

МЕЛІТОПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МЕНІ
БОГДАНА ХМЕЛЬНИЦЬКОГО
Факультет інформатики математики та економіки
Кафедра соціології та філософії

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр» на тему:
«ЗАЛУЧЕННЯ МОЛОДІ ДО МАСОВИХ ОНЛАЙН-ІГОР: СОЦІОЛОГІЧНИЙ
АСПЕКТ»

Виконала: здобувачка вищої освіти

523М групи

денного відділення

054 Соціологія

освітня програма

Соціологія муніципальної політики

Нікітіна Вікторія Миколаївна

Керівник: доктор соціологічних наук,
професор Глебова Наталя Іванівна

Рецензент: кандидат соціологічних наук,
доцент кафедри філософії та соціології

Маріупольського державного університету
Стадник А.Г.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти залучення молоді до масових онлайн-ігор	11
1.1. Соціологічний погляд на онлайн-ігри як соціальне явище	11
1.2. Особливості сучасної онлайн-ігрової культури	17
РОЗДІЛ 2. Сучасні тенденції та стратегії залучення молоді до масових онлайн-ігор	
2.1. Маркетингові підходи привернення молоді до онлайн-геймінгу	22
2.2. Стратегії розвитку геймерських спільнот та взаємодії з гравцями	41
РОЗДІЛ 3. Аналіз впливу онлайн-ігор на суспільство та майбутню молоді	
3.1. Позитивний та негативний вплив онлайн-геймінгу на молодь	55
3.2. Роль онлайн-ігор у формуванні майбутнього покоління	73
ВИСНОВКИ	78
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	82
ДОДАТКИ	81

АНОТАЦІЯ

Нікітіна Вікторія Миколаївна. Залучення молоді до масових онлайн-ігор: соціологічний аспект

Масові онлайн-ігри (ММОГ) стали неодмінною частиною сучасного дозвілля молоді, впливаючи на їхні соціальні відносини та особистісний розвиток. Цей дослідницький проєкт присвячений соціологічному аналізу залучення молоді до ММОГ з метою розкриття їхнього впливу на сучасне соціальне середовище.

Дослідження розглядає ключові аспекти масового ігрового досвіду молоді, зокрема мотиваційні чинники. Мотиви гравців розділені на три основні групи: спілкування, змагання та самореалізація. Спілкування в іграх дозволяє молоді взаємодіяти незалежно від географічного розташування, розвиваючи віртуальні спільноти та культури. Змагання надає можливість задовольнити спортивний дух та самоствердження, тоді як самореалізація полягає в творчому процесі створення персонажів та світів.

Основна увага приділяється вивченню соціальних наслідків гри в ММОГ. Дослідження доводить, що такі ігри можуть мати і позитивний, і негативний вплив. Позитивні аспекти включають розвиток соціальних навичок, творчих здібностей та функцію знеболення стресу. Гравці навчаються співпрацювати, розв'язувати конфлікти та розвивати креативність. У той же час, гра в ММОГ може призвести до залежності, проблем зі здоров'ям та погіршенням реальних соціальних відносин.

Дослідження також враховує взаємодію онлайн-ігор з іншими аспектами молодіжного життя, такими як освіта, кар'єрний розвиток та участь у соціальних подіях. Аналізуються можливість виникнення соціальної ізоляції та вплив на психічне здоров'я.

Висновок наголошує на важливості розуміння впливу ММОГ для розробки стратегій підтримки позитивної соціальної взаємодії та контролю негативних аспектів гри. Дослідження має на меті не лише висвітлення актуального соціологічного явища, але і сприяння побудові більш інформованого та збалансованого підходу до ролі ММОГ в сучасному житті молоді.

Ключові слова: молодь, онлайн-ігри, соціальна ізоляція, соціальні навички

ABSTRACT

Nikitina Viktoriia Attracting youth to massive online games: sociological aspect

Massive online games (MMOGs) have become an indispensable part of modern youth leisure, influencing their social relationships and personal development. This research project is devoted to a sociological analysis of the involvement of young people in MMOGs with the aim of revealing their influence on the modern social environment.

The study examines key aspects of youth's mass gambling experience, in particular, motivational factors. The motives of players are divided into three main groups: communication, competition and self-realization. Communication in games allows young people to interact regardless of geographic location, developing virtual communities and cultures. Competition provides an opportunity to satisfy the spirit of sportsmanship and self-affirmation, while self-realization lies in the creative process of creating characters and worlds.

The focus is on exploring the social implications of playing MMOGs. The study proves that such games can have both positive and negative effects. Positive aspects include the development of social skills, creativity and stress-relieving function. Players learn to cooperate, resolve conflicts, and develop creativity. At the same time, playing MMOGs can lead to addiction, health problems and deterioration in real-life social relationships.

The study also considers how online gaming interacts with other aspects of youth life, such as education, career development and social participation. The possibility of social isolation and the impact on mental health are analyzed.

The final conclusion highlights the importance of understanding the impact of MMOGs in developing strategies to support positive social interactions and control the negative aspects of gaming. The purpose of the study is not only to highlight a current sociological phenomenon, but also to contribute to the construction of a more informed

Key words: young people, online games, social isolation, social skill

РЕФЕРАТ

Тема магістерської роботи «**Залучення молоді до масових онлайн-ігор: соціологічний аспект**»

Здобувачка 2 курсу, 522М групи, спеціальність 054 Соціологія

Нікітіна Вікторія Миколаївна

Науковий керівник доктор соціологічних наук, професор

Глебова Наталя Іванівна

Об'єктом дослідження є залучення молоді до масових онлайн-ігор.

Предметом дослідження є соціологічні аспекти залучення молоді до масових онлайн-ігор.

Метою роботи є дослідження соціологічних аспектів залучення молоді до масових онлайн-ігор з метою виявлення позитивних та негативних наслідків цього явища.

Гіпотезами дослідження є наступні положення:

- Комп'ютерні ігри можуть допомогти молодим людям познайомитися з новими культурами та світами, розвинути логічне мислення та здібності до вирішення проблем;

- Позитивні наслідки залучення молоді до масових онлайн-ігор включають розвиток творчих навичок, покращення соціальних навичок та розширення кругозору;

- Комп'ютерні ігри можуть призвести до зниження мотивації до навчання та роботи;

- Негативні наслідки залучення молоді до масових онлайн-ігор включають розвиток ігрової залежності, погіршення емоційного стану, зниження мотивації до навчання та роботи та порушення здоров'я;

Загальний зміст. У Розділ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАЛУЧЕННЯ МОЛОДІ ДО МАСОВИХ ОНЛАЙН-ІГОР

1.1. Соціологічний погляд на онлайн-ігри як соціальне явище

Онлайн-ігри є одним із найпопулярніших видів дозвілля в сучасному світі. За даними дослідження, проведеного компанією Newzoo у 2023 році, 80% молодих людей у віці від 16 до 24 років грають в онлайн-ігри.

Онлайн-ігри є соціальними феноменами, оскільки вони дозволяють гравцям взаємодіяти один з одним у віртуальному світі, створюючи спільні спільноти та культури. Ці спільноти можуть бути засновані на спільних інтересах, таких як гра в певну гру, або на спільних цінностях, таких як інтерес до певної культури або субкультури.

Онлайн-ігри сприяють взаємодії між гравцями з різних культур і країн. Це може допомогти подолати культурні бар'єри та сприяти розумінню між різними народами. Наприклад, дослідження показали, що гравці в онлайн-ігри можуть бути більш схильними до емпатії та розуміння інших культур.

Онлайн-ігри можуть впливати на поведінку гравців у реальному світі. Наприклад, дослідження показали, що гравці в онлайн-ігри можуть бути більш схильними до ризикованої поведінки, такої як агресивність. Однак важливо зазначити, що цей зв'язок не є однозначним, і існує ряд інших факторів, які

можуть впливати на поведінку гравців.

Люди грають в онлайн-ігри з різних мотивів. До основних мотивів відносяться:

- Розваги: Онлайн-ігри є джерелом розваг для багатьох людей. Вони можуть бути способом зняти стрес, відпочити та розважитися.
- Спілкування: Онлайн-ігри дозволяють гравцям спілкуватися один з одним у віртуальному світі. Це може бути особливо важливо для людей, які мають обмежені можливості для спілкування в реальному світі.
- Змагання: Онлайн-ігри можуть бути джерелом задоволення та самоствердження для гравців, які люблять змагатися.
- Самореалізація: Онлайн-ігри можуть бути способом для гравців реалізувати свої творчі здібності, такі як фантазія, креативність та критичне мислення.

1.2 Особливості сучасної онлайн-ігрової культури

Сучасна онлайн-ігрова культура є унікальним явищем, яке формується в інтернет-середовищі та має значний вплив на соціокультурні аспекти нашого суспільства. Основні особливості цієї культури включають:

Глобалізація та Віртуальна Спільнота: Онлайн-ігри об'єднують гравців з різних країн, створюючи віртуальні спільноти та розвиваючи нові форми взаємодії.

Творчість та Самовираження: Гравці можуть виявити свою творчість через створення персонажів, світів та історій, що сприяє самовираженню та індивідуальності.

Економіка в Іграх: Деякі онлайн-ігри мають власні внутрішні економічні системи, де гравці можуть торгувати віртуальними ресурсами.

Електронний Спорт (eSports): Розвиток електронного спорту дозволяє гравцям змагатися на професійному рівні та формує нову культуру спостереження за грою.

Віртуальні Реальності: Технології віртуальної реальності розширюють можливості онлайн-ігор та надають гравцям більш іммерсивний досвід.

Спільні Заходи та Фестивали: Онлайн-ігрові заходи об'єднують гравців для спільної розваги та взаємодії в ігрових світах.

Соціальна Взаємодія: Гравці взаємодіють у віртуальних просторах, що сприяє розвитку соціальних навичок та спільної діяльності.

Ці аспекти свідчать про важливість та різноманітність впливу онлайн-ігрової культури на сучасне суспільство.

У РОЗДІЛІ 2 «Сучасні тенденції та стратегії залучення молоді до масових онлайн-ігор» у підрозділі 2.1. Маркетингові підходи привертання молоді до онлайн-геймінгу зазначено що Маркетингові підходи привертання молоді до онлайн-геймінгу включають в себе ряд стратегій та методів, спрямованих на ефективне взаємодію з цільовою аудиторією та стимулювання їхньої участі у геймінгових проєктах. Основні аспекти цих підходів включають цільове спрямування, створення захоплюючого контенту, використання відомих особистостей, організацію турнірів та подій, соціальні мережі та онлайн-спільноти, використання технологій віртуальної реальності (VR) та розширеної

реальності (AR), програми лояльності та бонуси, мультимедійна реклама, співпраця з брендами. Ці підходи дозволяють не лише залучати молодь до геймінгу, але і створювати позитивний імідж, сприяти популяризації індустрії та розвивати геймінгову культуру.

2.2. Стратегії розвитку геймерських спільнот та взаємодії з гравцями.

Розвиток геймерських спільнот та взаємодія з гравцями вимагають комплексної стратегії, що враховує потреби та очікування аудиторії. Основні стратегії включають:

- Створення Захоплюючого Контенту

Регулярне створення цікавого та різноманітного контенту для гравців. Відео-стріми, блоги, огляди гри, які не лише розважають, але й дозволяють гравцям отримати корисні поради.

- Активна Участь в Спільноті

Спілкування з гравцями через соціальні мережі та форуми. Відповіді на коментарі, проведення опитувань та анкетування для збору думок гравців.

- Організація Турнірів та Подій

Проведення онлайн та офлайн турнірів для стимулювання конкуренції серед гравців. Організація спеціальних подій, випробувань нових героїв або режимів гри.

- Розвиток Форумів та Онлайн-Спільнот

Створення веб-форумів та онлайн-спільнот для обговорення гри. Активне модерування та сприяння позитивному спілкуванню.

- Стимулювання Конкуренції та Співпраці

Введення рейтингових систем та нагород для високих досягнень. Заохочення командної гри та взаємодії між гравцями.

- Використання Технологій Віртуальної Реальності (VR) та Розширеної Реальності (AR)

Розробка ігор або додатків, що використовують VR/AR елементи для покращення геймплею та взаємодії гравців.

- Створення Програм Лояльності та Бонусів

Розробка систем винагород для постійних гравців. Надання ексклюзивних бонусів або можливостей для учасників спільноти.

- Співпраця з Брендами та Іншими Гравійний Компаніями

Партнерство з брендами для проведення спільних акцій та розіграшів. Організація спільних подій та проектів для залучення уваги до геймерської спільноти.

У РОЗДІЛ 3. Аналіз впливу онлайн-ігор на суспільство та майбутнє молоді. 3.1. Позитивний та негативний вплив онлайн-геймінгу на молодь зазначено, що Гра в онлайн-ігри може мати позитивний вплив на молодь у різних аспектах:

Розвиток когнітивних навичок: Геймінг сприяє розвитку логічного мислення, уваги, творчості та швидкості прийняття рішень.

Соціалізація та спілкування: Мультиплеерні ігри дозволяють молоді взаємодіяти, спілкуватися та будувати віртуальні спільноти.

Стимулювання творчості: Деякі ігри надають можливість гравцям творчо

виражати себе, створюючи унікальні образи та історії.

Розвиток системи звичок: Геймінг може сприяти формуванню певних звичок, таких як систематичність та самодисципліна.

Вивчення інших мов та культур: Гравці можуть навчатися іншим мовам та культурам через взаємодію з гравцями з різних частин світу.

Негативний вплив онлайн-геймінгу на молодь:

Залежність та відведення уваги: Інтенсивний геймінг може вести до залежності та відведення уваги від навчання чи реальних соціальних відносин.

Соціальна ізоляція: Занадто велика кількість часу витрачена на гру може вплинути на соціальні відносини та призвести до ізоляції.

Фізичне здоров'я: Довгі періоди геймінгу можуть викликати проблеми зі здоров'ям, такі як мускульні напруги, порушення сну та ожиріння.

Агресивна поведінка: Інтенсивні ігрові сценарії можуть впливати на агресивність та поведінку гравців.

Психічне здоров'я: Екстремальний геймінг може викликати стрес та депресію, особливо, якщо гра відбувається без адекватних перерв та відпочинку.

Враховуючи ці аспекти, важливо забезпечувати баланс між онлайн-геймінгом та іншими аспектами життя для збереження психофізичного здоров'я молоді.

3.2 Роль онлайн-ігор у формуванні майбутнього покоління зазначено що Інтерактивність та динаміка геймінгу можуть сприяти розвитку когнітивних, соціальних та творчих навичок у молоді. Однак, важливо враховувати, що переваження гри в житті може впливати на здоров'я, соціальні відносини та академічний успіх.

Онлайн-ігр величезна кількість. Грають в них зараз всі і це норма, але для підростаючого покоління слід уникати ігри які можуть якимось чином ображати, занижувати самооцінку та ін.

Рік виконання магістерської роботи 2023.

Місце виконання Мелітопольський держаний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького

Магістерська робота містить 81 сторінок тексту та список літератури з 79 найменувань.