изоляции, и может проявляться в индивидуализированной или социализированной форме.

Тем не менее, компьютерные игры также имеют многие положительные аспекты, такие как социализация, развитие логического мышления и реакции, а также улучшение координации движений и умения работать в команде. Кроме того, компьютерные игры могут быть использованы для обучения и развития навыков в различных областях, таких как медицина, проектирование и архитектура.

В целом, компьютерные игры занимают важное место в сфере досуга молодежи и представляют собой носитель культуры, иллюзий и представлений многих людей. Также стоит отметить, что игры могут быть полезными и вредными одновременно, и важно находить баланс между развлечением и заботой о здоровье и благополучии игроков.

Современные видеоигры могут оказывать положительное влияние на психику человека, способствуя развитию социальных и когнитивных способностей, обеспечивая новый эмоциональный опыт и даже иногда способствуя общему оздоровлению психики. Игры могут улучшить пространственное воображение, способность переключать внимание, ориентироваться в пространстве, разрешать проблемные ситуации и повысить мотивацию. Успешное прохождение игры может способствовать снижению уровня раздражительности и достижению состояния расслабления. Однако, необходимо учитывать, что игры могут вызывать разнообразные эмоции, в том числе и негативные, и в какой-то мере повышать уровень агрессии.

Исследования показывают, что эмоциональный опыт, связанный с видеоиграми, зависит от разных факторов, включая жанр игры, сложность задач, социальную поддержку и личностные характеристики игрока. В медицине

видеоигры используются для повышения мотивации у пациентов, например, игра Re-Mission помогает детям, страдающим раком, лучше понимать свою болезнь. Видеоигры также могут использоваться в образовательных целях, но классификация игр на "хорошие" и "плохие" является недостаточной. Люди выбирают игры в зависимости от своих личных мотиваций и потребностей, учитывая, как их преимущества, так и недостатки. Для некоторых людей игры становятся возможностью получения дополнительного или основного дохода.

В современном мире появляются новые профессии и способы заработка, такие как блогеры, геймеры, киберспортсмены и стримеры. В игровой индустрии можно выделить две основные категории заработка: разработчики игр и непосредственные потребители - игроки. Игры для персональных компьютеров и консолей приносят огромные деньги, сравнимые с доходами Голливуда. Крупнейшие игровые компании тесно связаны с киноиндустрией, создавая игры на основе своих фильмов и франшиз. Существуют два типа подписки - Free-to-Play и Premium, где разработчики зарабатывают на магазинах в играх. Система Free-to-Play позволила разработчикам игр заработать огромные суммы, например, игра League of Legends принесла \$1,7 млрд в 2016 году. Наиболее прибыльной игрой отечественного производства за этот год стала World of Tanks, заработавшая \$400 млн.

Premium-игры требуют оплаты подписки, но могут предлагать внутриигровые магазины с "фишками". В 2016 году рынок Premium-игр на ПК и консолях составил \$12 млрд. Сессионные игры, такие как шутеры и экшены, становятся все популярнее и привлекательнее для киберспортсменов и инвесторов. Аудитория киберспортивных мероприятий достигла 256 млн человек в 2016 году и ожидается рост до 640 млн человек к 2025 году. Рынок киберспорта достигнет \$1,38 млрд. Китай активно инвестирует в киберспорт и занимает треть от общего дохода от этой индустрии.

Существуют различные способы монетизации своего увлечения компьютерными играми, включая киберспорт, но стать профессиональным игроком требует усилий и таланта в любой дисциплине. Важно помнить, что

игры, как и любое другое развлечение, должны использоваться с умеренностью и учитывать индивидуальные особенности каждого человека. Единственный способ наслаждаться играми и получать от них максимальную пользу - это знать, как контролировать свое время и эмоции, выбирать игры, которые соответствуют вашим интересам и потребностям, и убеждаться, что они не мешают вам достигать важных целей в жизни.

В настоящее время существует множество способов получения дохода в играх, но важно понимать, что большинство из них требуют высокой квалификации и умения принимать риски. Некоторые из самых популярных способов заработка включают в себя ставки на киберспортивные матчи, продажу внутриигровых предметов, стриминг, бустинг и участие в турнирах.

Однако, не все методы заработка являются законными или этичными. Использование запрещенных программ, несанкционированный доступ к аккаунтам других игроков или накрутка рейтинга могут привести к блокировке вашего игрового аккаунта и другим серьезным последствиям. Важно выбирать законные способы заработка и избегать неправомерных действий, которые могут нанести вред не только вашей репутации, но и оставить негативный след в игровой индустрии в целом.

Более того, заработок в играх может быть нестабильным и зависеть от многих факторов, включая популярность игры, размер аудитории и конкуренцию. Поэтому, если вы решили зарабатывать в играх, важно иметь резервный план и не полагаться полностью на доходы, полученные в играх.

Во второй главе «Разработка компьютерной игры» рассматриваются современные технологии, позволяющие произвести разработку компьютерных игр.

В данной главе было рассмотрено в первую очередь такое понятие как игровой движок.

Игровой движок – это набор программного обеспечения, необходимый для работы компьютерных игр и не привязанный к какой-либо конкретной игре.

Иначе говоря, от самой игры её движок отличается тем, что на основе его можно сделать какую-нибудь другую игру.

Был также рассмотрен вопрос, почему нельзя было бы обойтись без данного программного обеспечения ведь существует множество открыто распространяемых библиотек, на базе которых также можно произвести игровое приложение. И в ходе небольшого анализа рынка была выявлено, что современные игры стали комплекснее и сложнее в разработке. Современные коммерческие игры разрабатываются сотнями людей одновременно в течении нескольких лет, так же и малые проекты, которые отличаются лишь масштабами. В связи с данной теоретической базой было принято решение использовать игровой движок, но следующей проблемой было выбрать конкретный движок, так как их существует множество и каждый обладает своим определённым функционалом. Для оценки было выбрано 4 наиболее популярных движка. Unity, Unreal Engine, Game Maker: Studio 2, Godot.

Последние 2 игровых движка выпали сразу, так как у одного была ограниченная лицензия, а у второго было небольшое сообщество в России и изучение движка проходило бы дольше и сложнее, поэтому выбор был между Unity и Unreal Engine и в ходе анализа данных двух движков было принято решение выбрать именно Unity, так как данный движок был просто в использовании, имел поддержку разработки под разные платформы, имел множество уроков, курсов и технической документации и в отличии от Unreal Engine идеально подходил для разработки небольших проектов.

После выбора данного игрового движка оставалось выбрать язык программирования, но с этим не было сложности так как единственный поддерживаемый язык был C#, а в качестве среды разработки был выбран Microsoft visual studio, так как он имел в себе компоненты для разработки игр при помощи Unity.

После выбора инструментария был произведен обзор самого игрового движка Unity и описание компонентов движка.

Далее речь идет о самом процессе разработки игры, где описана основная суть и цель игры, дан пример главного меню игры и игрового магазина, кроме того описан процесс написания основной игровой логики.

В третьей главе «Компьютерные игры в восприятии различных социальных групп» Исследование собирало эмпирические данные с помощью интернет-анкетирования, чтобы избежать реального контакта с информантами и уменьшить дискомфорт. Большинство респондентов имели опыт общения в сети, что делало такой подход удобным. Анкета содержала 10 вопросов, охватывающих как общие моменты игрового опыта, так и более конкретные вопросы, включая открытые вопросы. Основной целью исследования было определение того, как различные стратификации воспринимают компьютерные игры, с использованием разделения на стратификации на основе уровня достатка респондентов. Анкета была размещена на сервисе Яндекс Взгляд.

В опросе участвовало 100 человек, из них 62 мужчины и 38 женщины. Респонденты были молодежью, 29% из них в возрасте от 17 до 19 лет, 56% - от 20 до 22 лет и 15% - от 23 до 26 лет. Уровень достатка был разделен на три группы: низкий (15%), средний (63%), высокий (22%). Большинство респондентов имели средний уровень достатка, при этом 4% имеют очень низкий уровень, а 8% - очень высокий. В опросе выяснилось, что основная проблема у респондентов с низким уровнем достатка заключается в том, что у них едва хватает денег на продукты и одежду. Респонденты с высоким уровнем достатка могут позволить себе практически все, включая машину, квартиру и дачу.

Анализ следующих вопросов про любимый жанр игры и любимую игры. показал, что любовь к жанрам шутеров и стратегий объединяет всех респондентов, что может быть полезной информацией для разработчиков. Самыми популярными играми среди респондентов были Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2 и PlayerUnknown's Battlegrounds, также относящиеся к жанрам шутеров и стратегий. Большинство респондентов отметили сложность, сюжет, графику и музыку как важные аспекты компьютерных игр. Атмосфера, сеттинг и новаторство были менее важны для большинства респондентов. Результаты

опроса могут помочь разработчикам понять, какие аспекты игр наиболее важны для пользователей и какие аспекты следует улучшить, чтобы повысить привлекательность игры для различных групп.

В ходе анализа следующего вопроса. При сравнении выбора предпочтений в компьютерные игры между группами, было выяснено, что группы 2 и 3 выбирают "Возможность погрузиться в другой мир" и "Возможность играть с друзьями и знакомыми" значительно чаще, чем группа 1. Кроме того, группы 2 и 3 выбирают "Возможность развивать навыки и умения" значительно чаще, чем группа 1. Однако, нет статистически значимых различий между группами в выборе "Возможности испытать сильные эмоции".

В первой группе наиболее распространенным ответом на вопрос о роли игр в жизни респондентов был "Игры помогают мне расслабиться и отвлечься от проблем", который выбрали 9 человек. Только 2 человека утверждают, что игры помогают им развивать навыки и умения. Ни один респондент не выбрал ответ "Игры являются основным источником развлечений в моей жизни", в то время как 4 человека считают, что игры не играют большой роли в их жизни.

Во-второй группе наибольшее число респондентов (30) выбрали ответ "Игры помогают мне расслабиться и отвлечься от проблем". Кроме того, 7 человек утверждают, что игры помогают им развивать навыки и умения, а 5 человек выбрали ответ "Игры являются основным источником развлечений в моей жизни". Однако, 21 человек считают, что игры не играют большой роли в их жизни.

В третьей группе наибольшее число респондентов (14) также выбрали ответ "Игры помогают мне расслабиться и отвлечься от проблем". Только 3 человека утверждают, что игры помогают им развивать навыки и умения, а 1 человек считает, что игры являются основным источником развлечений в его жизни. 4 человека считают, что игры не играют большой роли в их жизни.

Расслабление и отвлечение от проблем являются одними из основных причин, по которым люди играют в игры. Это соответствует результатам многих

исследований, которые показывают, что игры могут оказывать положительное влияние на настроение и уменьшать стресс.

Развитие навыков и умений является еще одним важным аспектом игр. Исследования показывают, что игры могут помочь развить такие навыки, как решение проблем, логическое мышление и координацию движений.

Низкое количество респондентов, которые выбрали ответ "Игры являются основным источником развлечений в моей жизни", может указывать на то, что большинство людей видят игры как один из источников развлечения, но не единственный.

Также небольшое количество респондентов, выбравших ответ "Игры не играют большой роли в моей жизни", может свидетельствовать о том, что игры не являются универсальным средством развлечения и не интересны для всех людей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день компьютерные игры представляют собой не только развлечение для детей, но и для различных слоев населения всех возрастов и полов. Они стали любимым хобби или даже возможностью заработка для многих людей, и даже считаются искусством наряду с литературой и театром. Видеоигры могут позволить геймеру самому очутиться в том или ином мире и почувствовать эмоции, которые ему не испытать в реальной жизни, что даже вытесняет кинематограф.

Несмотря на то, что компьютерные игры занимают все большее место в досуге молодежи и вытесняют привычные формы деятельности и хобби, такие как кино, литература и спорт, они также являются агентом социализации для нового поколения детей. Поэтому необходимо рассмотреть их влияние на общество с разных сторон и ответить на вопрос: "Только ли плохое привносят в нашу жизнь компьютерные игры?".

Изучив теоретические материалы, мы пришли к выводу, что компьютерные игры необходимо рассматривать с разных сторон, а не только с точки зрения их пагубного влияния на личность и здоровье человека. Негативное влияние игр

оказывают только в том случае, если они становятся главной потребностью в жизни человека, т.е. он становится зависимым, как например, наркоманы или алкоголики. В таких случаях необходима помощь специалистов и лечение. Если же все остается в рамках разумного, то игры могут приносить больше пользы, чем вреда.

Компьютерные игры могут улучшать коммуникативные навыки, давать образовательный опыт, развивать стратегическое мышление, реакцию, мелкую моторику, воображение и многое другое. Они могут даже стать источником заработка для игроков с хорошими навыками игры или просто приятной внешностью и харизмой. Изучая компьютерные игры как форму заработка, мы выявили два способа получения дохода: разработка компьютерных игр и игра самому для заработка на стримах, трейдинге, бустерах и других методах. Второй путь часто приносит меньший доход, чем официальный заработок, и менее стабилен.

Далее была произведена разработка компьютерной игры в жанре аркада, но для того, чтобы разработать игру был проанализирован огромный пласт информации касаясь средств разработки, было дано определение игровому движку и ответ на то для чего игровые движки в принципе нужны для разработчиков. Был произведён анализ 4 наиболее популярных игровых движков таких как unity, unreal engine, godot, GameMaker Studio, были рассмотрены плюсы и минусы данных движков и среди них самым подходящим оказался unity.

После выбора игрового движка был следом выбран язык программирования, на котором будет идти разработки и редактор кода, который поддерживает как язык программирования, так и работу с игровым движком. В ходе самой разработки был описан жанр игры, были показаны спрайты кнопок, главное меню игры, анимации в случае проигрыша и описан код игры отвечающий за главную механику игры.

Дальше был произведён опрос методом анкетирования и выборкой 100 человек на тему «компьютерные игры в восприятии различных социальных

страт» при изучении результатов анкетирования респонденты были разделены на 3 группы по уровню их достатка.

В ходе дальнейшего анализа было выяснено, что среди всех 3 групп наиболее популярными жанрами компьютерных игр оказались игры в жанре шутер и стратегия, также это было подтверждено на основе открытого вопроса о любимых играх респондентов, кроме того из всех 3 групп ни один респондент не выбрал в качестве предпочитаемого жанра компьютерной игры жанр аркада, что может предсказать провал разработанной во-второй главе игры.

В целом можно сделать вывод что результаты опроса могут помочь разработчикам компьютерных игр понять, какие аспекты игр наиболее важны для их потенциальных пользователей и какие аспекты следует улучшить, чтобы повысить привлекательность игры для определенных групп.