

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені ВАДИМА ГЕТЬМАНА»

ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ У
РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ
СОЦІОЛОГІЧНОЇ НАУКИ:
ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ
ВЧЕНИХ

Збірник матеріалів
II Всеукраїнської науково-практичної конференції
студентів, аспірантів та молодих вчених

26 лютого 2020 року
м. Київ

УДК 316.1
ББК 60.55

Редакційна колегія

Гаєвська О.Б., завідувач кафедри соціології, д.філос.н., професор
Артеменко С.Б., заступник завідувача кафедри соціології, к.соц.н., доцент
Єрескова Т.В., доцент кафедри соціології, к.соц.н., доцент
Чалюк Ю.О., к.екон.н., доцент кафедри соціології
Лисенок М.А., старший викладач кафедри соціології
Скидан М.І., фахівець із організації навчального процесу II категорії кафедри соціології

Упорядник

Адреса редакційної колегії: 03680, м. Київ, проспект Перемоги, 54/1,
ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»

С88 Традиції та новації у розвитку сучасної соціологічної науки: дослідження молодих вчених [Електронний ресурс] : зб. матеріалів I Всеукр. наук.-практ. конф. Студентів, аспірантів та молодих учених (Київ, 26 лютого 2020 р.) – К. : КНЕУ, 2020 – 327 с.
ISBN 978-617-95013-0-2

У матеріалах II Всеукраїнської науково-практичної конференції розглядаються ряд пріоритетних питань щодо традицій та новацій соціологічної науки, а саме: соціальна взаємодія в умовах соціальних невизначеностей; стратегії розвитку соціологічної науки очима молодих вчених; традиції корпоративної соціальної відповідальності в Україні; соціологічна діагностика якості освітніх послуг; застосування оціночних технологій в соціологічних дослідженнях; традиції та новації в предметному полі спеціальних та галузевих соціологій (управління, освіта, молодь, культура, економіка, конфлікти, тощо); соціологічне забезпечення управлінської діяльності; вторинна зайнятість студентської молоді; ціннісні орієнтації сучасної молоді; розвиток і функціональна роль середнього класу в країнах світу; інтеграція вимушених переселенців у приймаючі громади: соціологічний вимір; практики соціального діалогу в Україні; соціальні та медіа-комунікації; соціологічний вимір підприємницької діяльності.

Організатори конференції не завжди поділяють думку учасників. У збірнику максимально точно відображається орфографія та пунктуація, запропонована учасниками. Усі матеріали подаються в авторській редакції. Відповідальність за зміст публікацій несуть автори.

УДК 316.1
ББК 60.55

Розповсюджувати та тиражувати
без офіційного дозволу КНЕУ заборонено

ISBN 978-617-95013-0-2

© КНЕУ, 2020

Чудакова Влада В'ячеславівна

студентка I курсу

Навчально-наукового інституту соціально-педагогічної та мистецької освіти

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького, Україна

СОЦІАЛЬНЕ ЗНАЧЕННЯ ВІДЕОІГОР ДЛЯ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ: АНАЛІЗ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОГО ДОСВІДУ

Анотація: у матеріалах автором розглядається соціальне значення відеоігор у житті людини. Їх позитивний вплив на здоров'я і психічний стан. Розкривається поняття відеогра і кіберспорт.

Ключові слова: відеогра, кіберспорт.

Актуальність. Ігри – це розваги, що приносить радість своїм шанувальникам. Але саме зацікавленість відеоіграми звинувачують в поганому впливі на психіку і здоров'я людей. У наш час відеоігри користуються великою популярністю. На сьогодні, як бачимо, люди можуть не тільки відпочивати, займаючись улюбленою справою, а й розвиватися завдяки результатам науково-технічного прогресу.

Мета статті полягає у теоретичному аналізі тематики відеоігор.

Виклад основного матеріалу. Досить велика частина людства грає у відеоігри. Гравці не мають вікових обмежень. Ігри – це розвага, що приносить радість своїм шанувальникам. Проте, існує ряд наукових робіт, що присвячені негативним наслідкам, наприклад, погані впливи на психіку і здоров'я людей (Галіхутдінов Олег Дмитрович, Гарбузов Ігор Сергійович - "Комп'ютерні ігри в культурі сучасній російській молоді: ризики формування залежності"/Філіппов Семен Михайлович, Свірілова Ірина Геннадіївна «Вплив комп'ютерних ігор на здоров'я підлітків»). Багато психологів, педагогів давно говорять з приводу шкоди комп'ютерних ігор, але компанії нівелюють будь-які спроби скоротити їх виробництво.

Проте, наші погляди дещо відмінні. Так, наприклад, у 2012 році Дафна Бавельер, фахівець в області вивчення мозку людини, провела дослідження. Вона стверджує, що екшн ігри покращують уважність людини в декілька разів. Підтвердження своїх думок доводить результатами томографії, що показала велику активність тім'яної частини мозку і фронтальної кори у «геймерів». Також провели різного роду тести і всі вони зводилися до того, що ігри сприяють розвитку мозку [1]. З цього випливає, що гравці більш схильні до

стресових ситуацій і можуть швидко приймати складні рішення. Це пов'язано з необхідністю швидко діяти на полях віртуальних битв. Відповідно наших спостережень, у багатьох іграх, де декілька гравців, вбудовані голосові і текстові чати.

Є безліч груп, де гравці знаходять друзів і напарників, а деякі – свою другу половину. Як і в реальному житті, там мешкають різні люди [2].

Вважаємо, що віртуальна реальність не зробить людину генієм, але допоможе поліпшити концентрацію, що допоможе в реальності.

Про те, що ігри є впливовими й на слухову увагу зазначала Дафна Бавельєр і продемонструвала, що тренінги із застосуванням комп'ютерних ігор здатні поліпшенню зору (якщо мова йдеться про сприйняття людиною різних відтінків сірого). Раніше подібні дефекти виправлялися винятково за допомогою хірургічного втручання або окулярами [3].

Відеоігри – це один з інструментів розвитку, що варто правильно використовувати.

Найчастіше прийнято вважати, що в ігри грають тільки діти, яким нема чим зайнятися, але це тільки чутки. Компанії витрачають великі суми на створення тієї чи іншої гри і їм не вигідно, щоб їх продукт використовувала дитина, яка не може фінансово підтримати проект.

Можливо багато хто не знав, що Ілон Маск (винахідник, інженер, генеральний директор компанії SpaceX і Tesla. Член Лондонського королівського товариства), також грає в комп'ютерні ігри. Він так само заявив, що наймає в Tesla і SpaceX багатьох інженерів з ігровим бекграундом. Вміння вирішувати проблеми – це гарантія успішного проекту.

Астрофізик Ніл Деграссі Тайсон, перший учений, який заявив, що Плутон не є планетою, запросив Ілона на один з випусків радіошоу «Startalk», де І. Маск розповів що саме комп'ютерні ігри зробили його тим, хто він є, зародивши в ньому пристрасть до програмування. «Ігри неймовірно мене приваблювали, це вони розбудили в мені інтерес до всього, що пов'язано з комп'ютерами, – зізнався він. – Я був упевнений, що сам зможу створювати ігри. Мені хотілося дізнатися, як вони працюють. Я мріяв створити відеогру. Завдяки їм я почав вивчати програмування» [4].

Геймери часто влаштовують фестивалі, турніри. Для них – це частина культури, яку вони не хочуть викреслювати зі свого життя. Кіберспорт – місце, де кращі гравці з різних країн б'ються один з одним, команда на команду, а в цей час їх фанати з нетерпінням чекають результатів матчу. Підкреслимо й те, що в умовах сьогодення це вже не просто «іграшки», а прибуткова професія. На наш погляд, у майбутньому межа між іграми і реальністю буде все більше стиратися. Ігроіндустрію часто недооцінюють або постійно виправдовуються нею, ставлячи під сумнів її значимість і вигоду. Насправді, ігри не відрізняються від книг або фільмів, що також можуть «надихнути» на погані вчинки.

Сподіваємося, незабаром люди під іншим кутом подивляться на ігри і сприйматимуть їх більш позитивно.

Висновки. По завершенні викладу матеріалу згадаємо цитату І. Маска: «Якщо вважати, що комп'ютерні ігри серйозно покращаться, відбудеться одне з двох: або кінець цивілізації, або ігри покращаться до такої міри, що ніхто не зможе відрізнити їх від реальності... Так що, на всяк випадок: ми цілком можемо бути частиною чисеїс комп'ютерної гри». І кожному варто запитати себе: «А чий я аватар?» [5]. Перспективу подальших досліджень вбачаємо у виявленні найбільш популярних відеоігор та з'ясуванні їх впливу на соціальний розвиток сучасної учнівської молоді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бавельер Д. Как видеоигры влияют на мозг? [Електронний ресурс] / Д. Бавельер // TED. – 2012. - Режим доступу до ресурсу: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.
2. От геймера к гению. Как видеоигры влияют на мозг человека. / [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://nv.ua/techno/games/ihry-nauka-2448402.html>
3. Стань умнее [Развитие мозга на практике] *Хёрли Дэн* / Шутеры от первого лица. / [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://staff.wikireading.ru/63989>
4. VentureBeat /Элон Маск о том, как видеоигры превратили его в предпринимателя и миллиардера. / [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://vc.ru/flood/7731-musk-games>
5. Илон Маск: «Мы можем быть героями компьютерной игры» / [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://hightech.plus/2019/06/14/ilon-mask-mi-mozhem-bit-lish-geroyami-kompyuterno-i-igri>

Наукове видання

**ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ У РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ
СОЦІОЛОГІЧНОЇ НАУКИ: ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ
ВЧЕНИХ**

**Збірник матеріалів
II Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів, аспірантів
та молодих вчених
26 лютого 2020 року, м. Київ**

Видано в авторській редакції

Рекомендовано до друку 18.03.2020 р.

Формат 60×84/8
Друк. арк. 13, 6 д.а.

Державний вищий навчальний заклад
«Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»
03680, Україна, м. Київ, пр. Перемоги, 54/1
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи (серія ДК, №235 від 07.11.2000)
Тел./факс (044) 537-61-41; тел.(044) 537-61-44
E-mail: publish@kneu.kiev.ua