

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Социология»

(наименование)

39.03.01 Социология

(код и наименование направления подготовки, специальности)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему «Онлайн-игра как социокультурный феномен»

Студент

А.Д. Родин

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Канд. социол. наук, доцент О.В. Кораблева

(ученая степень, должность, И.О. Фамилия)

Тольятти 2020

Аннотация

Целью выпускной квалификационной работы является анализ онлайн-игры как социокультурного феномена информационного общества.

Объект исследования – онлайн-игра. Предмет исследования – онлайн-игра как социокультурный феномен в условиях информационного общества.

В структуру выпускной квалификационной работы входит введение, две главы, четыре параграфа, заключение, список литературы и источников, приложения.

В первом параграфе первой главы рассматриваются концептуальные подходы к анализу специфики информационного общества как социокультурной предпосылки развития онлайн-игр.

Во втором параграфе первой главы раскрывается сущность понятий «онлайн игра», «киберспорт», дается характеристика основных субъектов онлайн-игр, определяются тенденции развития киберспорта. Также определяется мотивация молодёжи, увлеченной онлайн-играми.

В первом параграфе второй главы содержатся результаты эмпирического социологического исследования, проведенного посредством анкетирования среди молодёжи от 14 до 26 лет, специфические характеристики участников онлайн-игр.

Во втором параграфе второй главы содержатся результаты интервью с участниками киберспортивного сообщества с различными стажем, уровнями компетентности и включенности в онлайн-игры по поводу онлайн-игр и киберспорта, перспективах их развития.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Концептуальные аспекты анализа онлайн-игры как феномена в информационном обществе	8
1.1 Концептуальные подходы к анализу информационного общества как социокультурной предпосылки развития онлайн-игр.....	8
1.2 Онлайн-игра как феномен молодёжной субкультуры	13
Глава 2 Социальный портрет кибер-атлетов, геймеров.....	20
2.1 Специфические характеристики участников онлайн-игр: результаты количественного исследования	20
2.2 Результаты качественного эмпирического исследования характеристик участников онлайн-игр	27
Заключение	41
Список используемой литературы и источников	42
Приложение А Программа социологического исследования.....	48
Приложение Б Анкета.....	56
Приложение В Вопросы интервью.....	59
Приложение Г Таблицы распределений результатов анкетирования	60

Введение

Актуальность темы исследования. Мы живём в информационном обществе. Обществе, где ежесекундно через человека проходят потоки информации. Это незаменимый побочный эффект нашего пребывания в таковом обществе.

По сути, любой человек может найти способы отвлечься от информационного шума вокруг. Кто-то, пропускает поток информации через себя и выделяет только нужное. Определенная масса людей может проводить за online-играми уйму времени, однако есть те, кому это особо и не нужно. Но все мы живем в одном мире и времени, коммуникация, спортивный досуг, развлечения и многое другое может предоставить техника. Так кто же эти люди что используют возможности двадцать первого века на максимум? Именно это мы хотим изучить в нашей работе.

С формированием подобного общества формируется и новая сфера развлечений. В нашей работе мы обращаем внимание на сферу компьютерных online-игр. Министерство Спорта Российской Федерации 7 июня 2016 года опубликовало приказ о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Это молодой вид спорта, который пользуется огромной популярностью среди молодёжи. Разумеется, какой вид спорта ещё имеет элементы развлечения (компьютерные online- игры).

На наш взгляд, подобное преобразование должно было когда-либо случиться, ибо в природе человека заложен дух соперничества. Каждый геймер, который профессионально разбирается в игре, с огромным удовольствием соревнуется с ему подобными в своих умениях, чтобы доказать, что он самый сильный «player» в этой игре. На этой идее и зародился киберспорт — людям надоело соревноваться против искусственного интеллекта, намного интереснее сразиться с живыми оппонентами.

В нынешнее время спортивная составляющая в online сфере уже собирает большие стадионы, а тем более и призовые фонды (максимальный призовой фонд достигал \$34 192 599 на The International 2019 года), которые насчитываются в несколько миллионов долларов и это только начало его пути. Сейчас online-игры из разряда развлечений переходят в состояние серьёзного вида спорта.

Сейчас есть шанс стать популярным с помощью, компьютерной игры. При всем этом нужно понимать, проводя аналогию с традиционным спортом, что конкуренция здесь также огромная и не малая часть молодых людей, которые желали бы отдать свою жизнь киберспорту, имеют большие шансы остаться ни с чем.

Online-игры собрали в себе всё то, что нужно молодой девушке или парню: приятное проведение свободного времени за любимой игрой с шансом добиться индивидуального успеха и обрести популярность, ну и конечно же отвлечься от внешнего мира и проблем в нем.

Степень научной разработанности темы. В связи с недавним распространением online-игр в их изучении преобладает теория нежели практика. Большинство работ несут в себе схожее содержание об основных элементах online-игр и на сегодняшний день сформировалась слишком малая база научных исследований, но уже сейчас существует множество мнений по поводу положительных и отрицательных сторон компьютерной деятельности, о ее необходимости обществу. «Компьютер и компьютерная игра, в частности, могут выровнять возможности людей в сфере общественного труда, позволят решать нетипичные задачи» – считают М.А. Аристова и В.Н. Фокина. Н.В. Светлова и И.А. Бокарева указывают на то, что зависимость от компьютерных игр сопряжена с небрежностью к иным занятиям, кроме игры, что подталкивает на конфликты с непосредственным окружением, нежелание работать и учиться. А.Н. Фанталов считает:

«Увлечение компьютерными играми проявлением голода, проистекающего от недостатка душевной и физической активности».

Целью выпускной квалификационной работы является анализ онлайн-игры как социокультурного феномена информационного общества.

В соответствии с целью поставлены следующие **задачи**:

1. Определить понятия: «online-игра», «виртуальное сообщество», «соревновательная дисциплина», «киберспортивное общество»;
2. Раскрыть теоретические подходы к анализу информационно-сетевого общества;
3. Изучить влияние виртуальных сообществ на общество и молодежь в контексте отношения участников киберспортивного сообщества к online-играм как к социальному феномену;
4. Раскрыть основные социальные характеристики online-игр;
5. Определить социальную типологию участников online-игр.

Объект работы – онлайн-игра. **Предмет работы** – онлайн-игра как социокультурный феномен в условиях информационного общества.

В теоретико-методологическую базу исследования вошли социологические *концепции влияния online-игр на социум и теории информационного общества*. Так, Мануэль Кастельс в своей теории пользуется термином «сетевое общество» для того, чтобы, с одной стороны, продемонстрировать характеризующую значимость компьютерных сетей во формировании нынешнего социума, с другой стороны, для того чтобы аргументировать развитие нынешних информационно-коммуникационных технологий ведет к изменению социальных взаимоотношений¹.

Для более детального изучения online-игр в работе используются следующие научные подходы:

Системный подход, основанный Р. Мертоном, Т. Парсонсом, Н. Луманом, даст возможность отследить совокупность участников

¹ Ефременко Д. В. Кастельс М. Коммуникация, власть и контрвласть в сетевом обществе // Политическая наука. 2008. № 2. С. 203-208.

киберспортивного сообщества их взаимосвязь с обществом и рассмотреть их как отдельные подсистемы.

Ценностный (аксиологический) подход, на развитие которого оказали особое влияние М. Шелер, В. Виндельбанд, А. Б. Гофман, Н. Гартман, Н. А. Бенедиктов, П. П. Гайденок, Г. Риккерт, даст возможность изучить отношение участников киберспортивного сообщества к online-играм как к ценности. Помогает изучить ценностное отношение и место online-игр в системе ценностей респондентов.

Сетевой подход, который представлен такими именами, как М. Кастельс, Я. Л. Морено, Г. Зиммель, даст возможность связать разнообразные микросообщества, находящиеся внутри киберспортивного сообщества, которые оказывают влияние на развитие online-игр в целом.

Феноменологический подход, который практиковали Т. Лукман, П. Бергер, А. Шюц, обеспечит возможность интерпретации эмоционального аспекта отношения респондента к такому феномену, как online-игра.

Гипотеза исследования: в условиях информационно общества online-игры часто становятся приоритетным видом проведения свободного времени респондентов различных возрастных категорий.

Эмпирическая база исследования. В работе были использованы следующие социологические методы исследования: интернет-анкетирование (веб-анкета) и глубинное интервью. Так, для получения информации о социальной типологии участников online-игр было проведено анкетирование. В ходе исследования использовалась выборочная совокупность ($n = 200$ человек, по 100 человек в возрасте 14–20 лет и 21–26 лет). В ходе интервью были проинтервьюированы участники киберспортивного сообщества с разным уровнем компетенции ($n = 6$ человек).

Структура бакалаврской работы. Работа состоит из введения, двух глав, четырех параграфов, заключения, списка используемой литературы и источников и приложения.

Глава 1 Концептуальные аспекты анализа онлайн-игры как феномена в информационном обществе

1.1 Концептуальные подходы к анализу информационного общества как социокультурной предпосылки развития онлайн-игр

В связи с появлением, а также последующим формированием «сети-интернет», который становится новейшим средством коммуникации, стали появляться разные мнения насчет происхождения новых моделей социального взаимодействия человека с обществом². Есть две причины, формирование виртуальных сообществ, базирующихся, главным образом, на онлайн-коммуникации, описывалось как кульминация исторического процесса разделения месторасположения и социальности³. Формы человеческого взаимодействия, основанные на территориальных связях, заменяются новыми, выборочными моделями общественных отношений. Второй причиной являются, заявления критиков Интернета и сообщения средств массовой информации, иногда основанные на результатах исследований ученых, сводятся к тому, что распространение Интернета способствует общественному изолированию, разрушению общественных отношений и разрушению домашней обстановки. Когда анонимные люди практикуют беспорядочную общительность, отказываясь участвовать в личном общении в реальных условиях. Кроме того, большое внимание было уделено социальному обмену на основе построения идентичности и ролевых игр.

Вследствие всего этого Интернету пришлось очень несладко ведь огромная масса людей считала, что он постепенно «зомбирует» и увлекает

² Шилина М. Г. Коммуникация в интернете: методологические основания исследования // Известия Юго-Западного государственного университета. 2014. № 4. С. 127-130.

³ Асеева О. В. Социальная активность молодежи в виртуальных сетевых сообществах (по материалам исследования в Белгородской области) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2015. № 1. С. 281-288.

соблазном жить в их созданном фантазиями «онлайн» мире, где им не нужен окружающий их мир со своими обязательствами.

Сегодня основной структурой, обеспечивающей связь, является Интернет. Та самая компьютерная сеть, которая является глобальной и позволяет передавать ту или иную информацию на любое для вас расстояние с большой скоростью и определяет форму и динамику нынешнего социума. Обработка, хранение и передача информации происходят в компьютерных сетях, и сетевая структура общества становится основной для тех, кто как правило входит в эту современную информационную сферу.

Сетевое общество является социальной структурой, которая конкретно характеризует, хотя и с широким разнообразием проявлений, в зависимости от культурных и институциональных особенностей, информационный век развития общества. Эта модель представляет собой синтез эмпирических исследований и аналитической работы, проводимой Мануэлем Кастельс.

Понятие «сетевое общество» является одним из компонентов интегральной теории информационного общества Мануэля Кастельса, которая охватывает практически все сферы человеческой деятельности и дает возможность дать оценку основным последствиям революции в информационных технологиях.

Эта теория является своего рода вариацией теории информационного общества, которая начала свое развитие еще со времен шестидесятых годов как модификация концепции постиндустриального общества. Вершина ее известности пришлась на начало семидесятых годов, когда множество ученых дали согласие с заключением, что в новых обстоятельствах: «Психология, экономика, культура и социальная жизнь формируются под влиянием техники и электроники, в особенности компьютеров и коммуникаций. Производственный процесс больше не считался главным условием, характеризующим изменения, влияющих на нравы, социальную структуру и ценности общества».

Концепция информационного общества может быть определена на основе работ американского исследователя Т. Стоуньера: «Информационное общество – это общество, развитие которого основано не на материальном производстве, а на производстве знаний и информации на основе передовых информационных технологий, а именно информативности».

По отмеченным словам, Мануэля Кастельса: «Люди живут в мире своих вездесущих аватаров – виртуальная реальность планируется быть главным аспектом в жизни, ликвидируя представление о времени»⁴. Кризис голода и катастрофы, несомненно, дают нам знать об уязвимости «биологического» времени, но инженеры по генетике по факту питают людей в целом «фантазией», что она может отложить гибель вплоть до неясных нам сроков. В минувшее десятилетие, согласно суждению нашего ученого, стремление отменить время вызвало глубочайшее разногласие у людей – нынешней культуры отношения к окружающей среде с культурой истребления времени.

Один из основных моментов сподвигнувший к изменению в нынешнем социуме является абсолютно новейший характер и ни разу не имеющиеся до данного этапа формы коммуникации, образовавшиеся в первом десятилетии двадцать первого века. В соответствии с изучениями Мануэля Кастельса, наибольшие изменения уже после самой 1-го стадии книги тронули непосредственно коммуникации. В минувшие годы новаторские сдвиги в сфере коммуникационных технологий совершаются максимально ускоренными темпами. Скорость распространенности сети Интернет ускоряется чуть ли не в геометрической прогрессии по сравнению с каждым предыдущим годом: если в 1995 г. Количество юзеров Сети в мире составляло порядка 40 млн. человек, то в 2009 г. – достигло 1,5 млрд. Особенно стремительно быстро идет темп проникновения Интернета в развивающихся государствах.

⁴ Моргунов А. А. Специфика коммуникативных отношений в сетевом обществе // Вестник Самарского университета. Экономика и управление. 2013. № 7. С. 67-73.

С 1990-х гг. формируется еще один всемирный коммуникационный переворот: беспроводная связь с регулярно возрастающим числом возможностей, функций и, разумеется, улучшением соответствующих устройств. Беспроводная связь стала самой стремительной в скорости распространения технологий в истории коммуникации. Для наглядного сравнения: в 1991 г. было порядка 16 млн. юзеров мобильных телефонов, а вот в середине 2008 г. их количество перевалило аж за 3,4 млрд., что составляет около 45 процентов населения земного шара на данный момент. Любопытно, что в Африке, Китае и Латинской Америке нижние слои населения отдают существенную долю собственного заработка на коммуникацию. В двадцать первом веке появляется большое число мобильных беспроводных приборов, предоставляющих доступ к сети Интернет. На 2013 г. в Российской Федерации мобильными устройствами обладают 97 % жителей, из них 48 процентов обладают технической возможностью выходить в сеть Интернет с помощью данного устройства.

Мануэль Кастельс полагает, что сеть Интернет, а также беспроводная коммуникация не считаются средствами общественной информации, он именует их как средства интерактивной коммуникации. Однако, границы между средствами массовой коммуникации и всеми другими ее формами однозначно больше и больше стираются. Более того, сеть Интернет и от него образованные считаются коммуникационным каркасом в нынешней обыденности. Большая часть продукции культуры, СМИ и подобных деталей уже как правило оцифрованы и пребывают в сети Интернет. Вот в одном из примеров Интернет целиком поменял телевидение: согласно итогам исследования, проделанного Центром имени «Анненберга» около Южно-Калифорнийского университета, подрастающее поколение давно уже не пользуется телевизорами, так как им гораздо удобнее все найти в компьютере. Однако телевизор все равно остается самым популярным источником для передачи информации, но к счастью или, к сожалению,

формат подачи изменился как для молодежи, так и для пожилой составляющей всего человечества. Один из форматов является «трансляция видео» в режиме online в 21 веке она набирает огромными темпами популярность. Транслируют все что можно и где можно, начиная от профессиональных соревнований в любых сферах и заканчивая прогулкой по пляжу.

Люди изобрели площадки, на которых они передавали эти трансляции в сеть просмотра другими пользователями, одной из самых популярных на данный момент времени и на самое начало ее была такая площадка как «YouTube». На сегодняшний день зайдя на эту площадку можно найти огромный сборник видео, а также трансляций в режиме online.

Исходя из выше написанного, на сегодняшний день формируется новая коммуникационная культура.

Имеющиеся сведения, в частности результаты исследований, сделанные Мануэлем Кастельсом, а также коллегами дают возможность сделать вывод, что сеть Интернет оказалась лучшим примером для поддержания любых связей от слабых (друзей, знакомых, коллег и т.д.) и до самых близких вам людей. Так же благодаря этой сети люди стали чаще общаться и заводить друзей что способствует только на пользу для нынешнего молодого поколения. Для старшего же поколения, которые могут географически находиться в другой части страны очень удобными стали письма в различных видах почт и online-видеозвонки не посредственно через веб-камеру или камеру телефонного устройства, что по их мнению компенсировало не хватку общения и эмоциональной составляющей.

С формированием сетевого общества, в основном из-за сети интернет стало заметно создание различных микросообществ. Положительная их сторона состоит в том, что любой человек может взаимодействовать с кем угодно в каком угодно месте, в какое ему удобно время, но не при

посредственном физическом контакте, а с помощью различных устройств и интернета.

1.2 Онлайн-игра как феномен молодёжной субкультуры

Online-игры являются видом развлечения который несет только вред и убытки, каждая юная персона, интересующаяся online-играми, не достигнет успеха в этой сфере, online-игры – это просто на просто пустая трата времени. Все вот эти утверждения широко распространены в нынешнем социуме, в особенности, для старшей, составляющей населения. Спортивные состязания в online-сфере или проще говоря «киберспорт» максимально разрушают любые представления общества насчет заинтересованности молодого поколения в online-играх.

В основе 80-ых годов компьютерный вид развлечения становится одной из составляющих в индустрии развлечений, который охватывает огромную часть людей, в основном юноши, школьники и подростки в целом. В газетах и СМИ огромное число предупреждений о небезопасном воздействии персонального компьютера и online-игр, в частности на нервную систему юного поколения. Формируется мнение, что времяпровождение за персональным компьютером является своего рода зависимостью, которое выражается невропатологическими симптомами, а именно неумение юноши переходить в другие развлечения, ощущение выдуманного превосходства над окружающими, конкретно именующийся синдромом «вершителя судеб», что обретает «player», распоряжаясь жизнью игрового (не реального) персонажа.

В лице отрицательных последствий компьютерных online-игр, свидетельствуют сужения области интересов юноши, желание формирования чего-то своего в мире, и как правило сдвиг понятия реальности. Согласно суждению определенных экспертов, времяпровождение за персональным компьютером «head-to-head» (в переводе как «один на один»),

зачастую является вредом для юноши из-за отсутствия физического контакта со сверстниками и как итог приводит к социальной изолированности. Так как непосредственно общение служит для юношей главным средством формирования личности, в таком случае общение является более напряженным. Большая часть online-игр сформированы по типу соревнований юзера с «компьютерным ботом» (запрограммированные персонажи) или непосредственно с любым иным пользователем.

Вышесказанные суждения дублируются не только в газетах, СМИ и научных сайтах, но и имеет значение в научном сообществе.

Понимание игрока, в случае если анализировать его в рамках концепции Джона Серла, предполагает совокупность идей, взглядов, чувств, волнений, ощущаемых человеком в период игрового процесса. Сознание игрока распоряжается не только реальными частями тела, но и виртуальным героем юноши.

Online соревнования возникли тогда, когда общество получило возможность сражаться друг с другом в компьютерных online-играх. Одним из важнейших элементов в соревнованиях подобного рода была зрелищность, как правило в online-играх это могли предоставить динамичность процесса и компьютерная графика.

В соответствии с этим всем, стали формироваться определенные сообщества или как их называют (комьюнити). Внутри их совершается связь со своей стратификацией и основным фактором для объединения всех соучастников считались online-игры.

Множество экспертов и аналитиков этой сферы убеждены в том, что online-игры – это будущее развлечений. Предполагается, что аудитория online соревнований будет увеличиваться вдвое или даже втрое с интервалом в каждые двое лет, в связи с этим денежная составляющая тоже будет расти по прогрессии вверх, а главное, online-игры станут наиболее интересны юному поколению, нежели традиционный спорт. В абсолютно всех online-

играх огромную значимость играют навыки: аналитическое мышление, скорость принятия решения, реакция, стрессоустойчивость, креативность, развитая моторика и главное это работа в команде. Эти навыки очень схожи с традиционным спортом.

С целью распространения этого вида спорта в обществе, осуществляются так называемые «трансляции» соревнований. Они также как и традиционный спорт показываются по телевидению, сети интернет и другим источникам по всему миру. В нынешнее время имеется большая доля сайтов, где пользователь может как совершать прямые трансляции, так и наблюдать за ними.

Для образца возьмем такой сайт как twitch.tv (организован в 2011 году) основная тематика которого является проведение трансляций различных online-турниров, прохождения игр, общение с людьми и многое другое в виде развлекательного или соревновательного формата. По данным на 2019 год, за месяц в эфир выходят свыше трех миллионов стримеров (стример – пользователь персонального гаджета, с которого он непосредственно транслирует видеопоток), а общая интернет-аудитория перешла за сто пятьдесят миллионов человек. Возникновение подобного рода сайтов стало стимулом для развития online соревнований. Если рассмотреть конкретнее, то на twitch основной массой стримеров являются обычные или начинающие юзеры, ведь начать может каждый и для этого не нужно много усилий, как правило это 90 % пользователей, малая же часть подобной площадки является ценителями online-игр, которые с самых ранних этапов образования уже знали секретные ходы, приемы, стратегии для успешной игры. Эти люди являются своего рода звездами, им полагается заработная плата от самой площадки, а также люди, которые смотрят могут непосредственно отправить пожертвование с сообщением любого рода (как правило это вопросы или какие-то дискуссионные моменты). Пожертвование на любых площадках данного типа является добровольной деятельностью именно поэтому

ограничений на отправку нету, разве что комиссия, которая как правило не превышает 5 процентов от отправленной суммы. В следствии выше сказанного, подобные сайты можно использовать как для общения с сообществом различных online-игр, так и для личного заработка, а вскоре и роста популярности. Однако нужно понимать, что это далеко не легкий путь, который требует особого подхода и усилий. Множество юношей ожидают реакции как им будут сыпаться горы денег, но это не так ведь, как и в жизни для этого нужно потратить энное количество часов чтобы «набить руку» и стать мастером своего дела.

Ежедневно ведется колоссальное число различных online-турниров, и открыв веб-сайт (twitch.tv), можно отыскать трансляцию интересующей вас игры и непосредственно команды, играющей в эту дисциплину. Если же вас интересуют профессиональные матчи, то их как правило транслируют организации (студии комментирования), так как у них есть права на непосредственную трансляцию, другие варианты являются либо пиратскими либо имеют задержку отличающуюся от организаций (как правило минимальная задержка в транслировании устанавливается организаторами данного online-турнира, но она может отличаться от 10 секунд и вплоть до 10 минут. При транслировании также работает персонал что и в традиционном спорте «комментаторы» помимо них присутствует «staff» так называемые сотрудники, обеспечивающие всем необходимым для комфортного ведения эфира. Работать в этой сфере может каждый, не имея даже среднего образования, необходим лишь опыт игры и понимание всех нюансов. Со слов известнейшего комментатора по онлайн играм в нынешнее время Виталия (v1lat) Волочая: «Есть работа на условном TI. Там за две недели можно получить несколько зарплат. Топовые англоязычные комментаторы получают до \$40 000, самые простые ребята – порядка \$3 000. Русскоязычные комментаторы где-то посередине, но это все равно большие деньги». Помимо комментаторов на студиях работают аналитики, которые

тоже предносят огромный вклад в эфир и, разумеется, это все не бесплатно, также могу сказать, чтобы стать аналитиком тоже не нужно образование. Online-игры на сегодняшний день являются доступной сферой, где каждый может попробовать себя на любом месте. На мой взгляд именно доступность и зрелищность являются основными факторами притягивающих внимание общества.

Человек, который в первые слышит об online турнирах и этой сфере в целом, задается многими вопросами, могу ли я? Откуда берутся деньги? Разве это выгодно?

Основным источником денег в online сфере – крупные бренды. Как правило ими являются издатели игр. Для привлечения в игру создается ряд «Ивентов» (в переводе event- праздник, шоу с использованием новейших технологий для зрелищности) где присутствует показ новой игры и даже проведения турнира. Все эти приемы помогают эффективно удерживать нынешнюю аудиторию и самое главное привлекать юное поколение.

Примером одной из дисциплин является online-игра Dota 2. Одна из первых игр достигшая огромных призовых и собравшая многомиллионную аудиторию по всему миру за считанные 10 лет.

Мировой турнир происходит каждый год в августе месяце, для фанатов этой online-игры целый праздник. Удивительно что весь призовой фонд собирают сами фанаты, покупая во время летнего события игровые вещи, где четверть из взносов идут в призовой фонд мирового события. В 2011 году призовой фонд был один миллион шестьсот тысяч долларов выделенный создателем online-игры, в 2012 году создатели повторили и сделали тот же призовой, как показала тенденция люди стали больше интересоваться что это за игра где призовой фонд достигает целый миллион долларов. Именно тогда начался сдвиг вверх в 2013 году призовые достигли отметки в два миллиона восемьсот тысяч что уже превысило почти в 2 раза, но никто не мог поверить когда в 2014 году призовой фонд увеличился до десяти

миллионов долларов в 4 раза больше по сравнению с прошлым годом, с каждым последующим годом призовые росли от пяти до шести миллионов. В 2019 году призовые достигли тридцати пяти миллионов, напомню, что весь призовой фонд собирается исключительно аудиторией данной online-игры. Люди стали говорить об этом на улицах, в интернете, и прочих местах. Анализировать какой призовой фонд будет в следующем году, ведь он все время растет, а это лишь одна игра из сотни тысяч, пусть хоть и одна из самых популярных, но глядя на этот пример можно сделать выводы что обществу не избежать подобного феномена и рано или поздно о сфере online-игр будет знать весь мир.

Согласно сведениям аналитиков «СуперДата», 76 % денег с соревнований по online-играм приносят реклама и спонсорство – в 2017 году это более семи ста миллионов долларов. В призовой фонд соревнований приходится семьдесят восемь миллионов долларов, а ставки на матчи в online соревнованиях приносят аж пятьдесят девять миллионов долларов, продажа билетов на данные мероприятия приносят около тридцати пяти миллионов долларов и на конец продажа сувенирных предметов ровно двадцать миллионов долларов.

В 2017 году разнообразные бренды израсходовали свыше трех ста пятидесяти миллионов долларов на спонсорство и рекламу в online сфере. Значительная часть поклонников online-игр и соревнований в них как правило люди в возрасте от 18 до 30 лет. Классическая реклама с данной возрастной группой не работает – они почти не смотрят телевидение, радио и тем более не читают газеты.

Антон Богер (основатель одной из платформ для геймеров) и тренер ММО (перевод с англ. Массивный многопользовательский онлайн) считает, что: «Поддержка профессиональных команд в сфере online-игр – есть самый легкий билет к целевой аудитории. Рынок вот начал формироваться, и пока что не требует крупнейших инвестиций в маркетинг по сравнению с

футболом или хоккеем». Основными и первыми спонсорами спортивных мероприятий в online сфере стали известнейшие производители игрового оборудования и комплектующих.

С приходом FMCG-брендов (продуктов питания ежедневного спроса) в online сфере дало понять о его массовости. Разумеется, особое место было уготовлено для энергетических напитков (black monster, red bull и многие другие), которые сформировали сеть своих турниров. KFC, Coca-Cola и другие фастфуд компании тоже не были в стороне и организовывали тематические акции, приуроченные к турнирам.

Исходя из выше сказанного, несомненно, сочетание online-игр с возможностями личного карьерного роста и материального благополучия манят толпы юношей в online сферу. Нужно понимать, что как в других видах спорта для идеально отточенных навыков нужно потратить огромное количество времени и усилий. Однозначно молодым юношам нельзя забывать и о реальном мире, иногда стоит перестраховаться и закончить учебу, не забывать о здоровье и многом другом. Хотя, конечно, иногда и приходится жертвовать чем-то, но вы должны дать анализ своим действиям и мыслям и грамотно взвесить свои шансы, также это относится и к обычным геймерам online-игр, не стоит погружаться полностью в виртуальный мир, необходимо иметь баланс времяпровождения.

Глава 2 Социальный портрет кибер-атлетов, геймеров

2.1 Специфические характеристики участников онлайн-игр: результаты количественного исследования

Киберспорт – юное направление в области видеоигр, система, которая способна объединить людей, в том числе и тех, кто видится друг с другом в первый раз. Он ежедневно развивается по миру и в основном благодаря юному поколению.

Очевидно, что нынешнему обществу на первоначальных стадиях формирования этой сферы многое не известно и не понятно. Никак не взирая на всплеск информации в СМИ конкретно этой темы, мы знаем только о малой части этого явления. Именно в этом и проявляется основная заинтересованность исследования данной темы.

Для того чтобы выяснить социальные особенности участников соревнований в online-играх и подход юного поколения к киберспорту, мы провели социологический опрос. Гипотезы исследования были построены на основе сравнения мнений двух возрастных категорий: первая состояла из респондентов возрастом от 14 до 20 лет, вторая от 21 до 26 лет, по этой причине выборочная совокупность будет представлена в пропорции 100/100.

По половому признаку респонденты разделились следующим образом: 98 процентов – мужчины, 2 процента – женщины.

Средний возраст среди всех опрошенных равен 21 году (в первой группе средний возраст – 18 лет, а во второй – 24 года).

В самом начале мы решили выяснить насколько респонденты информированы об online-играх: 95 процентов опрошенных утверждают, что информированы о нём *хорошо*, соответственно 5 процентов участников опроса отметили, что *недостаточно* знают о нём.

Соревновательная составляющая максимально связана с компьютерными online-играми, исходя из этого разумно было бы узнать стаж игрового опыта респондентов: и как показали ответы анкетирования первой группы, в основном имеет стаж от 5 и до 10 лет, а именно 49 процентов, 37 процентов играют в игры до 5 лет и 14 процентов свыше 10 лет. Вторая группа в этом плане не отстает целых 45 процентов играют больше 10 лет, 36 от 5 до 10 лет и 19% играют до 5 лет.

Затем мы решили узнать частоту времяпрепровождения респондентов в компьютерных online-играх. Ввиду заманчивого проведения свободного времени, итоги совпали с ожиданиями: 75,5 процентов респондентов играют в игры *каждый день*, 22,5 процентов опрошенных *несколько раз в неделю* и всего 2 процента выбрали вариант ответа *несколько раз в месяц*. В первой группе каждый день играют в online-игры 86 процентов респондентов, когда во второй 65 процентов опрошенных. У более старшего поколения меньше свободного времени, поэтому и играть каждый день получается далеко не у каждого.

В след за этим мы задали вопрос респондентам о том, сколько конкретно они проводят времени играя в компьютерные online-игры. Самым популярным ответом оказался вариант *1–4 часов* в день его выбрали 43 процента респондентов, далее 40 процентов опрашиваемых проголосовали за *5-7 часов*, *8 и более часов* выбрали всего 15 процентов анкетизируемых, менее всего выбираемым оказался вариант *менее часа* всего 4 процента. Разделение основной доли ответов по группам оказалось очень равным, исключая те факторы что *менее часа* выбрали только вторая группа, а именно 4 человека. Первая же группа чаще проводит время за компьютером свыше 8 часов и в целом перевес за юным поколением, что и ожидалось из вышесказанных суждений.

В роли следующего вопроса мы захотели узнать значимость компьютерных online-игр. Средние значения показали, что 51 процент

опрошенных выбирают online-игры как *один из видов досуга, наряду с другими*, из первой группы отметили 42 % респондентов и из второй 60%. Следующим выбором стал как *вид основной деятельности в свободное время* его выбрали 40 % анкетированных (52 процента из первой и 28 процентов из второй групп), удивительно что *способом дополнительного заработка и основного заработка* рассматривают всего 6 и 3 % опрошенных, и выбравших этот вариант во второй группе в 2 раза превышает первую 4 % к 8 и 2 % к 4. Молодое поколение менее рассматривает игры в роли работы, что показывает меньшую заинтересованность зарабатывать в данной индустрии.

Вопросы с номинальной шкалой были рассчитаны от количества ответивших на сам вопрос который был охарактеризован как: «Из-за чего вам нравится соревновательный процесс в online-играх?». Обе группы показали практически схожие друг с другом результаты: 22,6 процентов респондентов выбрали варианты, что online-игры являются *интересным проведением свободного времени*, а полагают *зрелищным* – 22,3 процента. 17,1 процента анкетированных отметили его *доступность*, 11,4 процента опрошенных нравится возможность *принимать участие, не выходя из дома (офиса)*. 7,9 процентов выделили возможность *заработать на нём*. 5,3 процента выбирают *относительную дешевизну*, последующий пункт отметили 4,7 процентов респондентов с *отсутствием травм*, которые может повлечь за собой киберспорт, *возможность заниматься без особой физической подготовки* отметили 4,4 процента. В целом 2,9 процентов ответов пришлось на вариант *отсутствие физических нагрузок*. Ну и самый маленький процент показал вариант *другое*.

Затем мы приняли решение выяснить частоту участия в соревнованиях по online-играм. Самым популярным оказался вариант *принимал участие несколько раз* 45 процентов опрошенных выбрали его (первая группа 50 процентов и 40 процентов вторая), после него молодые люди акцентируют внимание на ответе *не участвовал* 26 процентов в среднем, что вполне

приемлемо, так как эта индустрия находится на стадии зарождения и у общества по сути было мало возможностей попробовать себя, мало того старшее поколение просто на просто игнорируют возможность попробовать. Далее следовали варианты *участвовал 1 раз и периодически участвую за которые проголосовали* 14 и 12 процентов респондентов. Разумеется, самым редким выбором оказался *всегда участвую* его выбрали всего 3 процента анкетированных (2 процента достались первой группе и соответственно 4 процента для второй). Исходя из данного вопроса можно предположить, что основная часть опрашиваемых интересуются соревновательной индустрией и пытаются развиваться в этом аспекте.

В последующем вопросе мы акцентировали внимание на то как часто смотрят за соревнованиями по online-дисциплинам и результаты были таковыми: ответ *Часто* выбрали 51 процент опрошенных, что удивительно то это соотношение выбранных ответов по группам (52 процента для первой и 50 процентов для второй), очень хороший показатель для обеих групп. Далее по популярности идут варианты ответов: *всегда* 22 процента и *иногда* 21 процент (в первом из двух вариантов большее предпочтение отдает вторая группа 25 процентов к 19, а вот иногда чаще выбирают представители юного поколения 26 процентов к 16). Ответы *редко* и *никогда* имеют значения в 4 и 2 процента, во втором варианте выбор сделали только вторая группа анкетированных.

Затем мы приняли решение узнать у респондентов какие именно личностные качества воспитывают компьютерные online-игры. Как правило в соревновательных играх две команды из пяти человек, противостоят друг другу, редко бывают исключения. Именно поэтому *Умение работать в команде* отметили 24,2 процента респондентов (данный вариант занял лидирующее место). Основные киберспортивные online-дисциплины способствуют развитию главного качества, как *скорость реакции* поэтому этот ответ выбрали 19,6 процентов опрашиваемых. *Упорство* отметили 14,7

процентов. 14,4 процента анкетированных считают, что данная индустрия развивает *самоконтроль*, а *дисциплинированность* выбрало ровно 14 процентов. Оставшийся вариант *сила воли* отметили 12,1 процента опрошиваемых.

Так же нам не обходимо было узнать у респондентов о том, что *способствует быстрому росту популярности компьютерных online-игр*. 25 процентов опрошиваемых выбрали проведение соревнований. Бесспорно, в любом крупно населённом городе проводятся различные турниры, в том числе и чемпионаты нашей страны, на которые команды отбираются из разных регионов. Важным фактом считает и развитие индустрии развлечений в целом, а именно развитие индустрии компьютерных online-игр, что приводит к тому, что игры становятся модными, вследствие чего 15,2 процента анкетированных подчеркнули вариант о том, что в нынешнее время распространена *мода на компьютерные игры*. С развитием online-игр и с огромным вливанием в него денег телевизионные каналы начали подхватывать этот процесс развития. Вариант о том, что *реклама соревнований* способствует росту популярности компьютерных online-игр, отметили 13,5 процентов молодежи. 12,9 процентов опрошиваемых стали фанатами просмотра *трансляций игр по телевизору*. 12,1 процента респондентов акцентировали внимание на ответе *привлекательный компьютерный дизайн игр*. Вариант *азартность и возможность делать ставки* был отмечен у 11,5 процентов респондентов. И меньше всего ответов пришлось на вариант *новые технические средства для игр*, его предпочли 8,2 процента анкетированных.

Изучение перспектив развития компьютерных online-игр и этой сферы в целом также считается одной из задач исследования. Вариант, что *будет популярнее, чем традиционный спорт* выбрали 65 процентов анкетированных (в первой группе целых 82 процента, а во второй 48 процентов). Второй вариант ответа: «*online-игры будут находится в стагнации*» предпочли 26,5

процентов опрошенных. «Популярность online-игр будет падать, и окажется ниже традиционного спорта», – выбрали 6 процентов (2 процента из младшей группы и 10 процентов старшей). На такой вариант настроены 14% представителей второй группы респондентов, когда же в первой группе – 6%. Меньше всего выбор коснулся последнего ответа, что *online-играми будет заниматься малая часть общества* (всего лишь 2,5 процента). Из этих результатов можно заключить вывод, что более молодое поколение положительно настроено по поводу будущего развития online-игр, чем старшее звено.

В следующем вопросе мы планировали узнать, как окружение опрашиваемого связано с компьютерными online-играми, а именно количество людей, играющих в эти самые игры. Ответ *Большая часть моего окружения* предпочли 39,5 процентов (52 процента первой группы и 27 второй). Подобный результат среди групп считается закономерным, так как респонденты второй группы (21-26 лет) для своего возраста имеют большую часть сверстников и знакомых людей, разумеется, с их приоритетами виртуальные игры будут стоять ниже нежели реальный мир.

52 процента опрошенных считают, что у них есть *малая часть окружения*, связанная с online-играми (44 процента из первой возрастной группы и 60 процентов для второй). Мы полагаем, данный процент обусловлен тем, что какая-то часть окружения респондентов второй группы успели заинтересоваться online-играми в силу юного возраста, и по итогу перенесли интерес в нынешний возраст. К ответу *один человек* обратились 5,5 процентов (в основном это вторая группа 8 процентов и 3 процента первой группы), вариант *никто* вовсе выбрали 3 процента, где также основой этого ответа стала вторая группа 5 процентов и 1 процент младшей группы.

Online-индустрия в нынешние дни является расцветающей. Однако уже сегодня через эту сферу проходят огромные массы денег. Конечно же многое остается в секрете и не афишируется, но соблазн попасть в эту сферу велик.

Именно исходя из этого суждения мы сочли нужным узнать у анкетированных хотели бы они сделать компьютерные online-игры источником дохода. В подтверждение гипотезы основная масса опрошиваемых *«Хотели бы, чтобы online-игры стали основным источником дохода»*, – а именно 52% (66% для первой группы и 38% для второй). Как *дополнительным источником дохода* online-игры видят 28% анкетированных (по 28% для обеих групп). *Не хотели бы зарабатывать на online играх* деньги 13% опрошиваемых (5% в первой группе и в более чем 4 раза во второй, а именно 21%). В заключении ответ: *затруднились ответить* выбрали 7% общего числа респондентов и практически все представители второй группы опрошенных 13%, и 1% из первой. Основываясь на результаты данного вопроса, можно сделать выводы характерно старшего поколения, эти люди просто на просто для себя не видят потенциала в этой индустрии, а юное поколение, наоборот, горит желанием преуспеть. По моему мнению старшее поколение выбирают уже проверенные профессии, и стремятся к стабильности, что является очень разумным выбором так как online-индустрию нельзя на сегодняшний день рассматривать как стабильную, все быстро меняется и завтра уже может оказаться так что человек шел к этой цели с ранних лет, но его уволили, а другого образования может и не быть. Всегда нужно иметь запасной выход из похожих ситуаций.

В завершение анкеты мы попросили респондентов определить материальное положение их семьи. *Средним* материальным положением обладают 56% опрошиваемых, *выше среднего* было отмечено у 33,5% опрошенных, *ниже среднего* – 8% и *затрудняюсь ответить* – 2,5% (где все были представители первой группы).

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что online-индустрия является уникальным феноменом. Ведь это уникальное чувство, когда компьютерные online-игры могут дать вам личный рост во многих аспектах. Данная сфера имеет простейшую формулу, а именно (молодость

плюс желание) умноженное на время тренировок равняется успех. Так было во всех видах спорта и есть сейчас, но из-за нестабильности индустрии родители не решаются посадить ребенка за компьютер с юных лет, они прошли тяжелый путь и знают цену успеха. И все же в будущем online-игры могут стать стабильным источником прибыли.

Также исходя из данных исследования представители старшего поколения, понимают, что данная индустрия ведет к малоподвижному образу жизни, в то время как юная часть респондентов закрывает на это глаза и не дают себе отчет о том, как важно беречь здоровье с ранних лет.

Исходя из заработка в этой сфере первая группа опрашиваемых предпочитают основной доход в online-индустрии, в то время как вторая группа на опыте, предпочитают стабильность и не хотят рисковать своим временем и здоровьем. Поэтому времени на компьютерные online-игры, а тем более на соревнования у них ограничено. В то время как в первой группе все наоборот. В остальных аспектах обе группы имеют практически одинаковые мнения об online-играх. И так же в целом оптимистично видят в будущем online-индустрию.

Непосредственно этот оптимизм, который мы замечаем, в последующем перейдет другим поколениям игроков. В сознании юного поколения online-индустрия может стать обыденностью. Цель, на сегодняшний день перед обществом заключается в том, что нужно принять тот факт, что компьютерные online-игры могут сыграть ключевую роль в становлении личности молодого поколения.

2.2 Результаты качественного эмпирического исследования характеристик участников онлайн-игр

Для получения более развернутой и максимально полной информации кроме анкетирования мы провели интервью среди игроков с различным стажем и статусом в киберспортивном сообществе.

Каждый из участников отвечал на заранее подготовленные вопросы индивидуально.

Так, интервьюируемыми стали:

1. С.В. – начинающий игрок;
2. Ю.А. – профессиональный игрок в Dota2;
3. М.М. – полупрофессиональный игрок в Call of Duty 4;
4. И.Р. – бывший профессиональный игрок в Counter-Strike;
5. Е.В. – руководитель киберспортивной студии;
6. Н.И. – руководитель букмекерского агентства.

Наше интервью мы начали с вопроса: «Чем для Вас являются on-line игры?», для определения отношения опрашиваемых к данной теме. От участников были получены следующие ответы:

С.В.: *«On-line игры я люблю за то, что в виртуальной реальности есть возможность почувствовать себя абсолютно другим человеком, проявить себя так, как ты никогда бы не проявил себя в обычной жизни. Я чувствую себя смелым, уверенным, ловким. А во время совместных игр с друзьями ты иногда можешь увидеть человека совсем с другой стороны, ведь ситуация в игре вынуждает нас вести себя по-разному, открывая такие стороны и качества, о которых ты не знал раньше».*

Ю.А.: *«Для меня on-line игры стали частью жизни и профессией. Если 8 лет назад я просто получал удовольствие от игры, от своего развития в ней, то сегодня игра является моей основной и любимой работой».*

М.М.: *«Чем являются для меня on-line игры и киберспорт? Скорее это увлечение, благодаря которому я могу отвлечься от повседневной жизни, каких-то бытовых вопросов. Играть я начал еще в школьные годы, затем учеба в университете, времени не оставалось. К киберспорту вернулся пару лет назад, как к средству от стресса на работе и дополнительному заработку. Всегда приятно получать деньги за свое хобби».*

И.Р.: *«Когда-то on-line игры заменяли мне весь мир, я готов был проводить в виртуальной реальности все свое время, да и оплачивалось это неплохо. Затем мой пыл и азарт угас, я понял что могу и хочу зарабатывать создавая игры, а не играя в них, хочу создавать что-то принципиально новое и своё».*

Е.В.: *«Для меня киберспорт стал работой, я все меньше играю, и все больше посвящаю время спортсменам, организации турниров, развитию данного вида спорта».*

Н.И.: *«Ежедневная рутина, с большим количеством обязанностей и высокой степенью ответственности».*

Вторым вопросом в данном блоке стал вопрос о мотивации к занятию киберспортом каждого из опрашиваемых спортсменов.

С.В.: *«Больше всего я люблю чувство азарта, особенно во время участия в городских и региональных соревнованиях. Командная поддержка тоже много значит для меня, ведь в этом виде спорта я совсем недавно и у меня бывают как победы, так и поражения. Еще я часто представляю, как выиграю в каком-нибудь большом турнире с высоким призовым фондом».*

Ю.А.: *«Основным мотиватором является желание быть первым и лучшим всегда. Разве не для этого соревнуется каждый спортсмен? Прибыль, по сути, также является мотиватором, ты можешь неплохо заработать, занимаясь тем, что нравится».*

М.М.: *«У меня много друзей и приятелей в игре, которые живут по всему миру. Встреча с ними даже в виртуальном мире – это мотиватор для меня».*

И.Р.: *«Раньше игра была для меня частью жизни, сейчас весь свой опыт я пытаюсь передать ребятам, которые только начинают свой игровой путь. Лучшие просидеть в игре за компьютером, чем гулять ночами по подворотням. Когда я вижу их успехи в игре, новые команды и достигнутые цели, то понимаю, что все это дает мне прилив сил».*

Е.В.: *«Мне нравится общаться с людьми, организовывать различные мероприятия».*

Н.И.: *«On-line игры не стоят на месте, а развиваются очень быстро. Сейчас они становится новым трендом, появляются фанаты и просто любители, что дает новый толчок в развитии букмекерской отрасли».*

Рассмотрев ответы на первые два поставленных вопроса, мы пришли к выводу, что основными мотивами и причинами занятия киберспортом для данных спортсменов является желание раскрыть себя, выделиться в толпе, а также, получить финансовую выгоду от своего хобби (у тех, для кого это не является основной профессией).

Целью второй части нашего интервью было определение мнения самих спортсменов о данном виде спорта. В первую очередь мы спросили о положительных сторонах их увлечения:

С.В.: *«Я могу классно провести время, в некоторых случаях можно даже получить за это деньги. Разве это не плюс?».*

Ю.А.: *«Я посетил уже более 35 стран, принимая участия в турнирах, у меня много друзей и мне не нужно сидеть в костюме в каком-нибудь офисе целый день».*

М.М.: *«Если подумать, то on-line игры здорово подтянули уровень моего английского, также существенно улучшились мои рабочие навыки. В офисе на рабочем месте часто приходится решать несколько задач одновременно, это стало намного проще делать».*

И.Р.: *«Нужно подумать, ведь это было давно. Чаще всего я просто получал удовольствие от самого процесса, общался с новыми людьми, получал вознаграждения за турниры и прокачку чужих аккаунтов».*

Е.В.: *«Развитие круга знакомств, прокачка своих административных навыков, путешествия по миру, высокая оплата».*

Н.И.: *«Я постоянно узнаю что-либо новое, знакомлюсь с людьми из разных сфер, просто получаю удовольствие от самого процесса работы».*

Также мы поинтересовались у респондентов и негативными сторонами данного вида спорта. Представляем их ответы на поставленный вопрос:

С.В.: *«Поначалу я просто пропадаю в сети, сижу часами, забываю есть и спать. Сейчас же мой график уже налажен, и я могу спокойно уделять киберспорту достаточно времени. Также возможным минусом является частое разочарование спортсменов, киберспорт – молодой и хорошо оплачиваемый вид спорта, все стремятся попасть на большую сцену, занять места в топовых командах, но удается это только самым настойчивым и умелым, остальных любителей ждет большое разочарование».*

Ю.А.: *«Я постоянно за компьютером, чаще всего ночью, т.к. турниры проходят по времени организующей страны».*

М.М.: *«По моему мнению, одной из главных отрицательных сторон является влияние игры не только на игрока, а и на его окружение, чаще всего рушатся семьи. Жены просто не выдерживают полного погружения своих мужей в мир on-line игр, поэтому так важно расставлять приоритеты и помнить, что игра не может быть на первом месте».*

И.Р.: *«Негативные стороны... их тоже достаточно. Очень часто страдает здоровье, появляются боли в спине, ухудшается зрение, возникают проблемы с нервной системой».*

Е.В.: *«Большую часть времени я вынужден проводить за компьютером, даже во время моего отпуска часто возникают какие-то задачи или проблемы, требующие решения».*

Н.И.: *«Я бы выделил несколько отрицательных моментов: ненормированный рабочий день, никогда не знаешь, когда будет стартовать тот или другой турнир, и ограниченные возможности при поиске нового места работы. Данный вид деятельности еще не очень развит у нас, поэтому тяжело применить в другом месте те навыки, которые получил на этом месте».*

Последним вопросом в данном блоке была поднята тема об отношении старшего поколения к киберспорту и игрокам в on-line игры.

С.В.: «Поначалу мои родители негативно относились к моему увлечению компьютерными играми. Когда в 14 лет я сказал, что это все очень серьезно для меня, то они пошли мне на встречу, купили хороший компьютер. У меня отличные и понимающие родители».

Ю.А.: «Старшее поколение просто не понимает, как можно ничего не делать , играть в игрушки и зарабатывать при этом деньги. Именно на этом и основывается их негативное к нам отношение».

М.М.: «В их времена не было компьютеров, общения в сети, они просто не могут понять и представить, что в виртуальном мире также можно общаться между собой».

И.Р.: «Человек, чаще всего, негативно относится к тому, что не понимает. Если доступно и регулярно доносить информацию, то ситуация может меняться, стоит просто чаще рассказывать о данном виде спорта, ведь многим людям старшего поколения это тоже интересно».

Е.В.: «Не все относятся негативно, часто спортсменов поддерживают их родственники и друзья во время турниров. Просто люди мало знают о данном виде спорта».

Н.И.: «А стоит ли обращать внимание на то, как настроен по отношению к киберспорту кто-либо. Сколько людей, столько и мнений».

Подведем итоги данного блока вопросов. Все респонденты выделили, что on-line игры заставили их улучшить свои познания в английском языке, помогли овладеть навыками многозадачности, способствовали нахождению новых друзей и частым путешествиям по всему миру. Также респондентами были выделены и основные минусы on-line игр: чрезмерное увлечение игрой, отсутствие самоконтроля и самосознания часто приводит к возникновению проблем со здоровьем, проблем в семье, а также негативное влияние на дальнейшую жизнь человека, который просто теряет связь с реальным

окружающим миром. Хочется отметить, что в третьем вопросе данного блока об отношении старшего поколения все опрашиваемые были однозначны в своих мнениях: чаще всего их не принимали и не понимали из-за недостатка информации об on-line играх и закоренелых убеждений, что они просто проигрывают время и просиживают за компьютером, ничего не делая при этом.

Переходим к третьей части нашего интервью, в которой респонденты отвечали на общие вопросы, посвященные on-line играм. Первым вопросом в данной части стал: «Как Вы считаете, чем обусловлен интерес молодёжи к online-играм». Рассмотрим подробнее ответы респондентов:

С.В.: *«Это просто, это весело, это интересно и часто просто помогает убить время, когда тебе скучно или ты чего-то ждешь».*

Ю.А.: *«Зависит от того, что понимать под словом «интерес». Кто-то любит игры, потому что это просто модно, играть в ту или иную игру, кто-то может тренировать память или мышление, отгадывать загадки, а кто-то понял, как на этом можно заработать и именно последний пункт вызывает у него интерес».*

М.М.: *«Участие в турнирах и чемпионатах по on-line играм приносит быстрые и, как многим кажется, простые деньги. Люди не хотят идти в офис или еще куда-то на работу, им проще оставаться дома в пижаме и пытаться таким образом заработать».*

И.Р.: *«Современная молодежь – это цифровое поколение, которое выросло с планшетами, телефонами и компьютерами. Они просто не знают другой жизни, других возможностей. Для них игра – это что-то обычное и повседневное, то, с чем они сталкивались с раннего детства».*

Е.В.: *«Это отличный способ провести время, играя с друзьями в сетевую on-line игру. Играть любят все».*

Н.И.: *«Чаще всего молодежь привлекает что-то новое, возможно, что даже не сама on-line игра, а стримеры, освещающие ее прохождение,*

интерес к ее создателям. Весомую роль играет и реклама тех или иных on-line игр. Сейчас маркетологи работают довольно активно и продуктивно».

Современная молодежь выросла в цифровом и виртуальном мире и неразрывно с ним связана. Для них on-line игры – это неотъемлемая часть культуры и жизни, на которую влияют как друзья, так и всевозможные рекламные продукты.

Отдельно нами был задан вопрос, о том, повлияли ли on-line игры на здоровье наших респондентов:

С.В.: *«Мне лично не нанесла, т.к. я долгое время активно занимался спортом и до сих пор ежедневно бегаю по утрам, но я слышал и другие истории».*

Ю.А.: *«Одно время возникали проблемы со спиной из-за постоянного сидения у компьютера, с которыми я благополучно справился с помощью врача».*

М.М.: *«Особых проблем я не имею, мое зрение и так всегда было не очень хорошим. Но его незначительное ухудшение я на игры не списываю».*

И.Р.: *«Из-за значительных проблем со здоровьем я перестал играть. Хуже всего on-line игры отразились на моей нервной системе, я перестал спать, был раздраженным и угнетенным. Со своими проблемами я справился, но теперь, по возможности, стараюсь предупредить других о том, к чему может привести неконтролируемое время за on-line игрой».*

Е.В.: *«Никакого вреда».*

Н.И.: *«Моя деятельность и on-line игры связаны условно, поэтому на моем здоровье это никак не отразилось».*

Анализируя полученные ответы, невозможно выбрать единую точку зрения. Кто-то действительно получил проблемы (иногда и серьезные) со здоровьем из-за неправильного планирования распорядка дня и отсутствия физической активности, а часть респондентов такого влияния на свое здоровье не заметила.

Наше интервью продолжил вопрос о необходимых качествах или условиях, при которых можно стать профессиональным игроком. Вот ответы интервьюированных лиц:

С.В.: *«Я думаю, что необходимо упорство, желание побеждать и азарт. Также необходимо систематически тренировать необходимые для on-line игры навыки. Ну и не расстраиваться, если что-то пошло не так и ты провалился».*

Ю.А.: *«Как что необходимо? Для достижения любого результата необходимы постоянные тренировки, наработка опыта и командного взаимодействия, умение оценить ситуацию в игре и принять верное решение. Невозможно добиться успеха не прикладывая никаких усилий».*

М.М.: *«Я думаю, что помимо практики в игре необходима хорошая интуиция и профессиональный опыт, ведь част какую-то ситуацию или проблему в игре можно решить, только применив опыт из повседневной жизни».*

И.Р.: *«Талант, трудолюбие, терпение и желание достичь своей цели. Ну и постоянная работа над собой».*

Е.В.: *«Время и желание развиваться и побеждать, а еще хороший компьютер».*

Н.И.: *«Важно понимать, зачем или для чего ты это делаешь. Осмысленность дает дополнительные силы в развитии».*

Следующим вопросом, который мы задали опрашиваемым, стал: «Что нужно знать начинающему геймеру о профессиональной сцене?». Так выглядели их ответы:

С.В.: *«Неважно, где ты соревнуешься, это всегда множество участников и высокая конкуренция, только добившись чего-то можно пройти дальше».*

М.М.: *«Из собственного опыта я понял, что путь к профессиональной сцене важен не для каждого. Кто-то получает удовольствие от того*

уровня, на котором находится сейчас и просто не готов идти дальше, а кто-то готов землю грызть, лишь бы оказаться среди лучших. В интернете можно найти много видео с интервью с известными геймерами, стоит послушать их и определиться, нужно ли вам все это».

И.Р.: «Нужно быть готовым к тому, что потребуется приложить максимум усилий и терпения. Редко какой профессиональный путь бывает гладким и без ошибок и поражений. Это такой же вид спорта со своими правилами, разочарованиями и успехами, если вы не готовы бороться, то и делать вам здесь нечего».

Е.В.: «Конкуренция велика, слабаки здесь не выживут, их просто перемелет это колесо игры».

Н.И.: «Не могу ответить на данный вопрос в связи с тем, что моя работа заключается в совсем другой сфере. Не хотелось бы кого-либо вводить в заблуждение».

Можно отметить, что последние два вопроса очень близки по смыслу, как близки по смыслу и ответы на них. Основной задачей постановки данных вопросов стало желание понять, взаимосвязаны ли факторы, способствующие продвижению на профессиональную сцену и личные качества игроков, необходимые им для профессионального развития. И результат интервью показал, что действительно это взаимосвязано. То, кто желают стать профессионалами в игре и попасть на профессиональную сцену должны быть упорными, терпеливыми, иметь выдержку и талант, а также быть готовыми не сдаваться и продолжать движение к намеченной цели.

Последним вопросом, который завершает данную часть интервью стал: «Используете ли Вы игровой сленг в повседневности? Вас понимают? Как реагируют окружающие?»»

С.В.: «У меня часто проскакивают словечки из игрового сленга, друзья меня понимают, а вот родители – нет. Как-то в шутку сделал для отца

мини словарь и прикрепил к холодильнику, так он там и висит, периодически пополняю его новыми терминами, отцу нравится идти в ногу со временем».

Ю.А.: «Использую сленг только в общении с друзьями и коллегами по команде, там я не задумываюсь над этим. В повседневной жизни стараюсь не пользоваться, ведь многие слова несут в себе часто непонятное для окружающих значение».

М.М.: «Никогда не пользуюсь сленгов в общении, т.к. работаю в серьезной компании и не могу позволить себе употреблять сленговые выражения, иначе это негативно скажется на моем имидже и репутации. Изредка могу употребить несколько слов в общении со старыми друзьями, с которыми иногда играю вместе».

И.Р.: «Часто употребляю. Т.к. круг моего общения – это около игровая и игровая тематика, то проблем с пониманием не возникает».

Е.В.: «Не использую».

Н.И.: «Если я нахожусь среди людей, которые разделяют мои интересы, работают в смежной или такой же области, то почему бы и не использовать. В другие моменты общения стараюсь не употреблять сленговые выражения».

Проанализировав ответы, стало понятно, что игровой сленг чаще всего используется только в игровой сфере или в общении между членами игровых команд или просто любителями on-line игр. В повседневной жизни наши респонденты практически не употребляют сленг, т.к. отчетливо понимают, что для эффективной коммуникации и контакта с собеседником, не следует его смущать и ставить в неловкое положение тем, что он может просто не понять тот или другой термин.

Последняя часть интервью состоит из одного вопроса, в котором нам необходимо понять мнение участников о том, насколько перспективными они видят on-line игры и соревновательный процесс в будущем. От респондентов были получены следующие ответы на поставленный вопрос:

С.В.: *«Сфера on-line игр является очень перспективной и быстро развивается в современном мире. Все чаще появляются игры в дополненной или виртуальной реальности, все большее количество людей начинает уделять им внимание. Проходят чемпионаты и турниры, появляются дикторы и комментаторы. On-line игры все быстрее находят свою нишу на современном рынке цифровых технологий».*

Ю.А.: *«Интернет прочно занял место в нашей жизни и с каждым годом пользователей всемирной сети становится все больше и больше, а вместе с этим растет и доля пользователей в on-line играх. Конечно, это перспективное направление. Существует множество путей развития себя в этом направлении, а также и возможности зарабатывать здесь тоже никто не отменял».*

М.М.: *«Я не могу сказать о перспективах работы в гейминг сфере, я ничего об этом не знаю. Но в России on-line игры еще не настолько массовые, как, например, в Америке, поэтому нас ждет бурное их развитие. Посмотрим, что произойдет через пару лет и насколько выгодным это будет».*

И.Р.: *«Современные технологии всегда будут перспективными. Именно поэтому я ушел из статуса игрока, в статус создателя on-line игр. Если бы я не представлял себе развитие этого направления, я бы и не вкладывал все в данный бизнес. За развитием on-line игр будущее, ведь там каждый сможет найти что-то для себя лично».*

Е.В.: *«Ежедневно on-line игры получают новые витки в своем развитии, в связи с непростой эпидемиологической ситуацией в мире, возможно, они и станут основным видом спорта или развлечения в недалеком будущем».*

Н.И.: *«Я не настолько компетентен, чтобы судить о перспективности on-line игр. В моем случае я просто либо делаю свою*

работу, потому что она мне нравится, либо меняю сферу деятельности. Все просто».

Большинство опрошенных участников уверены, что on-line игры станут неотъемлемой частью нашего будущего, они будут развиваться, трансформироваться, но привлекать все большее количество людей, а работа в данном направлении может принести хороший доход.

Подведем итоги: 6 респондентов ответили на поставленные им вопросы касательно on-line игр, благодаря этому мы смогли узнать мнения об этом виде игр, как профессиональных игроков, так и простых любителей. Для некоторых из них on-line игры – это неотъемлемая часть их жизни, для других – просто увлечение, которое помогает расслабиться, приятно провести время, снять стресс или просто заработать денег. Каждый пришел в мир on-line игр по своим личным причинам.

Как любой досуг или работа on-line игры имеют как положительные стороны, так и отрицательные, это довольно четко прокомментировали наши респонденты. К положительным относятся расширение своего горизонта и мышления, налаживание социальных связей, усовершенствование иностранного языка, путешествия, возможность зарабатывать деньги. Основными минусами on-line игр являются возникающие (правда не у всех) проблемы со здоровьем, нездоровые отношения в семьях или их распад, негативное влияние на личную жизнь. Прочитав внимательно все ответы в данном блоке вопросов, можно прийти к выводу, что соблюдение режима дня, двигательной активности, налаживание графика игровой деятельности помогли бы избежать почти всех возникших проблем. В данном случае баланс между реальной и виртуальной жизнью является действительно очень важным.

Много молодых людей пытаются найти себя в on-line играх, но не всем удастся стать на ступень или две выше остальных. Ведь для профессиональных занятий on-line играми и выхода на профессиональную

сцену необходимо обладать рядом качеств: трудолюбием, терпением, усердием, желанием работать над собой и совершенствоваться, набираться опыта. Также необходимо быть готовым к ошибкам, не сдаваться после проигрышей и не обращать внимание на конкуренцию (как и в любом виде спорта). Только тогда можно достичь вершин в любимом многими деле.

Перед началом исследования возникло ощущение, то интервью будет проводиться с закрытыми, неактивными, несоциальными людьми. Но оказалось, что все любители on-line игр – это общительные, интересные, многогранные и образованные собеседники, которые помимо мира on-line игр, также живут и в нормальном реальном мире.

В окончании данного исследования хочется заметить, что все участники единогласно высказались, что on-line игры с каждым годом будут развиваться все быстрее и ярче, а работа в данных направлениях или просто игра, как профессия, также приобретет большую популярность. Необходимо только приложить усилия и чаще рассказывать тем, кто никогда не сталкивался с миром on-line игр и спорта о том, что же происходит там на самом деле.

Заключение

Современный социум, давно считается информационным обществом. Сегодня люди целиком зависят от технологий, сейчас почти все можно сделать с помощью сети Интернет, который становится главным средством коммуникации и видом проведения личного времени.

Компьютерные online-игры являются одной из форм проведения свободного времени в современном мире. Выросло уже не одно поколение геймеров, создавшее вокруг себя огромное сообщество используя множество стран по всему миру.

В процессе исследования мы подчеркнули основные черты представителей первой группы (респонденты 14–20 лет). Социальный портрет которой выглядит следующим образом – это индивиды с огромным запасом свободного времени, которое они тратят на компьютерные online-игры, предпочитающие принимать участие непосредственно в роли игрока, чем зрителя. Они надеются достичь успеха в online-индустрии и зарабатывать.

Для респондентов второй группы (от 21 до 26 лет) характерно то, что online-индустрия для них является одним из видов проведения досуга, в сравнении с первой группой, эти люди предпочитают обычную работу и стабильный заработок, ради которой они обучались, и для них эта сфера не имеет перспектив для основного дохода. Они наблюдают за соревнованиями с трансляций, зная, что в любой момент могут выключить и заняться своими делами.

На сегодняшний день, люди стали обсуждать в повседневной жизни виртуальный мир, для кого-то это пустые слова, но для будущего поколения это может оказаться целым миром. Надеюсь, наше исследование даст толчок в будущее online-индустрии и игр в целом.

Список используемой литературы и источников

1. Алтынкович Е. Е. Общество сетевых структур и «отчуждение» личности // Юридическая наука: история и современность. – 2016. – № 5. – С. 185–194.
2. Андрамонова В. В. Сетевое общество: современная парадигма развития // Система ценностей современного общества. – 2015. – № 42. – С. 122–126.
3. Антипов М.А. Неоднозначность психологического влияния сетевых компьютерных игр на человека и общество // Akademicka psychologie. – 2016. – № 2. – С. 14–18.
4. Аристова М. А., Фокина В. Н. Гендерный аспект дистанционного обучения // Социология образования. – 2008. – № 1. – С. 50–55.
5. Асеева О. В. Социальная активность молодежи в виртуальных сетевых сообществах (по материалам исследования в Белгородской области) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2015. – № 1. – С. 281–288.
6. Басовская Е. Н. Информационный шум как воздействующий компонент медиатекста // Вестник Челябинского государственного университета. – 2014. – № 7. – С. 6–11.
7. Бобова Л. А. Мануэль Кастельс: влияние сетевого общества на характер социальных коммуникаций // Вестник МГИМО университета. – 2013. – № 5. – С. 213–220.
8. Бобова Л. А. Механизмы социальной консолидации в сетевом обществе // Вестник МГИМО Университета. – 2014. – № 2. – С. 208–216.
9. Вангородская С. А., Колпина Л. В. Ресурсная составляющая барьеров социально-сетевого взаимодействия населения региона // Власть. – 2013. – № 7. – С. 122–127.

10. Гасанова М. М. Реализация механизмов электронной демократии в социальных сетях и блогосфере: сравнительный анализ // Факторы успеха. – 2016. – № 2. – С. 48–59.
11. Дота 2 ру [Электронный ресурс]. – URL: <https://dota2.ru/> (дата обращения: 03.04.2020).
12. Ефременко Д. В. Кастельс М. Коммуникация, власть и контрвласть в сетевом обществе // Политическая наука. – 2008. – № 2. – С. 203–208.
13. Игромания [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.igromania.ru/> (Дата обращения :03.04.2020).
14. Казакова О. А., Козьма Н. А. Киберспорт - спорт будущего // Olympplus. Гуманитарная версия. – 2016. – № 1. – С. 29–31.
15. Как заработать на киберспорте [Электронный ресурс]. – URL: <https://pro.rbc.ru/demo/5d3846909a7947810edb6be1> (дата обращения: 03.11.2019).
16. Киберспорт высших достижений [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.kommersant.ru/doc/4095951> (дата обращения: 03.03.2020).
17. Кушнарева И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: опыт, традиции, инновации. – 2015. – № 1. – С. 31–32.
18. Кушнарева И. А., Стричко А. В. Киберспорт // Новая наука: стратегии и векторы развития. – 2016. – № 6–2. – С. 94–96.
19. Лугина А. Г. Модели сетевых обществ в постиндустриальных и информационных концепциях // Политематический сетевой электронный научный журнал кубанского государственного аграрного университета. – 2016. – № 120. – С. 903–913.
20. Лысак И. В., Косенчук Л. Ф. Современное общество как общество сетевых структур // Информационное общество. – 2015. – № 2–3. – С. 45–51.
21. Мальцева Д. В. Реляционная социология: новый этап в развитии анализа социальных сетей или самостоятельное направление? // Мониторинг

- общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2014. – № 4. – С. 3–14.
22. Моргунов А. А. Специфика коммуникативных отношений в сетевом обществе // Вестник Самарского университета. Экономика и управление. – 2013. – № 7. – С. 67–73.
23. Официальное опубликование правовых актов в электронном виде [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201704140005> (дата обращения: 14.09.2019).
24. Пашарина Е. С., Москвичев Ю. Н. Социология физической культуры и спорта как наука // Физическое воспитание и спортивная тренировка. 2011. № 1. С. 7-10.
25. Петрова Г. И. Новая форма отчуждения человека: ампутация личности или антропологическая аутентичность личностной многосторонности? // Вестник Томского государственного университета. – 2014. – № 379. – С. 105–107.
26. Писаревский В. Г. Интернет-сообщества как ядро сетевого общества // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. – 2013. – № 16. – С. 60–64.
27. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (дата обращения: 14.09.2019).

28. Пугачева Л. Г. Личность в сетевом обществе: диалог культур прошлого и настоящего // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2015. – № 3. – С. 38–45.
29. Римский В. Л. Гражданское и политическое в социальных сетях Рунета // Политическая наука. – 2013. – № 1. – С. 192–208.
30. Сайбер спорт [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyber.sports.ru/>
31. Саяпин В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 1. – С. 140–147.
32. Светлова Н.В., Бокарева И.А. Исследование эмоционального состояния подростков, увлеченных компьютерными играми // Актуальные проблемы психологического знания. – 2009. – № 1. – С. 128–134.
33. Скворцова Е. С., Постникова Л. К. Распространенность занятий компьютерными играми и интернетом среди современных школьников России // Бюллетень национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н.А. Семашко. – 2014. – № 2. – С. 135–141.
34. Смолина Е. Г. Понятие «сети» как новый взгляд на устройство общества // Научный вестник Волгоградского филиала РАНХиГС. Серия: политология и социология. – 2015. – № 2. – С. 23–28.
35. Сухов А. В., Стреха А. А. Сетевая структура как основополагающее свойство организации информационных процессов в современном информационном обществе // Транспортное дело России. – 2012. – № 6–2. – С. 154–156.
36. Устав Общероссийской общественной организации "Федерация компьютерного спорта России" (ФКС России) [Электронный ресурс]. – URL: http://resf.su/upload/58f4c9f92235c_ustav.fks_2017.pdf (дата обращения: 20.09.2019).

37. Ушкин С. Г. Отношения дружбы в виртуальных социальных сетях (на примере социальной сети «В Контакте») // Социум и власть. – 2015. – № 6. – С. 71–76.
38. Фанталов А.Н. Психолого-педагогические аспекты компьютерных игр // Герценовские чтения. Начальное образование. – 2012. – № 1. – С. 162–166.
39. Фролова А. С. Сетевое общество и теория фреймов: социально-философское осмысление // Вестник РАЕН. – 2013. – № 3. – С. 61–63.
40. Чамкин А. С. Организационные и социальные особенности глобальной коммуникации в интернете // Системная психология и социология. – 2014. – № 3. – С. 114–132.
41. Шарков Ф. И. Развитие виртуальных сетевых сообществ в интернете // Коммуникология. – 2015. – Т. 3. – № 5. – С. 29–46.
42. Шашкова В. С. К чему может привести излишняя увлеченность компьютерными играми дошкольника // Наука и образование: новое время. – 2016. – № 2. – С. 583–587.
43. Шилина М. Г. Коммуникация в интернете: методологические основания исследования // Известия Юго-Западного государственного университета. – 2014. – № 4. – С. 127–130.
44. BBC.com [Электронный ресурс]. – URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/752181.stm> (Дата обращения: 03.05.2020).
45. Engoo.com [Электронный ресурс]. – URL: https://engoo.com/app/daily-news/article/some-colleges-now-offer-scholarships-to-gamers/0JgKKI6vEei-yNNbrcDC_g (дата обращения: 03.05.2020).
46. eSports Market Report [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/> (дата обращения: 01.11.2019).
47. Euronews.com [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.euronews.com/2020/02/17/fast-loose-culture-esports-upending-once-staid-world-chess-n1137111> (дата обращения: 03.05.2020).

48. IGM [Электронный ресурс]. – URL: <https://vk.com/igm> (дата обращения: 03.04.2020).
49. The evolution of digital marketing: Are FMCG marketers keeping their skills up to speed? [Электронный ресурс] – URL: https://www.hays.cn/en/features/HAYS_130729 (дата обращения: 03.03.2020).
50. VK Gaming официальное сообщество игр в мессенджере В Контакте [Электронный ресурс]. – URL: <https://vk.com/gaming> (дата обращения: 03.04.2020).

Приложение А
Программа социологического исследования
«Социальная типология участников online-игр»

Методологический раздел

Обоснование проблемы исследования. В нынешнем мире компьютерные технологии развиваются ежедневно. После компьютеров начала развиваться и сфера развлечений, а именно начали появляться компьютерные online-игры. За малый промежуток времени игровая индустрия успела завоевать сердца многих людей по всем уголкам мира.

Прошло несколько десятилетий и компьютерные online-игры начали обретать соревновательный характер. В основе всего этого стали зарождаться сообщества, связанные с этой индустрией.

Принято рассматривать компьютерные online-игры, как вид развлечения для юношей, которые попросту прожигают своё свободное время, играя в компьютере. Частично это так, однако уже давно не секрет, что в online-играми пользуются люди всех возрастов. Для каждого человека подберется свой жанр или то, что по его вкусу.

Кому-то online-игры ради забавы и хорошего время проведения после рабочего дня, а для кого-то это и есть работа. Online-игры дают почувствовать себя в абсолютно другой социальной роли, получить тех эмоций, которых он не может получить в реальном мире.

Имеются игры, которые вовсе созданы не для развлечения, а для конкретного прохождения обучения. Примером послужит получение водительских прав, ученики не только учат лекции и ездят на автодроме, заучивая упражнения, но и проходят обучение с помощью симуляторов для более успешной сдачи экзаменов.

В связи с недавним распространением online-игр в их изучении преобладает теория нежели практика. Большинство работ несут в себе

схожее содержание об основных элементах online-игр и на сегодняшний день сформировалась слишком малая база научных исследований. Может ли молодое поколение пожертвовать своим драгоценным временем ради щедрого будущего? Стоит ли принимать эти сообщества такими какие они есть? Именно это и предстоит нам изучить в нашей работе

Целью является анализ онлайн-игры как социокультурного феномена информационного общества.

В соответствии с целью поставлены следующие **задачи**:

1. Определить понятия: «online-игра», «виртуальное сообщество», «соревновательная дисциплина», «киберспортивное общество»;
2. Раскрыть теоретические подходы к анализу информационно-сетевого общества;
3. Изучить влияние виртуальных сообществ на общество и молодежь в контексте отношения участников киберспортивного сообщества к online-играм как к социальному феномену;
4. Раскрыть основные социальные характеристики online-игр;
5. Определить социальную типологию участников online-игр.

Объектом исследования выступает online-игра и общество, дифференцированное по возрасту на две группы респондентов. Первая группа включает игроков 14–20 лет, респонденты второй группы – от 21–26 лет.

Предметом исследования онлайн-игра как социокультурный феномен в условиях информационного общества.

Системный анализ объекта исследования

Блок 1 Социально-демографические характеристики:

- Пол (любая пропорция)
- Возраст (14–20 лет / 21–26 лет);
- Социально положение

- Образование

Блок 2 Занятия online-играми

- Частота занятий online-играми
- Стаж занятий игровой деятельности
- Уровень занятий

Блок 3 Субъективные характеристики респондентов

- Мотивы занятия игровой деятельностью
- Интерес к занятиям в игровой деятельности
- Личностные качества, которые воспитывающие online-игрой
- Навыки, которые необходимы для занятий игровой деятельностью

Блок 4 Online-игра как массовое явление

- Причины распространения online-игр
- Оценка перспектив развития игровой индустрии
- Оценка значения компьютерных online-игр в досуговой деятельности

Гипотезы исследования:

1. Представители первой группы (14–20 лет) респондентов чаще принимают участие соревнованиях, чем представители второй группы (21–26 лет);
2. Представители второй группы (21–26 лет) респондентов большего предпочитают стабильный заработок нежели рискованный
3. Представители первой группы (14–20 лет) респондентов проводят больше времени за компьютерными online-играми, чем представители второй группы (21–26 лет);
4. Представители первой группы (14–20 лет) охотнее наблюдают за игровой индустрией, чем представители второй группы (20–25 лет);
5. Представители первой группы (14–20 лет) рассматривают online-игры, как потенциальную работу.

Теоретическая интерпретация понятий

В данном исследовании мы руководствовались следующими понятиями и категориями:

Компьютерные видеоигры – игры с использованием ряда образов, генерируемых электронным оснащением, на основе которого лежит взаимодействие человека и устройства через визуальный интерфейс.

Киберспорт – это соревнование в виртуальном пространстве, которое моделируется компьютерными технологиями, в частности видеоиграми.

Геймер – человек, погрузившийся в виртуальный мир игр.

Про геймер (профессиональный игрок) – человек, играющий в игры по контракту за заработную плату.

Стримерство – ведение трансляции непосредственно самим стримером (игроком играющим в игры) с помощью сети Интернет на показ публике.

Выделим следующие необходимые понятия, используемые нами в исследовании:

Online-игра – Это многопользовательская игра, в которой игроки взаимодействуют онлайн друг с другом в режиме реального времени.

Трансляция – передача слов, изображения или музыкальной композиции на любые расстояния по радио, интернету или телевизору.

Операционализация социологических понятий

Наше исследование мы начинаем с вопроса об информированности респондента об online-играх:

- Информирован хорошо
- Информирован недостаточно

Далее следует блок вопросов чтобы узнать игровую жизнь респондента.

Для начала нам необходимо узнать игровой стаж респондента, для этого мы будем использовать открытый вопрос.

Как часто респондент играет в компьютерные online-игры:

- Каждый день
- Несколько раз неделю
- Несколько раз в месяц
- Несколько раз в год

Необходимо узнать сколько времени проводит опрашиваемый за компьютером:

- Менее часа
- 1–4 часа
- 5–7 часов
- 8 и более часов

После такой серии вопросов необходимо узнать, какое значение имеют компьютерные online-игры в жизни респондента:

- Как основной вид деятельности в свободное время
- Один из видов досуга, наряду с другими
- Способ дополнительного заработка
- Источник основного заработка

В следующем вопросе мы пытаемся узнать из-за чего респонденту нравится соревновательный процесс в online-играх, а для этого были подготовлены следующие варианты ответов:

- Зрелищный
- Доступный
- На нём можно заработать
- Интересное проведение свободного времени
- Относительно дешевый
- Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)
- Отсутствие травм

- Отсутствие физических нагрузок
- Возможность заниматься без физической подготовки
- Другое _____

Для того чтобы узнать частоту участия в соревнованиях, мы обратимся к этим ответам:

- Всегда участвую
- Периодически участвую
- Принимал участие несколько раз
- Участвовал 1 раз
- Не участвовал

В соревнованиях/турнирах могут участвовать далеко не все, по иным причинам, пытаемся узнать, как часто анкетированный смотрит киберспортивные соревнования с помощью телевидения или сети интернет:

- Всегда
- Часто
- Иногда
- Редко
- Никогда

В третьем блоке вопросов углублённо изучим online-игры. Данный блок мы начинаем с вопроса о личностных качествах, которые воспитывают online-игры:

- Умение работать в команде
- Самоконтроль
- Скорость реакции
- Дисциплинированность
- Упорство
- Сила воли
- Другое _____

Далее необходимо узнать мнение респондента о том, что способствует росту популярности в компьютерных online-играх:

- Реклама соревнований
- Трансляция игр на телевизионных каналах
- Мода на компьютерные игры
- Новые технические средства для игр
- Привлекательный компьютерный дизайн игр
- Проведение соревнований
- Азартность, возможность делать ставки
- Другое (укажите, что именно) _____

Спрашиваем оценку перспектив развития компьютерных online-игр и этой сферы в целом:

- online-игры будут популярнее, чем обычный традиционный спорт
- online-игры будут находится в стагнации
- Популярность online-игр будет падать, и окажется ниже традиционного спорта
- online-играми будет заниматься малая часть общества

В завершение данного блока мы зададим вопрос личного характера, а именно какое количество людей из окружения респондента увлекаются компьютерными online-играми:

- Большая часть моего окружения
- Малая часть моего окружения
- Один человек
- Никто

Перейдём к короткому блоку о материальной стороне online-игр. В данном вопросе узнаем хочет ли респондент, чтобы online-игры стали его источником дохода:

- Хотел бы, чтобы online-игры стали основным источником дохода.

- Хотел бы, чтобы online-игры стали дополнительным источником дохода.

- Не хотел бы зарабатывать на online-играх.

- Затрудняюсь ответить

Данную анкету будет завершать блок вопросов, отражающих социально-демографические характеристики опрашиваемых.

С помощью номинальной шкалы выясним пол респондентов:

- Мужской

- Женский

Метрическая шкала поможет выяснить возраст респондентов.

Еще раз с помощью номинальной шкалы, узнаем образование респондента:

- Высшее, окончил ВУЗ

- Среднее профессиональное, окончил техникум училище

- Среднее, окончил школу

И в завершение мы попросим оценить материальное положение респондента:

- Выше среднего (чаще всего не имеем материальных затруднений)

- Среднее (иногда испытываем материальные трудности)

- Ниже среднего (приходится на многом экономить)

- Затрудняюсь ответить

Приложение Б

Анкета

Уважаемый респондент!

Кафедра социологии Опорного Тольяттинского государственного университета проводит социологическое исследование с целью оценки вовлеченности молодёжи в онлайн-игры.

Просим Вас ответить на вопросы анкеты, выбрав вариант ответа, наиболее точно отражающий Ваше мнение.

Ответы будут использоваться в обобщенном виде. Анкета анонимна.

1. Насколько Вы информированы об online-играх?

- 1) Информирован хорошо
- 2) Информирован недостаточно

2. Как часто Вы играете в компьютерные online-игры? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Каждый день
- 2) Несколько раз неделю
- 3) Несколько раз в месяц
- 4) Несколько раз в год

3. Укажите, пожалуйста, Ваш стаж в компьютерных играх

- 1) до 5 лет
- 2) от 5 до 10 лет
- 3) более 10 лет
- 4) не имею опыта

4. Сколько часов обычно Вы проводите за компьютерными online-играми?

- 1) Менее часа
- 2) 1-4 часа
- 3) 5-7 часов
- 4) 8 и более часов

5. Какое значение имеют компьютерные online-игры в Вашей жизни? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Как основной вид деятельности в свободное время
- 2) Один из видов досуга, наряду с другими
- 3) Способ дополнительного заработка
- 4) Источник основного заработка

6. Из-за чего вам нравится соревновательный процесс в online-играх? (можете выбрать несколько вариантов ответов)

- 1) Зрелищный
- 2) Доступный
- 3) На нём можно заработать
- 4) Интересное проведение свободного времени
- 5) Относительно дешевый
- 6) Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)
- 7) Отсутствие травм
- 8) Отсутствие физических нагрузок
- 9) Возможность заниматься без физической подготовки
- 10) Другое _____

7. Как часто Вы принимаете участие в соревнованиях по online-играм? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Всегда участвую
- 2) Периодически участвую
- 3) Принимал участие несколько раз
- 4) Участвовал 1 раз
- 5) Не участвовал

8. Как часто Вы наблюдаете за соревнованиями в online-играх? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Всегда
- 2) Часто
- 3) Иногда
- 4) Редко
- 5) Никогда

9. Как Вы думаете, какие личностные качества воспитывают в компьютерные online-игры? (можете выбрать несколько вариантов ответов)

- 1) Умение работать в команде
- 2) Самоконтроль
- 3) Скорость реакции
- 4) Дисциплинированность
- 5) Упорство
- 6) Сила воли
- 7) Другое _____

10. Что, по Вашему мнению, способствует росту популярности в компьютерных online-играх? (можете выбрать несколько вариантов ответов)

- 1) Реклама соревнований
- 2) Трансляция игр на телевизионных каналах
- 3) Мода на компьютерные игры
- 4) Новые технические средства для игр
- 5) Привлекательный компьютерный дизайн игр
- 6) Проведение соревнований
- 7) Азартность, возможность делать ставки
- 8) Другое (укажите, что именно) _____

11. Как Вы расцениваете перспективы развития компьютерных online-игр и этой сферы в целом? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) online-игры будут популярнее, чем обычный традиционный спорт
- 2) online-игры будут находится в стагнации
- 3) Популярность online-игр будет падать, и окажется ниже традиционного спорта
- 4) online-играми будет заниматься малая часть общества

12. Какое количество людей из Вашего окружения увлекаются компьютерными online-играми? (выберите, пожалуйста, один вариант ответа)

- 1) Большая часть моего окружения
- 2) Малая часть моего окружения
- 3) Один человек
- 4) Никто

13. Скажите, пожалуйста, хотели бы Вы, чтобы в компьютерные online-игры стали Вашим источником дохода?*(выберите, пожалуйста, один вариант ответа)*

- 1) Хотел бы, чтобы online-игры стали основным источником дохода..
- 2) Хотел бы, чтобы online-игры стали дополнительным источником дохода.
- 3) Не хотел бы зарабатывать на online-играх.
- 4) Затрудняюсь ответить

14. Ваш пол:

- 1) Мужской
- 2) Женский

15. Укажите, пожалуйста, Ваш возраст _____

16. Ваше образование:

- 1) Высшее, окончил ВУЗ
- 2) Среднее профессиональное, окончил техникум, училище
- 3) Среднее, окончил школу

17. Как Вы оцениваете материальное положение Вашей семьи? *(отметьте, пожалуйста, только один вариант ответа)*

- 1) Выше среднего (чаще всего не имеем материальных затруднений)
- 2) Среднее (иногда испытываем материальные трудности)
- 3) Ниже среднего (приходится на многом экономить)

Благодарим Вас за участие в опросе!

Приложение В

Вопросы интервью

«Отношение к Online-играм и к соревновательной составляющей»

1. Чем для Вас являются online-игры?
2. Что Вас мотивирует заниматься соревнованиями по online-играм?

Мнение интервьюируемого об online-играх

3. Какие положительные стороны существуют в увлечении online-играми?
4. Какие отрицательные стороны существуют в увлечении online-играми?
5. Почему, на Ваш взгляд, старшее поколение отрицательно относится к играм в целом и уж тем более соревнованиями по этим играм? И правда ли это так?

Общие вопросы об online-играх

7. Как Вы считаете, чем обусловлен интерес молодёжи к online-играм?
8. Нанесла ли вред Вашему здоровью Ваша соревновательная деятельность? Если да, то какой?
9. Что на Ваш взгляд нужно для того, чтобы стать профессиональным игроком?
10. Что нужно знать начинающему геймеру о профессиональной сцене?
11. Используете ли Вы игровой сленг в повседневной жизни? Вас понимают? Как реагируют окружающие?

Мнение интервьюируемого о его будущем в online-играх и соревновательной составляющей в целом

12. Насколько перспективно Вы видите online-игры и соревновательный процесс в будущем?

Для получения развернутой и полной информации мы провели анкетирование и интервью. Каждый из участников отвечал на заранее подготовленные вопросы индивидуально.

Приложение Г

Таблицы распределений результатов анкетирования

Таблица Д.1 – Результат по вопросу анкеты 1

1. Информированность об online-играх

1.Насколько вы информированы об online-играх?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Информирован хорошо	190	95	99	91
2) Информирован недостаточно	10	5	1	9

Таблица Д.2 – Результат по вопросу анкеты 2

2. Как часто корреспонденты играют в online-игры

3. Как часто Вы играете в компьютерные online-игры?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Каждый день	151	75,5	86	65
2) Несколько раз неделю	45	22,5	13	32
3) Несколько раз в месяц	4	2	1	3
4) Несколько раз в год	0	0	0	0

Таблица Д.3 – Результат по вопросу анкеты 3

3. Какой стаж корреспонденты имеют в online-играх

2. Укажите, пожалуйста, Ваш стаж в компьютерных играх.	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
До 5 лет	56	28	37	19
От 5 до 10 лет	85	42,5	49	36
Более 10 лет	59	29,5	14	45
Не имею опыта	0	0	0	0

Таблица Д.4 – Результат по вопросу анкеты 4

4. Сколько часов в день корреспонденты проводят за компьютером

4. Сколько часов обычно Вы проводите за компьютерными online-играми?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Менее часа	4	2	0	4
2) 1–4 часа	86	43	38	48
3) 5–7 часов	80	40	42	38
4) 8 и более часов	30	15	20	10

Продолжение Приложения Г

Таблица Д.5 – Результат по вопросу анкеты 5

5. Значимость компьютерных игр для корреспондентов

5. Какое значение имеют компьютерные игры в Вашей жизни?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Как основной вид деятельности в свободное время	80	40	52	28
2) Один из видов досуга, наряду с другими	102	51	42	60
3) Способ дополнительного заработка	12	6	4	8
4) Источник основного заработка	6	3	2	4

Таблица Д.6 – Результат по вопросу анкеты 6

6. Из-за чего корреспондентам нравится соревновательный процесс в online-играх

6. Из-за чего вам нравится соревновательный процесс в online-играх?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Зрелищный	146	22,3	20,3	24,3
2) Доступный	112	17,1	16,7	17,4
3) На нём можно заработать	52	7,9	11	4,7
4) Интересное проведение свободного времени	148	22,6	22,1	23,1
5) Относительно дешёвый	35	5,3	4,8	5,9
6) Можно участвовать, не выходя из дома (офиса)	75	11,4	10,1	12,8
7) Отсутствие травм	31	4,7	5,4	4
8) Отсутствие физических нагрузок	19	2,9	3,9	1,9
9) Возможность заниматься без физической подготовки	29	4,4	4,8	4
10) Другое	9	1,4	0,9	1,9

Таблица Д.7 – Результат по вопросу анкеты 7

7. Как часто корреспонденты принимают участие в соревнованиях по online-играм

7. Как часто Вы принимаете участие в соревнованиях по online-играм?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Всегда участвую	6	3	2	4
2) Периодически участвую	24	12	12	12
3) Принимал участие несколько раз	90	45	50	40
4) Участвовал 1 раз	28	14	16	12
5) Не участвовал	52	26	20	32

Продолжение Приложения Г

Таблица Д.8 – Результат по вопросу анкеты 8

8. Как часто корреспонденты наблюдают за соревнованиями в online-играх

8. Как часто Вы наблюдаете за соревнованиями в online-играх?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Всегда	44	22	19	25
2) Часто	102	51	52	50
3) Иногда	42	21	26	16
4) Редко	8	4	3	5
5) Никогда	4	2	0	4

Таблица Д.9 – Результат по вопросу анкеты 9

9. Как корреспонденты думают, какие личностные качества воспитывают компьютерные online-игры

9. Как Вы думаете, какие личностные качества воспитывают компьютерные online-игры?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Умение работать в команде	177	24,2	24,9	23,6
2) Самоконтроль	105	14,4	14,8	13,9
3) Скорость реакции	143	19,6	19,6	19,6
4) Дисциплинированность	102	14	12,9	15
5) Упорство	107	14,7	15,4	13,9
6) Сила воли	88	12,1	11,5	12,6
7) Другое	8	1,1	0,8	1,3

Таблица Д.10 – Результат по вопросу анкеты 10

10. Что, по мнению корреспондентов, способствует росту популярности в компьютерных online-играх

10. Что, по Вашему мнению, способствует росту популярности в компьютерных online-играх?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Реклама соревнований	87	13,5	11,8	15,2
2) Трансляция игр на телевизионных каналах	83	12,9	11,8	14
3) Мода на компьютерные игры	98	15,2	14	16,5
4) Новые технические средства для игр	53	8,2	9,9	6,5
5) Привлекательный компьютерный дизайн игр	78	12,1	12,1	12,1
6) Проведение соревнований	161	25	25,8	24,2
7) Азартность, возможность делать ставки	74	11,5	12,7	10,2
8) Другое (укажите, что именно)	10	1,6	1,9	1,2

Продолжение Приложения Г

Таблица Д.11 – Результат по вопросу анкеты 11

11. Как корреспонденты расценивают перспективы развития компьютерных online-игр и этой сферы в целом

11. Как Вы расцениваете перспективы развития компьютерных online-игр и этой сферы в целом?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) online-игры будут популярнее, чем обычный традиционный спорт	130	65	82	48
2) online-игры будут находится в стагнации	53	26,5	15	38
3) Популярность online-игр будет падать, и окажется ниже традиционного спорта	12	6	2	10
4) online-играми будут заниматься малая часть общества	5	2,5	1	4

Таблица Д.12 – Результат по вопросу анкеты 12

12. Какое количество людей из окружения корреспондентов увлекаются компьютерными online-играми

12. Какое количество людей из Вашего окружения увлекаются компьютерными online-играми?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Большая часть моего окружения	79	39,5	52	27
2) Малая часть моего окружения	104	52	44	60
3) Один человек	11	5,5	3	8
4) Никто	6	3	1	5

Таблица Д.13 – Результат по вопросу анкеты 13

13. Хотели бы корреспонденты, чтобы в компьютерные online-игры стали их источником дохода

13. Скажите, пожалуйста, хотели бы Вы, чтобы в компьютерные online-игры стали Вашим источником дохода?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Хотел бы, чтобы online-игры стали основным источником дохода.	104	52	66	38
2) Хотел бы, чтобы online-игры стали дополнительным источником дохода.	56	28	28	28
3) Не хотел бы зарабатывать на online-играх.	26	13	5	21
4) Затрудняюсь ответить	14	7	1	13

Продолжение Приложения Г

Таблица Д.14 – Результат по вопросу анкеты 14

14. Пол корреспондентов

14. Ваш пол:	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Мужской	196	98	98	98
2) Женский	4	2	2	2

Таблица Д.15 – Результат по вопросу анкеты 15

15. Возраст корреспондентов

15. Укажите, пожалуйста, Ваш возраст	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
14	4	2	4	0
15	6	3	6	0
16	14	7	14	0
17	18	9	18	0
18	27	13,5	27	0
19	20	10	20	0
20	11	5,5	11	0
21	21	10,5	0	21
22	11	5,5	0	11
23	16	8	0	16
24	9	4,5	0	9
25	24	12	0	24
26	19	9,5	0	19

Таблица Д.16 – Результат по вопросу анкеты 16

16. Образование корреспондентов

16. Ваше образование:	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Высшее, окончил ВУЗ	62	31	4	58
2) Среднее профессиональное, окончил техникум училище	43	21,5	21	22
3) Среднее, окончил школу	95	47,5	75	20

Продолжение Приложения Г

Таблица Д.17 – Результат по вопросу анкеты 17

17. Материальное положение корреспондентов

17. Как Вы расцениваете материальное положение Вашей семьи?	Абсолютные значения	В %	14–20 лет (%)	21–26 лет (%)
1) Выше среднего (чаще всего не имеем материальных затруднений)	67	33,5	30	37
2) Среднее (иногда испытываем материальные трудности)	112	56	54	58
3) Ниже среднего (приходится на многом экономить)	16	8	11	5
Затрудняюсь ответить	5	2,5	5	0