МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІОЛОГІЇ ТА УПРАВЛІННЯ

КАФЕДРА СОЦІОЛОГІЇ

Кваліфікаційна робота
магістра

ФЕНОМЕН ГЕЙМІНГУ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНИХ ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ В УКРАЇНІ

Виконав: студент, ІІ курсу,
групи 8.0543
спеціальності 054 «Соціологія»
освітньої програми «Соціологія»
М.О. Тищенко

Керівник: професор
професор кафедри
соціології, д.філос.н.,
М.А. Лепський

Рецензент: доцент кафедри
соціології, к.філос.н.,
О.С. Сорокіна

Запоріжжя 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет Соціології та управління
Кафедра Соціології
Рівень вищої освіти Магістр
Спеціальність 054 «Соціологія»
Освітня програма «Соціологія»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
В.О. Скворець _____
12 березня 2024 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТА

Тищенку Максиму Олеговичу

1. Тема роботи (проекту) Феномен геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні
Керівник роботи Лепський М.А., д.філос.н., професор

Затверджені наказом ЗНУ від 11 березня 2024 року № 434-с

2. Строк подання студентом роботи 02 грудня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи 1. Homo Ludens : Monography. Boston : Beacon Press, 1971. 240 с.; 2. Погорілий О. І. Соціологічна думка XX століття. Навчальний посібник. Київ : Либідь, 1996. 224 с.; 3. Туленков М. В., Лукашевич М. П. Соціологія: загальний курс. Київ : Каравела, 2004. 456 с.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1. Уточнити основні поняття «геймінг», «соціальні цінності»; 2. Висвітлити генезис соціологічного осмислення феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні; 3. Сформувати методологічні принципи та підходи дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні; 4. Проаналізувати зміст та форми соціальних цінностей молоді; 5. Розглянути геймінг як систему соціальних комунікацій; 6. Обґрунтувати геймінг як сферу формування соціальних цінностей молоді в Україні; 7. Провести емпіричне дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні; 8. Здійснити аналіз результатів емпіричного дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні; 9. Змоделювати напрями вдосконалення геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
__Таблиця - 1; рисунків – 10_____

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Розділ 1	Лепський М.А., професор кафедри соціології	02.09.24	02.09.24
Розділ 2	Лепський М.А., професор кафедри соціології	04.10.24	04.10.24
Розділ 3	Лепський М.А., професор кафедри соціології	01.11.24	01.11.24

7. Дата видачі завдання 01 червня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір та формулювання теми роботи	Березень 2024	*виконано*
2.	Опрацювання наукових джерел	Квітень-Червень 2024	*виконано*
3.	Робота над вступом	Липень-Серпень 2024	*виконано*
4.	Робота над першим розділом	Вересень 2024	*виконано*
5.	Робота над другим розділом	Жовтень 2024	*виконано*
6.	Проведення соціологічного дослідження	Жовтень-Листопад 2024	*виконано*
7.	Робота над третім розділом	Листопад 2024	*виконано*
8.	Робота над висновками	Листопад 2024	*виконано*

Студент _____ М. О. Тищенко

Керівник роботи (проекту) _____ М.А.Лепський

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ Т. О. Ратушна

РЕФЕРАТ

Дипломна робота: складається з 109 сторінок, 70 позицій у списку літератури, 3 додатків.

ГЕЙМІНГ, СОЦІАЛЬНІ ЦІННОСТІ, МОЛОДЬ

Мета наукового дослідження: дослідження феномену геймінгу як чинника формування соціальних цінностей молоді в Україні.

Об'єкт наукового дослідження: феномен геймінгу як соціальної взаємодії молоді в Україні.

Предмет наукового дослідження: соціальне значення геймінгу в процесі формування соціальних цінностей молоді в Україні.

Методи наукового дослідження: експертне опитування, системний підхід, підхід символічного інтеракціонізму, підхід середнього рівня соціології.

Гіпотеза дослідження: Геймінг у соціальних практиках правил ігри та формування соціального простору взаємодії, є чинником формування соціальних цінностей молоді в Україні. Допоміжною гіпотезою є положення про те, геймінг визначає під час ігрової активності такі цінності, як співпраця, толерантність та критичне мислення. Альтернативною допоміжною гіпотезою є положення про те, що геймінг як адикція визначає формування негативних цінностей, таких як агресія, соціальна ізоляція, ескапізм.

Висновки: 1. Геймінг – це поняття, що позначає багатогранну діяльність, яка включає широкий спектр видів активності і являє собою структуровану систему, регламентовану правилами, спрямовану на досягнення конкретного результату. Соціальні цінності - поняття, що відображає значущість явищ, предметів і відносин у реальній дійсності з точки зору їх відповідності або невідповідності потребам суспільства, соціальних груп і особистості.

2. Геймінг визначає під час ігрової активності такі цінності, як співпраця, толерантність та критичне мислення.

3. Відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний ефект, залежно від типу ігор і способу їх інтеграції в суспільство

ABSTRACT

Diploma thesis consists of 105 pages, 70 references, 3 appendices.

GAMING, SOCIAL VALUES, YOUTH

Purpose of the research: to study the phenomenon of gaming as a factor in the formation of social values of young people in Ukraine.

Object of research: the phenomenon of gaming as a social interaction of young people in Ukraine.

Subject of the research: the social significance of gaming in the process of forming social values of young people in Ukraine.

Methods of scientific research: expert survey, systematic approach, symbolic interactionism approach, middle-level sociology approach.

Research hypothesis: Gaming in the social practices of game rules and the formation of a social space of interaction is a factor in the formation of social values of young people in Ukraine. The auxiliary hypothesis is that gaming determines such values as cooperation, tolerance and critical thinking during game activity. An alternative auxiliary hypothesis is that gaming as an addiction determines the formation of negative values, such as aggression, social isolation, and escapism.

Conclusions: 1. Gaming is a concept that refers to a multifaceted activity that includes a wide range of activities and is a structured system regulated by rules aimed at achieving a specific result. Social values is a concept that reflects the significance of phenomena, objects and relations in real life in terms of their compliance or non-compliance with the needs of society, social groups and individuals.

2. Gaming defines such values as cooperation, tolerance and critical thinking during gaming activities.

3. Video games can have both positive and negative effects, depending on the type of games and how they are integrated into society.

ЗМІСТ

ВСТУП 6

РОЗДІЛ 1. Методологічні аспекти дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді 9

1.1.Уточнення та дефеніції основних понять «геймінг» та «соціальні цінності» 9

1.2 Генезис соціологічного осмислення феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 16

1.3 Методологічні принципи та підходи дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 23

РОЗДІЛ 2. Теоретичні аспекти дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 32

2.1. Зміст та форми соціальних цінностей молоді 32

2.2. Геймінг як система соціальних комунікацій 39

2.3. Геймінг як сфера формування соціальних цінностей молоді в Україні ... 45

РОЗДІЛ 3. Емпіричне дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 54

3.1. Якісне експертне дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 54

3.2. Результати експертного дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 59

3.3. Напрями вдосконалення геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні 75

ВИСНОВКИ 83

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 88

ДОДАТКИ 96

ВСТУП

Актуальність. У сучасному світі геймінг став невід'ємною частиною життя молоді, що формує особливі соціальні відносини та цінності молоді. З розвитком технологій та доступністю Інтернету комп'ютерні ігри перестали бути просто засобом розваги, а перетворилися на потужний інструмент впливу на формування особистості та соціальних цінностей. За останні десятиліття спостерігається значне зростання популярності різноманітних жанрів комп'ютерних ігор, що сприяло виникненню цілої культури геймінгу, яка об'єднує мільйони молодих людей по всьому світу, включаючи Україну.

Особливу увагу слід звернути на те, як саме геймінг впливає на формування соціальних цінностей молоді. Ігри стають потужним джерелом навчання та розвитку критичного мислення, співпраці та комунікації. Багато популярних ігор підкреслюють важливість таких цінностей, як взаємодопомога, справедливість, повага до інших культур та точок зору. Крім того, геймінг сприяє розвитку навичок лідерства та командної роботи, що є важливими складовими соціальної компетентності сучасної молоді.

Водночас, важливо розуміти і негативні аспекти впливу комп’ютерних ігор. Певні жанри ігор можуть сприяти формуванню агресивної поведінки, соціальної ізоляції та залежності. У зв'язку з цим, актуальним є дослідження балансу між позитивними та негативними впливами геймінгу, а також визначення шляхів мінімізації ризиків та використання потенціалу відеоігор для позитивного розвитку соціальних цінностей молоді в Україні.

Дослідження впливу відеоігор на формування соціальних цінностей молоді привертає увагу багатьох зарубіжних науковців, однак у вітчизняній літературі тема впливу геймінгу є менш дослідженою, проте все більше вчених звертають увагу на цю проблему. Актуалізує нашу роботу і зростаюча кількість досліджень, що підкреслює потребу у більш глибокому аналізі специфічних умов українського суспільства та впливу геймінгу на соціальні цінності молоді в нашій державі.

Проблемна ситуація дослідження полягає тому, що геймінг як соціальна взаємодія та культура є одним з просторів формування соціальних цінностей молоді в Україні, враховуючи як позитивні, так і негативні аспекти цього впливу. На тлі зростаючої популярності комп'ютерних ігор серед молоді виникають занепокоєння щодо їхнього впливу на соціальну адаптацію, розвиток комунікативних та критичних навичок, а також можливі негативні наслідки, такі як агресія, соціальна ізоляція та залежність. Важливо визначити механізми, через які геймінг впливає на поведінку та цінності молоді, та розробити підходи для мінімізації негативних наслідків і використання позитивного потенціалу відеоігор в українському контексті.

Об'єктом кваліфікаційної роботи є феномен геймінгу як соціальної взаємодії молоді в Україні.

Предметом кваліфікаційної роботи є соціальне значення геймінгу в процесі формування соціальних цінностей молоді в Україні.

Метою кваліфікаційної роботи є дослідження феномену геймінгу як чинника формування соціальних цінностей молоді в Україні.

Для досягнення цієї мети необхідно розв’язати низку наступних *наукових завдань*:

- уточнення та дефініції основних понять «геймінг» та «соціальні цінності»;

- висвітлити генезис соціологічного осмислення феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

- сформувати методологічні принципи та підходи дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні;

- проаналізувати зміст та форми соціальних цінностей молоді;

- розглянути сутність геймінгу як системи соціальних комунікацій;

- охарактеризувати геймінг як сферу формування соціальних цінностей молоді в Україні;

- провести експертне дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

- здійснити аналіз результатів експертного дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

- змоделювати напрями вдосконалення геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні.

Гіпотези дослідження. Геймінг у соціальних практиках правил ігри та формування соціального простору взаємодії, є чинником формування соціальних цінностей молоді в Україні. Допоміжною гіпотезою є положення про те, геймінг визначає під час ігрової активності такі цінності, як співпраця, толерантність та критичне мислення. Альтернативною допоміжною гіпотезою є положення про те, що геймінг як адикція визначає формування негативних цінностей, таких як агресія, соціальна ізоляція, ескапізм.

Структура магістерської роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку літератури та додатків.

РОЗДІЛ 1
МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ ГЕЙМІНГУ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНИХ ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ УКРАЇНИ

1.1. Уточнення основних понять «геймінг» та «соціальні цінності»

Геймінг, як явище сучасної культури, значно впливає на різні аспекти життя молоді, включаючи їхні соціальні цінності, поведінку та світогляд. З огляду на це, важливо зрозуміти сутність геймінгу, його історичний розвиток, різновиди та соціокультурний вплив. Соціальні цінності, у свою чергу, є основними орієнтирами, що визначають поведінку та взаємодію індивідів у суспільстві. Вони формуються під впливом різних факторів, серед яких геймінг займає значне місце у житті сучасної молоді. Визначення та аналіз основних понять «геймінг» та «соціальні цінності» дозволить не тільки поглибити розуміння теми дослідження, але й закласти фундамент для подальшого емпіричного аналізу.

Поняття «геймінг» охоплює широкий спектр видів діяльності та визначень, відображаючи їхній розвиток від традиційних настільних ігор до сучасних цифрових симуляцій. Ігри поєднують у собі структуровану систему, часто регламентовану правилами, що спрямовані на досягнення конкретного результату. Ця багатогранна концепція заслуговує на вивчення з точки зору її історичного контексту, формальних визначень та природи взаємодії гравців.

В українських соціологічних словниках та довідниках, на даний момент, ще немає тлумачення, щодо терміну «геймінг», тому розберемо зарубіжних дослідників в сфері соціології, психології, історії, культурології, філософії, та безпосередньо теоретиків відеоігор, які охарактеризували даний феномен та дали наукове підґрунтя для його подальшого вивчення.

Видатний нідерландський історик культури Йохан Хюзінга у своїй книзі «Homo Ludens» або «Людина, що грається» описав процес геймінгу «вільна діяльність, яка цілком свідомо стоїть поза «звичайним» життям як

«несерйозна», але в той же час інтенсивно і повністю поглинає гравця. Це діяльність, не пов'язана з жодним матеріальним інтересом, і з неї не можна отримати жодного прибутку. Вона протікає у визначених межах часу і простору за встановленими правилами і впорядковано. Вона сприяє формуванню соціальних груп, які прагнуть оточити себе таємницею і підкреслити свою відмінність від загального світу за допомогою маскування або інших засобів [1].

Французький психолог та соціолог Роже Кайюа визначає гру як діяльність із шістьма ключовими характеристиками «діяльність, яка по суті є..: Вільною (добровільною), відокремленою [у часі та просторі], невизначеною, непродуктивною, регульованою правилами, вигаданою» [2].

Таке визначення підкреслює автономність гри як форми соціальної активності, що дозволяє індивідам експериментувати з ролями та сценаріями без прямих наслідків для реального життя. Відокремленість у часі та просторі створює "майданчик" для взаємодії поза звичними соціальними нормами, відкриваючи можливості для творчості та імпровізації.

Гра – це форма діяльності, що спрямована на досягнення певної мети чи результату, при цьому використовуючи тільки засоби, дозволені встановленими правилами. Ці правила свідомо обмежують використання більш ефективних методів, віддаючи перевагу менш оптимальним, аби створити унікальні умови для самої діяльності. Такі обмеження приймаються учасниками добровільно, оскільки саме вони забезпечують можливість існування гри як такої [3].

Відеогра ще розглядається як структуровану модель конфліктів, яка допомагає аналізувати соціальні взаємодії, що виникають у змагальному середовищі, тобто «на найелементарнішому рівні ми можемо визначити гру як вправу добровільної системи контролю, в якій існує протистояння між силами, обмеженими процедурою і правилами, з метою досягнення нерівноважного результату» [4]. З точки зору соціологічної думки, гра може бути

«лабораторією» для дослідження влади, ієрархії та способів подолання конфліктів.

Гра містить чотири фактори: репрезентацію, взаємодію, конфлікт і безпеку [5]. Репрезентація й конфлікт важливі для розуміння гри як моделювання соціальних реалій. Безпека дозволяє розглядати гру як простір, де можна експериментувати з ризиком, не зазнаючи реальних втрат, що є важливим для вивчення поведінки в умовах невизначеності, а взаємодія в межах гри також відображає процеси, які відбуваються в групах у реальному соціумі.

Девід Келлі розглядає гру як структуровану форму діяльності, що вписується в контекст суспільного життя, особливо у сферу дозвілля, тобто «Гра – це форма відпочинку, що складається з набору правил, які визначають мету, яку потрібно досягти, і допустимі засоби її досягнення» [6].

Гра є умовним соціальним простором, у якому гравці взаємодіють за певними правилами. Як стверджують провідні теоретики відеоігор Кеті Сален та Ерік Циммерман «Гра – це система, в якій гравці беруть участь у штучному конфлікті, визначеному правилами, що призводить до кількісно вимірюваного результату» [7]. Цей "штучний конфлікт", може символізувати соціальні конфлікти, з якими люди стикаються в реальному житті. Однак у грі конфлікти є контрольною одиницею, де наслідки менш серйозні, і учасники свідомо обирають цей конфлікт як частину їхньої діяльності.

Ці визначення можна синтезувати для розуміння гри як соціального феномену, що виконує множинні функції:

Експериментальна функція – це є моделювання альтернативних сценаріїв та реальностей.

Соціалізаційна функція – тренування соціальних ролей і навичок.

Контрольована свобода – безпечне середовище для ризику та інновацій.

Символічний конфлікт – моделювання взаємодій у змагальному середовищі.

Виходячи з проаналізованого поняття процесу геймінгу та гри як системи, можна зрозуміти, що ігри та соціальні цінності становлять сталу взаємодію, адже ігрові платформи не лише служать для розваги, але й можуть формувати основні людські цінності.

Соціальні цінності є ключовим аспектом у процесі соціалізації особистості, визначаючи поведінку, думки та ставлення індивіда до оточуючого світу.

Згідно українського соціологічного словника «Соціальні цінності – у широкому розумінні – значущість явищ і предметів реальної дійсності з погляду відповідності чи невідповідності їх потребам суспільства, соціальних груп та особистості; у вузькому – моральні й естетичні вимоги, вироблені культурою, і які є продуктами суспільної свідомості» [8].

«Цінності – духовне формоутворення, що існує через моральні та естетичні категорії, теоретичні системи, утопічні образи, суспільні ідеали і виступає критерієм оцінки дійсності людиною. Цінність включає життєзначущі предмети, природні утворення, продукти людської діяльності. Цінність, як поняття, вперше визначене у філософії І. Канта, який визнав її вищим принципом людської поведінки» [9].

Якщо порівнювати з британським соціологічним словником то «Цінності – це уявлення окремих людей або груп людей про те, що є бажаним, належним, добрим чи поганим. Різні цінності представляють ключові аспекти відмінностей у людській культурі. На те, що люди цінують, сильно впливає конкретна культура, в якій їм доводиться жити» [10].

Визначення з українського соціологічного словника акцентує увагу на значущості явищ і предметів з погляду їх відповідності потребам суспільства, соціальних груп та особистості, тоді як визначення з британського словника більш зосереджене на особистісному та груповому вимірі цінностей, як на уявленнях людей про те, що є бажаним або добрим. Підкреслюється, що цінності сильно залежать від культури, в якій людина живе, тобто культурні відмінності формують систему цінностей. Однак, на відміну від українського

підходу, менше уваги приділяється морально-естетичним вимогам і їх зв'язку з культурою та суспільством в широкому сенсі.

У філософському дискурсі термін «цінність» часто розглядається як те, що є бажаним і значущим, на відміну від того, що є фактичним чи реальним. Це поняття широко вивчається з різних наукових перспектив. Вчені аналізували «цінність» з різних підходів: як явище (Г. Асланов), як об’єкт (В. Бакіров), як аспект особистісного розвитку (Є. Єрмакова), як систему ідеалів (О. Білецька), як засіб задоволення людських потреб (Г. Асланов, Т. Фурсенко), або як те, що відповідає суспільним вимогам і сприяє соціальному прогресу, а також як чинник, що визначає поведінку людини.

Зокрема, Г. Асланов розглядає цінності як надзвичайно важливі для людей явища, що втілюють ідеї, які дозволяють індивідам задовольнити свої інтереси та потреби [11]. В. Бакіров описує цінності як сутності, будь то речі, явища чи відносини, які об’єктивно сприяють соціальному прогресу та задовольняють потреби суспільства [12]. Схожої точки зору дотримується О. Золотарьова, яка вбачає в цінностях об’єкти реальної дійсності, що сприяють здійсненню людських потреб [13]. О. Білецька характеризує цінність як багатогранний конструкт, вбудований у когнітивні структури, соціальні процеси, культурні контексти та індивідуальні світогляди [14]. З цим погоджується Л. Назаренко, яка розглядає цінності як складні утворення, що відображають неповторність та індивідуальність кожної людини, закорінені в її життєвому досвіді, прагненнях і цілісності її особистої історії [15].

Подвійний погляд на поняття «цінність» пропонує Т. Пироженко. З одного боку, цінності розглядаються як блага, що задовольняють потреби індивіда, охоплюючи як матеріальні, так і духовні ресурси, включаючи споживчі товари та послуги в різних сферах реальності та сфері ідеалів (уява, ідеї, ставлення). Це можуть бути природні ресурси та створені людиною твори, як-от твори мистецтва. З іншого боку, під цінностями розуміють також норми, які узгоджуються з регулятивними настановами суб’єкта в його діяльності,

пов’язаній із задоволенням потреб, охоплюючи морально-етичні, правові та естетичні норми, а також звичаї та традиції [16].

І в довідковій, і в науковій літературі «цінності» визначаються як значущі сутності, що охоплюють предмети, явища, системи ідеалів або аспекти особистості. У міру розвитку суспільства тлумачення цінностей змінюється відповідно до сучасних вимог. Соціальні цінності, таким чином, набувають нових значень, виходячи з їх відповідності чи невідповідності потребам суспільства, соціальних груп чи індивідів [17].

Узагальнюючи, концепція гри розглядається як соціальната культурна діяльність, що має важливі характеристики, зокрема добровільність, відокремленість у часі та просторі, регульованість правилами та спрямованість на досягнення певної мети. Ігровий процес створює простір для експериментів, взаємодії та конфліктів без реальних наслідків, що дозволяє вивчати соціальні реалії, владу та ієрархії. Гра може виступати як лабораторія для дослідження поведінки людей у вигаданих, але структурованих умовах, де правила забезпечують певну свободу для творчості та самовираження.

Також ігри можуть виконувати важливу соціальну функцію, стаючи платформою для соціалізації, формування соціальних навичок та експериментів з соціальними ролями. Вони також можуть служити інструментом для вираження і моделювання соціальних конфліктів у безпечному середовищі, що дозволяє гравцям досліджувати різні аспекти взаємодії та співіснування.

Соціальні цінності є важливим компонентом процесу соціалізації особистості, адже вони визначають не лише поведінку, а й ставлення індивіда до оточуючого світу. Відповідно до різних підходів, цінності можуть бути як моральними та естетичними вимогами, так і уявленнями про бажане, належне чи правильне, що формуються в рамках культури та суспільства. Вони є критерієм оцінки дійсності, а також можуть змінюватися залежно від культурного контексту. Таким чином, соціальні цінності допомагають

індивіду орієнтуватися в соціальному середовищі та забезпечують стабільність у взаємодії з іншими людьми, забезпечуючи єдність у суспільстві.

Поняття «цінність» репрезентують бажане і значуще, що відповідає потребам людини та суспільства. Цінності описуються як явища, об’єкти, аспекти розвитку особистості, системи ідеалів, а також як засоби задоволення потреб і чинники соціального прогресу. Погляди на цінності змінюються в залежності від соціального контексту та індивідуальних потреб, відображаючи як матеріальні, так і духовні ресурси, а також морально-етичні норми та культурні традиції.

Таким чином, ми в подальшому будемо застосовувати поняття «геймінгу» та «соціальних цінностей» у такому визначенні:

Геймінг – це поняття, що позначає багатогранну діяльність, яка включає широкий спектр видів активності і являє собою структуровану систему, регламентовану правилами, спрямовану на досягнення конкретного результату. Він є формою вільної, добровільної діяльності, яка відбувається у визначених межах часу і простору, не пов'язана з матеріальним інтересом та сприяє формуванню соціальних груп. Геймінг дозволяє експериментувати з ролями та сценаріями без прямих наслідків для реального життя, створюючи унікальні умови для соціалізації, творчості та імпровізації.

Соціальні цінності – поняття, що відображає значущість явищ, предметів і відносин у реальній дійсності з точки зору їх відповідності або невідповідності потребам суспільства, соціальних груп і особистості. Вони включають моральні та естетичні вимоги, вироблені культурою, і є продуктами суспільної свідомості. Соціальні цінності визначають поведінку, думки та ставлення індивіда до оточуючого світу, виступаючи критерієм оцінки дійсності і задовольняючи потреби суспільства. Вони можуть бути як матеріальними, так і духовними, включати в себе морально-етичні, правові та естетичні норми, а також звичаї та традиції. Цінності сильно залежать від конкретної культури, в якій живе людина, і є важливим компонентом процесу соціалізації, забезпечуючи стабільність і єдність у взаємодії з іншими людьми.

Геймінг та соціальні цінності взаємопов'язані через їхній вплив на соціальну взаємодію, етичні стандарти та культурний розвиток. Відеоігри не лише відображають існуючі соціальні цінності, але й активно сприяють їхньому формуванню та поширенню в сучасному суспільстві.

1.2. Генезис соціологічного осмислення феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

Коротко розглянемо розвиток геймінгу, адже вивчення історичного контексту допоможе зрозуміти, як і чому виник геймінг, як він розвивався та які ключові етапи пройшов. Це знання дасть змогу оцінити вплив геймінгу на сучасне суспільство.

Починаючи як форма інстинктивної поведінки, комп’ютерні ігри перетворилися на багатогранний феномен, що має як освітню, так і культурну значущість. Особливо важливим є перехід до конкурентних ігор у другій половині XX століття, що стало основою для виникнення кіберспорту – однієї з найбільш динамічних галузей сучасності.

Розвиток ігрової індустрії розпочався у 1970-х роках з появи перших аркадних ігор. Зокрема, гра "Pong" (1972) від компанії Atari стала однією з перших комерційно успішних відеоігор, започаткувавши еру аркадних автоматів [18]. 1980-ті роки ознаменувалися зростанням популярності таких культових ігор, як "Space Invaders" (1978) та "Pac-Man" (1980), що сприяли масовому поширенню відеоігор як нового виду розваг [19]. У цей же час консолі першого покоління, наприклад Atari 2600, започаткували сегмент домашнього геймінгу.

1990-ті роки стали переломним моментом для індустрії геймінгу завдяки впровадженню 3D-графіки та значному вдосконаленню апаратного забезпечення [20].

Вихід таких консолей, як Super Nintendo Entertainment System (SNES) і Sega Genesis, започаткував конкуренцію між великими виробниками. У 1994 році Sony представила PlayStation, яка змінила підхід до створення ігор завдяки використанню CD-дисків замість картриджів, що дозволило значно збільшити обсяг ігор і покращити їхню графіку. На той же період припадає зростання популярності комп'ютерних ігор, зокрема таких, як "Doom" (1993) і "Warcraft" (1994), які заклали основи сучасних жанрів FPS і RTS відповідно.

Починаючи з 2000-х років, інтернет відіграє ключову роль у розвитку ігрової індустрії. Онлайн-ігри, такі як "World of Warcraft" (2004), змінили спосіб взаємодії гравців, об'єднавши їх у масштабні віртуальні спільноти. Цифрова дистрибуція, зокрема через платформи на зразок Steam, зробила ігри більш доступними для широкої аудиторії [21].

Визначені основні поняття в попередньому розділі слугують поштовхом для розуміння досліджуваної теми феномену геймінгу, як чинника формування соціальних цінностей молоді, оскільки визначають її предметне та смислове поле.

Соціальні цінності та їх взаємозв'язок з іграми як формою соціальної взаємодії набувають все більшої уваги в соціологічних дослідженнях. Вивчення цього феномена дозволяє зрозуміти, як геймінг впливає на формування особистих і колективних цінностей, соціальні ролі та норми поведінки в цифровому середовищі. Ігри не лише є розвагою, а й середовищем для розвитку соціальних навичок, співпраці та комунікації між учасниками з різних культурних та соціальних груп. Подальший аналіз соціологічних теорій допоможе краще зрозуміти взаємодії між геймінгом та соціальними цінностями.

Фундаментальна праця Йохана Гейзінги «Homo Ludens» є одним із найперших і найвпливовіших текстів про соціологічне та культурне значення гри. Хейзінга стверджує, що гра є фундаментальним аспектом людської культури та суспільства, що передує самій культурі. Він вводить концепцію «магічного кола», щоб описати межу, яка відокремлює світ гри від реального

світу, підкреслюючи, як гра діє в межах власних правил і структур. Робота Хейзінги забезпечує фундаментальне розуміння гри, яке було важливим для подальших досліджень ігор [22].

Чиказька школа соціології відіграла важливу роль у розвитку соціології в США, особливо в першій половині XX століття. Вона була пов'язана з роботами таких вчених, як Джордж Герберт Мід, Чарльз Гутман, Роберт Парк та Ервін Ґоффман, і зосереджувалася на вивченні соціальних взаємодій, процесів соціалізації та впливу міського середовища на людину. Вони звертали увагу на важливість інтерпретацій, які люди надають соціальним об'єктам і взаємодіям, що в свою чергу поклало початок до соціологічного осмислення геймінгу [23].

Теорія символічного інтеракціонізму, розроблена Джорджем Гербертом Мідом та Гербертом Блумером на початку XX століття, підкреслює значущість соціальних взаємодій у формуванні індивідуальних ідентичностей та суспільних цінностей. Ця теорія передбачає, що соціальні значення, які люди надають своїм взаємодіям, є основою для розуміння особистісного розвитку та соціальних норм. Ігри, як особливі форми соціальної взаємодії, є важливими в цьому контексті, вони не лише відображають, але й зміцнюють соціальні цінності через значення, які учасники надають своїм діям та ролям у контексті гри.

Мід виділяє два основних типи взаємодії: гру (імітація) та ігри (структуровані соціальні взаємодії). Ігри, на відміну від простих імітацій, вимагають від учасників розуміння точок зору інших людей. Це сприяє розвитку емпатії та соціальної обізнаності, що є необхідним для функціонування в складному соціумі. Учасники повинні враховувати потреби, бажання та емоції інших, що дозволяє їм краще орієнтуватися в соціальних ситуаціях та знаходити компроміси [24].

Ігри займають важливе місце в процесі соціалізації, оскільки вони допомагають учасникам навчатися співпраці, конкуренції та дотриманню соціальних норм. Під час гри люди освоюють різні соціальні ролі та вчаться

реагувати на очікування інших учасників, що є важливими для їхньої інтеграції в суспільство. Ігри надають учасникам можливість взаємодіяти в структурованому контексті, що дозволяє формувати навички для реального соціального життя.

Участь у іграх дає можливість молоді експериментувати з різними соціальними ролями та досліджувати свою ідентичність. Вони можуть приймати на себе нові ролі, взаємодіяти з іншими в контрольованому середовищі та таким чином краще розуміти, хто вони є і яким чином їх поведінка може змінюватися залежно від контексту. Це важливий аспект розвитку особистості, оскільки через ігри люди не лише вивчають соціальні правила, але й мають можливість формувати свою індивідуальність [25].

Теорія соціального обміну, розроблена Дж. Гомансом, є основою для розуміння соціальної взаємодії, де обміні відбуваються через оцінку витрат і винагород. Вивчення цієї теорії через призму соціологічних ігор дозволяє заглибитися в механізми, які лежать в основі соціальних відносин, де взаємодії можна порівняти з ігровими процесами, де кожна сторона намагається максимізувати свої вигоди, оцінюючи свої дії в контексті потенційних вигод та витрат [26].

Теорія соціального обміну базується на припущенні, що соціальні взаємодії є своєрідними транзакціями. У кожній такій взаємодії особи оцінюють потенційні витрати і вигоди своїх дій, приймаючи рішення на основі того, наскільки ці дії принесуть їм бажану винагороду в порівнянні з витратами, які вони понесуть. Таким чином, кожна взаємодія є економічно обґрунтованою і має певний вигляд трансакцій, де люди прагнуть до мінімізації витрат і максимізації вигод [27].

У контексті соціальних ігор можна уявити ці обміни як певні "ігри", де існують чіткі правила, цілі та стратегії, які визначають поведінку учасників. У кожній "грі" (взаємодії) учасники, або гравці, приймають рішення, орієнтуючись на те, як можна отримати найкращий результат з урахуванням правил і параметрів гри. Ці соціальні ігри структуровані, регулюються

певними нормами та законами, і кожен учасник оцінює свої дії через призму вигоди, яку він може отримати [28].

Імітаційні дослідження та обчислювальні моделі, побудовані на основі цієї теорії, дозволяють моделювати соціальні обміни в групах і досліджувати, як індивідуальна поведінка може впливати на колективні динаміки. Наприклад, дослідження за допомогою комп'ютерних моделей дозволяють виявити, як соціальні мережі і взаємодії в групах розвиваються в контексті соціального обміну і як різні типи взаємодій можуть призвести до різних результатів [29].

Інтеграція теорії масових комунікацій, зокрема через роботи Пола Лазарсфельда та Елізабет Ноель-Нойман, з соціологічним підходом до ігор виявляє глибоке розуміння того, як медіа формують соціальну поведінку та взаємодію. Цей взаємозв'язок стає особливо помітним у контексті сучасних відеоігор, де динаміка комунікації відрізняється від традиційних засобів масової інформації. Вивчення впливу медіа на соціальні процеси в рамках ігор дозволяє переосмислити уявлення про взаємодію медіа та соціуму.

Однією з важливих теорій про вплив медіа на суспільство є теорія спіралі мовчання, запропонована німецьким політологом Е. Ноель-Нойман. Вона стверджує, що люди часто приховують свої погляди, якщо думають, що ці погляди не популярні, адже бояться бути відкинутими суспільством. Така поведінка яскраво проявляється в ігрових спільнотах, де гравці, які мають незгодні з більшістю погляди, можуть утримуватись від висловлення своїх думок, щоб уникнути негативних соціальних наслідків. Це свідчить про те, як медіа-взаємодія в іграх може формувати поведінку користувачів та їх соціальне сприйняття [30].

Іншою теорією, що має вагу у розумінні соціальних процесів в іграх, є теорія культивування, яка стверджує, що медіа мають довготривалий вплив на формування сприйняття реальності. У контексті ігор, де наративи повторюються і зміщуються в різні культурні контексти, можна спостерігати,

як ці наративи впливають на переконання гравців і їх ставлення до соціальних проблем [31].

Вивчення взаємодії медіа та соціальної поведінки через призму ігор показує, що традиційні теорії масової комунікації можуть не бути достатніми для повного відображення складності сучасних медіа-взаємодій. Розвиваюча природа цифрових медіа та інтерактивність сучасних ігор вимагає нових теоретичних підходів, які враховують діалогічні та партиципативні аспекти комунікації.

Таким чином, можна поділити на декілька етапів соціологічного осмислення феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей, а саме:

Етап 1: Формування соціологічного контексту геймінгу як фундаментальний соціальний феномен.

Феномен геймінгу та його вплив на формування соціальних цінностей молоді є багатогранним і комплексним який почав формуватися у 20-30 роки XX століття. Згідно з Й. Гейзінгою, гра є невід'ємною частиною людської культури і суспільства, що передує самій культурі. Концепція "магічного кола", яку ввів Гейзінга, описує межу, яка відокремлює світ гри від реального світу, підкреслюючи, як гра діє в межах власних правил і структур. Це дозволяє нам розглядати ігри як унікальне середовище для розвитку соціальних навичок, співпраці та комунікації між учасниками. Ігри не лише розвага, а й платформа для формування особистих і колективних цінностей, соціальних ролей та норм поведінки в цифровому середовищі.

Етап 2: Формування соціологічної теорії символічного інтеракціонізму та соціалізація через ігри

Теорія символічного інтеракціонізму Джорджа Герберта Міда (початок XX ст.) підкреслює значущість соціальних взаємодій у формуванні індивідуальних ідентичностей та суспільних цінностей. Ігри, як особливі форми соціальної взаємодії, не лише відображають, але й зміцнюють соціальні цінності через значення, які учасники надають своїм діям та ролям у контексті гри. Участь у іграх допомагає молоді навчатися співпраці, конкуренції та

дотриманню соціальних норм, що є важливим для їхньої інтеграції в суспільство. Через ігри люди мають можливість експериментувати з різними соціальними ролями та досліджувати свою ідентичність, що є важливим аспектом розвитку особистості.

Етап 3: Соціологічне дослідження соціальної взаємодії в геймінгу

Теорія соціального обміну Джорджа Гоманса, яка була розроблена в 1950-х роках надає основи для розуміння соціальних взаємодій через призму ігрових процесів. Соціальні взаємодії можна порівняти з ігровими процесами, де кожна сторона намагається максимізувати свої вигоди, оцінюючи свої дії в контексті потенційних вигод та витрат. У контексті соціальних ігор, ці обміни можна уявити як певні "ігри", де існують чіткі правила, цілі та стратегії, які визначають поведінку учасників. Імітаційні дослідження та обчислювальні моделі, побудовані на основі цієї теорії, дозволяють моделювати соціальні обміни в групах і досліджувати, як індивідуальна поведінка може впливати на колективні динаміки.

Етап 4: Соціологічні дослідження впливу медіа та ігор на соціальні процеси

Інтеграція теорій масових комунікацій в другій половині XX століття, зокрема робіт П. Лазарсфельда та Е. Ноель-Нойман, з соціологічним підходом до ігор виявляє глибоке розуміння того, як медіа формують соціальну поведінку та взаємодію. Теорія спіралі мовчання Е. Ноель-Нойман (1970-1980-ті рр) передбачає, що індивіди схильні утримувати свої думки, якщо вважають їх меншинними, що може призводити до соціального остракізму. Це свідчить про те, як медіа-взаємодія в іграх може формувати поведінку користувачів та їх соціальне сприйняття. Теорія культивування, яка стверджує, що медіа мають довготривалий вплив на формування сприйняття реальності, також є важливою у контексті ігор. Тривалий вплив ігрових сюжетів може формувати уявлення про світ і соціальні взаємодії, впливаючи на переконання гравців і їх ставлення до соціальних проблем.

Таким чином, соціологічне осмислення предмету нашої теми пройшло такі етапи:

Етап 1: Формування соціологічного контексту геймінгу як фундаментальний соціальний феномен через призму праць теоретика ігор Йохана Гейзінги (перша половина XX ст.).

Етап 2: Формування соціологічної теорії символічного інтеракціонізму та соціалізація через ігри у працях Г. Міда (поч. XX ст.).

Етап 3: Соціологічне дослідження соціальної взаємодії в геймінгу, через призму теорії соціального обміну Дж. Гоманса (сер. XX століття).

Етап 4: Соціологічні дослідження впливу медіа та ігор на соціальні процеси, через призму теорій масових комунікацій та теорії спіралі мовчання Е. Ноель-Нойман (друга половина XX століття).

Отже, соціологічне осмислення геймінгу пройшло важливі етапи розвитку, однак з огляду на стрімкий розвиток технологій, зміну медіаплатформ і нових форм соціальної взаємодії в сучасних іграх, тема геймінгу потребує дослідження на сучасному етапі. Сучасні відеоігри вже не лише розвага, а й важливий інструмент соціалізації, самовираження та створення нових соціальних структур у цифровому просторі.

1.3. Методологічні принципи та підходи дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

Дослідження впливу геймінгу на формування соціальних цінностей молоді вимагає наявності надійної методологічної основи. Це передбачає використання відповідних принципів, підходів та методів, які забезпечують точність і валідність отриманих результатів.

Методологічні принципи, які застосовуються у даному дослідженні, включають принципи об'єктивності, історизму, ціннісного підходу та загального зв'язку. Ці принципи допомагають забезпечити наукову обґрунтованість та всебічність аналізу впливу геймінгу на молодіжну культуру та ціннісні орієнтації.

Принцип об'єктивності є основою наукового підходу, оскільки він вимагає нейтральності та неупередженості в дослідженні. Це означає, що всі висновки, які робляться в процесі дослідження, повинні базуватись на об'єктивних фактах, таких як статистичні дані, результати анкетування, інтерв'ю та контент-аналізу геймінгових платформ. Ставиться за мету уникати суб'єктивних оцінок та стереотипних уявлень про геймінг та його вплив на цінності, а натомість аналізувати конкретні емпіричні факти.

Принцип історизму дозволяє побачити розвиток геймінгової індустрії як частину ширшого історичного процесу, враховуючи зміни в суспільстві, економіці, технологіях та культурі. Ігрова індустрія, що зародилася в середині XX століття, пройшла шлях від простих аркадних ігор до масштабних мультиплатформних онлайн-систем з мільйонами гравців. Зростання популярності відеоігор відображає зміни в молодіжній культурі та суспільних цінностях.

Принцип ціннісного підходу є важливою складовою частиною нашого дослідження, оскільки ми намагаємося зрозуміти, як геймінг впливає на ціннісні орієнтації молоді, зокрема такі, як індивідуалізм, лідерство, співпраця, міжкультурна компетентність. Важливо враховувати, що ігри можуть не лише розважати, але й формувати уявлення про соціальні норми, ставлення до інших людей та впливати на ідентичність гравців. Через використання ціннісного підходу можна дослідити, як молодь реагує на ті чи інші елементи геймінгу, наприклад, на насильницькі сцени в іграх чи на соціальні взаємодії в рамках онлайн-спільнот. Гемінг розглядається як фактор формування позитивних та негативних соціальних цінностей.

Принцип загального зв'язку дозволяє аналізувати геймінг як частину ширшої соціокультурної системи. Геймінг впливає не лише на культурну, але й на соціальну структуру суспільства. Взаємодія між гравцями, їх комунікація у внутрішніх ігрових світах та поза ними, а також наявність соціальних мереж і форумів є свідченням того, як ігри інтегруються в соціальне життя. Розглядаючи вплив геймінгу через цей принцип, можна зрозуміти, як він

взаємодіє з іншими інститутами, такими як освіта, родина, медіа, та економіка. Ігри стають майданчиком для формування нових моделей соціальних взаємодій, розвитку співпраці, а іноді й конкуренції, що згодом може впливати на більш широкі соціальні процеси в Україні.

Принцип системності підкреслює необхідність розгляду геймінгу як частини великої соціокультурної системи, що включає в себе технологічні, економічні, культурні та соціальні елементи. Геймінг не є ізольованим явищем, а є складовою частиною сучасного суспільства, де взаємодія між різними елементами спричиняє широкий вплив на соціальні цінності молоді. Вивчення геймінгу як частини складної соціальної системи допомагає зрозуміти, як ігри інтегруються в культурні та соціальні структури, що формуються під впливом новітніх технологій та змін у глобалізованому світі [32].

Загалом, застосування цих принципів дозволяє розглянути феномен геймінгу з різних аспектів, оцінити його роль у розвитку соціальних цінностей молоді та виявити, яким чином він взаємодіє з іншими соціальними процесами, що формують сучасне українське суспільство.

Для дослідження проблеми нашої роботи будуть застосовані соціологічні підходи, що дозволяють проаналізувати взаємодію між соціальними явищами, індивідами та комунікацією в контексті відеоігор та їх впливом на цінності молодого геймера, а саме три основні підходи: соціологію середнього рівня, символічний інтеракціонізм та системний підхід.

1. У рамках нашого дослідження буде використано підхід соціології середнього рівня за Р.К. Мертоном, яка дозволяє детально розглянути механізми впливу геймінгу на молодіжні цінності через чотири галузі науки соціології: соціологію молоді, соціологію комунікацій, соціологію економіки та соціологію цінностей.

- Соціологія молоді (Т. Парсонс; Харківська соціологічна школа Якуба, Сокурянська, Бакіров та інші) дозволяє зосередитись на специфіці поведінки та соціальних ролей молоді, розглядаючи, як соціальні, культурні та

економічні фактори впливають на формування її цінностей. Оскільки геймінг є важливою частиною культури молоді, соціологія молоді дозволяє досліджувати, як ігри можуть стати інструментом формування або зміни соціальних норм та цінностей серед підлітків та молодих людей.

- Соціологія комунікацій (Р. Мертон та ін) допомагає досліджувати, як відеоігри служать каналом комунікації для молоді. Ігри не тільки забезпечують розваги, але й формують соціальні взаємодії, які можуть впливати на цінності гравців. Медіа та комунікація в геймінгу створюють специфічні групи та підвищують взаємодію між гравцями, що може мати соціальний та культурний вплив.
- Соціологія економіки (М. Вебер та ін) вивчає економічні відносини в суспільстві, включаючи вплив технологічних інновацій на економічну поведінку. Вивчення економічного аспекту геймінгу дозволить дослідити, як ігрова індустрія та її економічні моделі (монетизація, ігрові покупки, реклама) впливають на економічні цінності молоді, наприклад, ставлення до грошей, споживання та фінансової грамотності.
- Соціологія цінностей (починаючі філософської теорії І.Канта; українські соціологи Злобіна та інші) зосереджена на дослідженні того, як ігри можуть відображати та формувати соціальні цінності. Відеоігри часто транслюють певні цінності, такі як співпраця, боротьба за справедливість або інші моральні уроки. Дослідження геймінгу в рамках соціології цінностей дозволяє з'ясувати, як такі ігри можуть сприяти соціалізації молоді та формуванню їхніх моральних та етичних орієнтирів.

Використання зазначених галузей середнього рівня соціології в їх комплексному поєднанні дозволяє створити основу для соціологічного аналізу впливу геймінгу на формування соціальних цінностей молоді в Україні.

Аналіз взаємодії серед молодих геймерів, що є частиною ігрового середовища, ґрунтується на соціології гри, яка фокусується на культурних і соціальних аспектах ігрової діяльності [33].

2. Основним соціологічним підхідом в нашій роботі обраний символічний інтеракціонізм (Г. Мід, І. Гофман), це соціологічний підхід, який зосереджується на вивченні взаємодії між людьми через символи, мову та соціальні практики. Основні положення підходу символічного інтеракціонізму:

- Соціальна реальність як результат взаємодії - люди створюють свою реальність через взаємодію, де значення не є об'єктивними, а формуються в процесі комунікації між людьми. Кожна людина інтерпретує події і явища в контексті своїх соціальних відносин та досвіду. У нашому дослідженні це дозволяє аналізувати, як молодь створює свої уявлення про цінності та норми через ігровий досвід.
- Значення символів - символи, зокрема мова, є основними інструментами комунікації. Вони мають значення, яке визначається через соціальну взаємодію. У нашому дослідженні це дає змогу проводити аналіз відеоігор через призму символів.
- Роль "Я" та "Ми" в самосвідомості - Г. Мід розрізняв два аспекти самосвідомості: «Я» і «Ми». «Я» — це індивідуальна, активна частина особистості, яка виникає через взаємодію з іншими людьми. «Ми» — це соціальна частина самосвідомості, коли людина починає розуміти себе через роль інших людей у суспільстві. Це дозволить аналізувати, як ігри впливають на соціальну взаємодію геймерів, включаючи комунікацію та стосунки з іншими людьми.
- Теорія соціальних ролей – І. Гофман зосереджувався на тому, що люди виступають як актори в соціальному світі, «граючи» різні ролі в залежності від ситуації. Це включає у себе використання рольових моделей у різних соціальних контекстах. У дослідженні це реалізовано шляхом визначення ролі індивіда стосовно індустрії геймінгу та його рівня залученості [34].

3. Системний підхід є науковою методологією, що дозволяє досліджувати складні об'єкти, явища та процеси як цілісні системи, які

складаються з взаємопов'язаних елементів. Він передбачає аналіз структури, функцій та взаємодії елементів системи, а також їх впливу на систему в цілому.

У рамках системного підходу застосовується структурно-функціональний аналіз, що дозволяє розглядати складові частини гри (сюжет, персонажі, завдання) як окремі елементи системи. Кожна складова гри має свою функцію, яка впливає на гравця, і в кінцевому підсумку на його цінності. Ігри, де ігровий процес включає взаємодію між гравцями, можуть сприяти формуванню командної роботи та співпраці.

Системний підхід дозволяє простежити, як різні види ігор впливають на різні аспекти цінностей. Наприклад, багатокористувацькі онлайн-ігри можуть впливати на розвиток соціальних зав’язків, тоді як однокористувацькі ігри з акцентом на сюжет можуть впливати на особистісні цінності, такі як індивідуалізм та самодостатність чи навіть соціальну ізоляцію [35].

Застосування вищезазначених соціологічних підходів у їхній сукупності дозволяє створити міцну основу для соціологічного аналізу явища геймінгу та його впливу на формування соціальних цінностей серед молоді в Україні. Важливу роль у методології дослідження цієї проблеми відіграє використання відповідних соціологічних методів, які забезпечують всебічне вивчення досліджуваного феномену.

Емпіричні методи є практично орієнтованими найефективнішими інструментами у соціологічних дослідженнях, особливо коли йдеться про вивчення впливу конкретних явищ на соціальні процеси та цінності. У контексті нашого дослідження, яке спрямоване на вивчення впливу геймінгу на формування соціальних цінностей молоді в Україні, вибір емпіричного методу обґрунтовується кількома ключовими аспектами.

Емпіричний метод дозволяє здійснювати пряме спостереження та збір даних від безпосередніх учасників досліджуваного процесу. Проведення соціологічного інтернет-опитування серед молоді забезпечить отримання актуальної та релевантної інформації щодо їхніх ігрових вподобань, часу, проведеного за іграми, та того, як вони сприймають і інтегрують ігровий

досвід у свої соціальні цінності. Такий підхід забезпечує високий рівень достовірності та валідності зібраних даних, оскільки вони базуються на реальних відповідях респондентів.

Однією з основних переваг є можливість вимірювання та аналізу взаємозв'язків між різними змінними. У нашому випадку це дозволяє дослідити, як саме геймінг впливає на формування соціальних цінностей молоді, визначити можливі кореляції між інтенсивністю гри та певними соціальними установками, такими як толерантність, співпраця, індивідуалізм тощо. Інтернет-опитування дозволяє зібрати велику кількість даних, що надає можливість застосування статистичних методів для аналізу та інтерпретації результатів [36].

Підсумовуючи перший розділ, можна сказати наступне:

Проведено комплексний аналіз методологічних аспектів дослідження феномену геймінгу та його впливу на формування соціальних цінностей молоді в Україні.

Визначено основні поняття, зокрема «геймінг» і «соціальні цінності», які є ключовими для подальшого дослідження. Геймінг – це поняття, що позначає багатогранну діяльність, яка включає широкий спектр видів активності і являє собою структуровану систему, регламентовану правилами, спрямовану на досягнення конкретного результату. Соціальні цінності - поняття, що відображає значущість явищ, предметів і відносин у реальній дійсності з точки зору їх відповідності або невідповідності потребам суспільства, соціальних груп і особистості.

Соціологічне осмислення предмету нашої теми пройшло чотири етапи, а саме:

Етап 1: Формування соціологічного контексту геймінгу як фундаментальний соціальний феномен через призму праць теоретика ігор Йохана Гейзінги (перша половина XX ст.).

Етап 2: Формування соціологічної теорії символічного інтеракціонізму та соціалізація через ігри у працях Г. Міда (поч. XX ст.).

Етап 3: Соціологічне дослідження соціальної взаємодії в геймінгу, через призму теорії соціального обміну Дж. Гоманса (сер. XX століття).

Етап 4: Соціологічні дослідження впливу медіа та ігор на соціальні процеси, через призму теорій масових комунікацій та теорії спіралі мовчання Е. Ноель-Нойман (друга половина XX століття).

Соціологічне осмислення геймінгу пройшло важливі етапи розвитку, однак з огляду на стрімкий розвиток технологій, зміну медіаплатформ і нових форм соціальної взаємодії в сучасних іграх, тема геймінгу потребує дослідження на сучасному етапі. Сучасні відеоігри вже не лише розвага, а й важливий інструмент соціалізації, самовираження та створення нових соціальних структур у цифровому просторі.

Дослідження впливу геймінгу на формування соціальних цінностей молоді вимагає надійної методологічної основи. Це передбачає використання відповідних принципів, підходів та методів, які забезпечують точність і валідність отриманих результатів.

Принципи об'єктивності, історизму, ціннісного підходу, загального зв'язку та системності дозволяють всебічно аналізувати геймінгову індустрію. Об'єктивність забезпечує нейтральність і неупередженість дослідження, історизм дозволяє зрозуміти розвиток геймінгу в контексті історичних процесів. Ціннісний підхід акцентує увагу на впливі геймінгу на молодіжні ціннісні орієнтації, а принцип загального зв'язку розглядає його як частину соціокультурної системи, що впливає на суспільні структури. Принцип системності підкреслює важливість розгляду геймінгу як складового елемента великої соціокультурної структури.

Для дослідження проблеми нашої роботи будуть застосовані соціологічні підходи, що дозволяють проаналізувати взаємодію між соціальними явищами, індивідами та комунікацією в контексті відеоігор та їх

впливом на цінності молодого геймера, а саме три основні підходи: соціологію середнього рівня, символічний інтеракціонізм та системний підхід.

Соціологія середнього рівня за Р.К. Мертоном дозволяє детально розглянути механізми впливу геймінгу на молодіжні цінності через чотири галузі науки соціології: соціологію молоді, соціологію комунікацій, соціологію економіки та соціологію цінностей.

Соціологічний аналіз, зокрема через призму символічного інтеракціонізму та структурно-функціонального аналізу, дозволяє глибше зрозуміти, як відеоігри відображають і формують соціальні цінності молоді. Інтеракція через символи, мову та соціальні практики, представлені в іграх, сприяють конструюванню соціальної ідентичності гравців та їх ролі в соціальних групах.

Застосування системного підходу дозволяє аналізувати відеоігри як цілісні системи, де кожний елемент (геймплей, сюжет, соціальна взаємодія) виконує свою функцію і має певний вплив на гравця.

Емпіричні методи, зокрема соціологічне інтернет-опитування, забезпечують отримання актуальної та релевантної інформації щодо впливу геймінгу на соціальні цінності молоді. Це дозволяє дослідити кореляції між інтенсивністю гри та певними соціальними установками, що є важливим для розуміння сучасного молодіжного середовища. Інтернет-опитування дозволяє зібрати велику кількість даних, що надає можливість застосування статистичних методів для аналізу та інтерпретації результатів.

РОЗДІЛ 2
ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ ГЕЙМІНГУ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНИХ ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ В УКРАЇНІ

2.1. Зміст та форми соціальних цінностей молоді.

Розуміння соціальних цінностей молоді вимагає вивчення різних теоретичних поглядів, які з'явилися протягом багатьох років. Ці перспективи забезпечують основу для аналізу того, як цінності формуються, передаються та змінюються в підлітковому віці. Тут ми розглянемо деякі з ключових теорій, які сприяють нашому розумінню молодіжних цінностей.

Теорія базових цінностей Шварца

Однією з основоположних теорій у вивченні цінностей є теорія цінностей Ш. Шварца (1992). Теорія передбачає, що існує набір основних цінностей, які є універсальними для всіх людей, незалежно від культури чи країни, і визначають їхнє ставлення до світу і поведінку. Шварц описав цінності як абстрактні переконання, які допомагають людям визначати, що для них є важливим, і які орієнтують їхні дії в різних ситуаціях, та визначив 10 базових мотиваційно відмінних цінностей, визнані майже у всіх культурах.

Самостійність (Self-Direction) – свобода думки та вчинків; творчість; незалежність; пізнання; самостійний вибір цілей.

Універсалізм (Universalism) – толерантність та захист добробуту всіх людей та природи; соціальна справедливість; рівність.

Влада (Power) – контроль та домінування над людьми, повага, соціальний статус та престиж у суспільстві, панування над ресурсами.

Досягнення (Achievement) – особистий успіх через демонстрацію компетентності відповідно до соціальних стандартів; успішність; здібність; амбітність; впливовість.

Доброзичливість (Benevolence) – готовність допомогти людям, з якими часто контактує індивід; надійність; чесність; лояльність; відповідальність.

Гедонізм (Hedonism) – насолода від життя; отримання чуттєвого задоволення.

Стимуляція (Stimulation) – хвилювання, новизна та виклик у житті; сміливість; різноманітне та захоплююче життя.

Безпека (Security) – безпека і стабільність у суспільстві та сім'ї; гармонія; соціальний порядок.

Традиція (Tradition) – повага до культурних та релігійних звичаїв, їх сповідування; смиренність; поміркованість.

Конформізм (Conformity) – обмеження вчинків, які можуть призвести до засмучення чи шкоди іншим, а також порушувати соціальні норми та очікування; ввічливість; покірність; самоконтроль; повага до батьків та старших.

Ці ціннісні категорії пропонують всеосяжну основу для розуміння розмаїття цінностей серед молоді та того, як ці цінності впливають на їхню поведінку і рішення [37].

Теорії розвитку Еріксона та Бронфенбреннера

Теорії розвитку дають важливе розуміння того, як формуються та розвиваються цінності в підлітковому віці. Особливо впливовою є теорія психосоціального розвитку Е. Еріксона (1968). Еріксон вважає, що підлітковий вік є критичним періодом для формування ідентичності, стадією, яку він називає «Ідентичність проти рольової плутанини». Під час цієї стадії молодь досліджує різні цінності та переконання, щоб розвинути цілісне відчуття себе. Успішне подолання цієї стадії призводить до формування стабільної ідентичності та чіткого набору особистих цінностей [38].

Теорія екологічних систем У. Бронфенбреннера (1979) ще більше розширює цю ідею, підкреслюючи численні системи середовища, які впливають на розвиток молодої людини. Він виділив чотири типи вкладених систем, які взаємодіють одна з одною:

Мікросистема – це найближче середовище (сім'я, друзі, школа, групи однолітків), в якому людина безпосередньо взаємодіє з іншими. Наприклад, взаємодія дитини з батьками або вчителями.

Мезосистема – це система взаємин між різними мікросистемами. Наприклад, взаємодія між сім'єю та школою дитини, коли батьки взаємодіють з вчителями або коли дитина приводить друзів додому. Мезосистема описує, як взаємодія між різними середовищами впливає на розвиток особистості.

Екзосистема – це середовище, в якому людина не бере безпосередньої участі, але яке впливає на неї опосередковано. Наприклад, робоче місце батьків, політика місцевої влади, медіа, економічні умови. Якщо батьки працюють на роботі з ненормованим графіком, це може впливати на наявність часу та уваги, яку вони приділяють дитині.

Макросистема – це ширші соціальні, культурні та економічні контексти, які впливають на всі інші системи. Макросистема включає в себе культурні цінності, традиції, закони, політичну систему та загальні економічні умови суспільства. Наприклад, культурні норми та соціальні цінності, які визначають роль чоловіків і жінок у суспільстві, впливають на розвиток особистості на цьому рівні.

Хроносистема – це зміни та послідовність подій у часі, які впливають на людину протягом всього життя. Хроносистема має у своєму складі як життєві події (наприклад, народження брата чи сестри, переїзд в інше місто), так і історичні події (наприклад, війна, економічні кризи), що можуть мати значний вплив на розвиток особистості.

Ця теорія підкреслює важливість контексту у формуванні цінностей молоді, показуючи, як взаємодія на різних рівнях формує їхні переконання та поведінку [39].

Теорія соціального навчання Бандури

Теорія соціального навчання Альберта Бандури (1977) підкреслює роль навчання через спостереження у формуванні цінностей. Згідно з Бандурою, молодь засвоює цінності, спостерігаючи та наслідуючи поведінку і ставлення

рольових моделей. Такими рольовими моделями можуть бути батьки, вчителі, однолітки та представники ЗМІ. Теорія підкреслює, що навчання відбувається в соціальному контексті і може відбуватися виключно через спостереження, навіть без прямого підкріплення.

Концепція взаємного детермінізму Бандури - ідея про те, що поведінка, особистісні фактори та вплив середовища взаємодіють і впливають один на одного - ілюструє, як цінності не лише засвоюються, але й підкріплюються через взаємодію з навколишнім середовищем. Наприклад, молода людина може перейняти цінність академічної досконалості, спостерігаючи за успішними однолітками, отримуючи заохочення від батьків і відчуваючи позитивні результати академічних досягнень[40].

Теорії культурного та соціального капіталу

Теорії П'єра Бурдьє про культурний та соціальний капітал також надають цінну інформацію. Культурний капітал відноситься до нефінансових соціальних активів, таких як освіта, інтелект, стиль мовлення та зовнішній вигляд, які сприяють соціальній мобільності. Соціальний капітал, з іншого боку, включає мережі відносин і зв'язків, які забезпечують підтримку і доступ до ресурсів. Бурдьє (1986) стверджує, що накопичення цих форм капіталу має вирішальне значення у формуванні цінностей молоді та її здатності досягти успіху в суспільстві.

Молодь, яка має більший доступ до культурного та соціального капіталу, часто піддається впливу ширшого спектру цінностей і має більше можливостей для засвоєння цінностей, що сприяють соціальному та академічному успіху. Ця перспектива підкреслює роль соціально-економічних чинників у формуванні цінностей та важливість подолання нерівності для забезпечення того, щоб уся молодь мала можливість розвивати позитивні цінності [41].

Соціальні цінності серед молоді різноманітні та багатогранні, охоплюючи різні виміри, які впливають на її поведінку та світогляд. Ці цінності можна загалом розділити на особисті цінності, міжособистісні

цінності, суспільні цінності та культурні цінності. Кожна категорія охоплює конкретні цінності, які мають вирішальне значення для цілісного розвитку молодих людей.

Особисті цінності –це індивідуальні переконання та принципи, якими керується поведінка молодої людини та процеси прийняття рішень. Ці цінності глибоко вкорінені та відображають те, що люди вважають важливим у своєму житті.

Міжособистісні цінності – це ті, які визначають те, як люди взаємодіють з іншими. Ці цінності є важливими для побудови та підтримки здорових стосунків і сприяння соціальної згуртованості.

Суспільні цінності – це ширші ідеали, які впливають на те, як молодь сприймає свою роль у більшій громаді та суспільстві. Ці цінності формують їхню громадянську участь і внесок у суспільний добробут.

Культурні цінності – це цінності, на які впливає культурне походження та спадщина молоді. Ці цінності часто передаються через сім'ю, громаду та культурні установи та можуть суттєво відрізнятися в різних суспільствах.

Дослідження Інґлхарта та Вельзеля (2005) у Всесвітньому дослідженні цінностей показує, що молодь у різних суспільствах по-різному визначає пріоритети цінностей залежно від соціально-економічного контексту. Наприклад, у більш економічно розвинутих країнах високо цінуються самовираження та якість життя, тоді як у країнах, що розвиваються, пріоритетом є такі цінності виживання, як безпека та економічна стабільність.

Функції соціальних цінностей в житті молоді

Молодь, яка перебуває в активному процесі самоідентифікації та соціалізації, соціальні цінності набувають особливого значення. Розглянемо детальніше за М. Рокічем (1973) чотири основні функції соціальних цінностей у житті молодої людини, а саме орієнтаційну, мотиваційну, інтегративну, захисна.

Цінності виконують орієнтаційну функцію, допомагаючи людям орієнтуватися у світі та визначати свої пріоритети. Вони є своєрідним

внутрішнім компасом, що спрямовує нашу поведінку та рішення. Завдяки цінностям ми можемо зрозуміти, що є важливим у житті, які цілі ставити перед собою та яких стандартів дотримуватися. Цінності допомагають нам оцінювати ситуації та вибирати найкращий курс дій, що відповідає нашим принципам і переконанням.

Мотиваційна функція цінностей полягає в тому, що вони виступають джерелом мотивації, стимулюючи нас до досягнення певних цілей і поведінкових стандартів. Цінності спонукають нас до активних дій, підтримують нас у складні моменти та надихають на досягнення високих результатів. Наприклад, якщо людина цінує освіту, вона буде мотивована здобувати нові знання та навички, досягати академічних успіхів і професійного розвитку.

Інтеграційна функція цінностей сприяє соціальній інтеграції, формуванню групової ідентичності та солідарності. Цінності допомагають об'єднувати людей навколо спільних ідей та ідеалів, сприяючи створенню міцних соціальних зв'язків і співпраці. Вони забезпечують спільне розуміння та прийняття певних норм і правил, що дозволяє групам та спільнотам функціонувати ефективно та гармонійно. Наприклад, цінність толерантності сприяє взаєморозумінню та повазі між різними соціальними групами.

Захисна функція цінностей полягає в тому, що вони допомагають захищати і підтримувати позитивне самосприйняття та самооцінку. Цінності надають нам почуття впевненості у своїх діях та переконаннях, допомагають зберігати психологічну рівновагу та справлятися зі стресовими ситуаціями. Вони підтримують нашу самоповагу, допомагаючи відчувати себе гідними та цінними особистостями. Наприклад, цінність самоповаги допомагає нам відстоювати свої права та інтереси, не дозволяючи іншим маніпулювати нами або принижувати нашу гідність [42].

Підсумовуючи підрозділ, можна сказати, що Теорія базових цінностей Шварца (1992) описує цінності як глибокі переконання, що керують поведінкою людини. Вона визначає десять широких категорій цінностей:

самоспрямованість, стимуляція, гедонізм, досягнення, влада, безпека, конформність, традиція, доброзичливість та універсалізм. Ці категорії допомагають зрозуміти різноманітність цінностей серед молоді та їхній вплив на поведінку.

Теорії розвитку пояснюють, як формуються цінності в підлітковому віці. Е. Еріксон вважає, що підлітки переживають стадію «Ідентичність проти рольової плутанини», досліджуючи різні цінності для формування ідентичності. Теорія екологічних систем Бронфенбреннера підкреслює вплив середовищ на розвиток молоді, зокрема сім'ї, школи, однолітків та суспільних норм.

Теорія соціального навчання А. Бандури наголошує на навчанні через спостереження, де молодь засвоює цінності, спостерігаючи за поведінкою рольових моделей. Взаємний детермінізм Бандури показує взаємодію поведінки, особистості та середовища, підкріплюючи цінності. Теорії П. Бурдьє про культурний та соціальний капітал пояснюють, як освіта, соціальні зв'язки та доступ до ресурсів формують цінності та можливості молоді для успіху.

Соціальні цінності серед молоді включають особисті, міжособистісні, суспільні та культурні цінності. Особисті цінності впливають на прийняття рішень, міжособистісні - на стосунки та соціальну згуртованість, суспільні - на громадянську участь, а культурні - передаються через сім’ю та громаду.

Соціальні цінності в житті молоді виконують чотири основні функції за Мілтоном Рокічем: орієнтаційну, мотиваційну, інтеграційну та захисну. Вони допомагають орієнтуватися у світі, стимулюють досягнення цілей, сприяють соціальній інтеграції та підтримують позитивне самосприйняття.

Соціальні цінності молоді є важливим індикатором стану суспільства та його майбутнього. Вони відображають як традиційні, так і сучасні впливи, формуючи унікальний набір орієнтирів, які визначають поведінку і життєві пріоритети молодих людей.

2.2. Геймінг як система соціальних комунікацій

Поява Інтернету трансформувала ігри, уможлививши спілкування та співпрацю в реальному часі по всьому світу. Багатокористувацькі онлайн-ігри, такі як World of Warcraft та Counter-Strike, створили величезні світи, де гравці могли взаємодіяти незалежно від географічних кордонів. Перехід від локальних до глобальних ігрових спільнот став важливою віхою в історії соціальної комунікації в іграх, продемонструвавши потенціал медіа для об'єднання людей у безпрецедентних масштабах.

Соціальні комунікації – це обмін інформацією, думками та повідомленнями між людьми через різні канали та платформи. Ця взаємодія може відбуватися за допомогою вербальних, невербальних, письмових та візуальних засобів, за допомогою традиційних медіа (наприклад, особистих розмов, телефону) та цифрових медіа (наприклад, соціальних мереж, онлайн-ігор). Значення соціальних комунікацій в іграх полягає в їхній здатності покращувати ігровий досвід, сприяючи взаємодії, співпраці та створенню спільнот серед гравців.

У контексті ігор соціальні комунікації відіграють вирішальну роль у формуванні ігрового досвіду. Вони можуть впливати на динаміку ігрового процесу, формування соціальних зв'язків і розвиток ігрових спільнот. Ефективна комунікація в іграх може призвести до кращої командної роботи, більш захопливого наративу та більшого занурення в гру загалом. Більше того, соціальні комунікації можуть виходити за межі самої гри, впливаючи на залучення та утримання гравців, сприяючи формуванню почуття приналежності та спільноти.

Щоб зрозуміти роль соціальних комунікацій в іграх, варто застосувати кілька теорій зі сфер комунікації та медіадосліджень. Серед них особливо актуальними є теорія соціальної присутності, теорія медіа-багатства та теорія використання і задоволення.

Теорія соціальної присутності

Теорія соціальної присутності, вперше розроблена Шортом, Вільямсом і Крісті (1976), стверджує, що соціальна присутність - це ступінь, до якого засіб комунікації дозволяє користувачам відчувати інших як психологічно присутніх. Іншими словами, йдеться про відчуття «присутності» з іншою людиною у віртуальному середовищі. Ця теорія має вирішальне значення для розуміння того, як різні канали комунікації в іграх можуть впливати на досвід гравців [43].

В онлайн-іграх висока соціальна взаємодія може підвищити інтерес і задоволення гравців. Наприклад, багатокористувацькі ігри, які дозволяють голосову комунікацію в реальному часі, часто створюють сильніше відчуття присутності, ніж текстовий чат. Можливість чути і відповідати товаришам по команді в режимі реального часу призводить до ефективнішої співпраці та глибшого відчуття зв'язку між гравцями [44].

Більше того, соціальна присутність може впливати на емоційні та психологічні аспекти ігрового процесу. Ігри, які успішно створюють відчуття присутності, можуть викликати сильніші емоційні реакції, роблячи досвід більш захоплюючим і незабутнім. Це особливо важливо в іграх, які покладаються на розповідь історії та розвиток персонажів, оскільки гравці з більшою ймовірністю формують прив'язаність до персонажів і наративів, коли відчувають сильну соціальну присутність [45].

Теорія медіа-багатства

Теорія багатства медіа, що заснована на теорії багатства інформаційних можливостей Дафта та Ленгеля, припускає, що засоби комунікації різняться за своєю здатністю передавати інформацію та сприяти її розумінню. Багатство медіа визначається такими факторами, як здатність забезпечити негайний зворотний зв'язок, кількість сигналів і каналів, що використовуються, персоналізація та мовне розмаїття. Більш насичені медіа ефективніші для складної та неоднозначної комунікації, тоді як менш насичені підходять для простіших і зрозуміліших повідомлень [46].

У контексті ігор теорія насиченості медіа пояснює, чому певні методи комунікації є більш ефективними для покращення ігрового досвіду. Наприклад, ігри віртуальної реальності (VR), які пропонують високий рівень медіа-багатства завдяки захоплюючим візуальним ефектам, просторовому звуку та тактильному зворотному зв'язку, створюють більш захопливі та реалістичні взаємодії гравців порівняно із звичайними іграми [47].

Багатство засобів комунікації також впливає на координацію та співпрацю гравців. У командних іграх засоби комунікації, такі як голосовий і відеочат, сприяють кращій командній роботі, дозволяючи гравцям більш ефективно передавати інформацію та емоції. Це може призвести до підвищення продуктивності та отримання більшого задоволення від гри [48].

Теорія використання та задоволення

Теорія використання та задоволення, запропонована Катцем, Блюмлером та Гуревичем (1973), зосереджується на тому, чому люди використовують певні медіа та що вони прагнуть отримати від їхнього споживання. Згідно з цією теорією, користувачі активно обирають медіа на основі своїх потреб і задоволень, яких вони прагнуть, таких як розваги, соціальна взаємодія, інформація та особиста ідентичність [49].

Застосовуючи цю теорію до ігор, гравці вступають у соціальні комунікації в іграх, щоб задовольнити різні потреби. Наприклад, деякі гравці шукають соціальної комунікації у виді певних ігрових спільнот, використовуючи багатокористувацькі ігри як платформу для спілкування з друзями та знайомства з новими людьми. Інші можуть бути мотивовані конкуренцією та досягненнями, використовуючи комунікаційні інструменти для розробки стратегії та координації дій з товаришами по команді [50].

Задоволення, отримане від соціальних комунікацій в іграх, може варіюватися залежно від мотивації гравця та дизайну гри. Багатокористувацькі рольові онлайн-ігри (MMORPG) часто наголошують на соціальній взаємодії та створенні спільнот, надаючи гравцям можливість формувати довготривалі стосунки та брати участь у спільних заходах. З іншого боку, змагальні ігри,

такі як шутери від першої особи, можуть надавати пріоритет швидкій та ефективній комунікації для підвищення продуктивності ігрового процесу.

Геймінг, як система соціальних комунікацій, має унікальні механізми, що сприяють соціальним взаємодіям серед гравців. Ці взаємодії можна поділити на кілька основних категорій, кожна з яких має свої особливості та вплив на формування соціальних зв’язків.

Кооперативний геймінг. Кооперативні ігри, де гравці працюють разом для досягнення спільної мети, є потужним засобом для розвитку соціальних навичок і взаємодії. Наприклад, в іграх типу "World of Warcraft" (WoW) гравці часто об'єднуються в групи або гільдії для виконання складних завдань, що потребує координації та спілкування. Така форма взаємодії сприяє розвитку командної роботи і відчуття спільності [51].

Змагальний геймінг. У змагальних іграх, таких як "League of Legends" (LoL), гравці протистоять один одному або командам супротивників. Ці ігри часто вимагають високого рівня стратегії, комунікації та координації серед членів команди, що може зміцнити соціальні зв’язки та навички лідерства. Змагання також сприяють формуванню почуття досягнення та соціального визнання [52].

Роль засобів комунікації в іграх є ключовою для розуміння, як геймінг сприяє соціальній взаємодії та формуванню соціальних цінностей серед молоді. Різні форми комунікації, такі як текстовий чат, голосовий зв'язок та форуми, не тільки забезпечують ефективну координацію дій гравців, але й створюють простір для побудови та підтримки соціальних зв'язків. Завдяки цим інструментам гравці мають можливість спілкуватися, співпрацювати і обмінюватися досвідом, що сприяє розвитку колективного духу та соціальної підтримки в ігрових спільнотах.

Внутрішньо-ігровий чат. Текстовий чат є основним засобом комунікації в багатьох онлайн-іграх. Він дозволяє гравцям швидко обмінюватися інформацією та координувати свої дії. Наприклад, в "World of Warcraft" чат використовується для організації рейдів і обговорення стратегії [53].

Голосовий зв'язок. Голосовий зв'язок додає додатковий рівень взаємодії, дозволяючи гравцям більш ефективно координувати свої дії та створювати більш особисті зв’язки. Інструменти, такі як "Discord" або вбудовані голосові чати в іграх, як-от "Overwatch", значно покращують комунікацію ігрових груп.

Форуми та спільноти. Офіційні та неофіційні форуми ігор служать платформою для обміну досвідом, стратегіями та соціальними взаємодіями. Вони надають гравцям можливість обговорювати новини гри, отримувати поради та заводити нових друзів. Такі платформи, як "Reddit" або офіційні форуми ігор, підтримують активні обговорення і створюють відчуття спільності.

Соціальні мережі в іграх. Багато сучасних ігор включають елементи соціальних мереж, що дозволяють гравцям створювати профілі, додавати друзів та обмінюватися повідомленнями. Наприклад, платформи типу "Steam" або "Xbox Live" надають гравцям можливість будувати та підтримувати соціальні зв’язки поза межами гри. Такі мережі створюють простір для спілкування та соціальної підтримки [54].

Важливим у комунікації будь-якого геймера є соціальна платформа через яку він спілкується зі своїми друзями, членами ігрових команд, спільнот певної гри. Поява онлайн-платформ суттєво змінила ландшафт ігрових товариств, сприяючи налагодженню зв'язків, співпраці та залученню геймерів. Зокрема, такі платформи, як Discord, Twitch та Steam, стали ключовими у формуванні цих спільнот та груп.

Discord, запущений у 2015 році, дуже шидко стає одним із самих популярним сервісів для онлайн комунікації. Discord забезпечує універсальне середовище для взаємодії геймерів у режимі реального часу, завдяки поєднанню функцій голосового, відео та текстового чату. Його серверна структура дозволяє створювати спеціалізовані спільноти, де користувачі можуть обговорювати стратегії, ділитися досвідом та організовувати ігрові сесії. Роль Discord у створенні спільнот ще більше підкреслюється інтеграцією

ботів та автоматизованих систем, які покращують взаємодію користувачів та обмін контентом.

Twitch, провідна платформа для прямих трансляцій, зробила революцію в споживанні та виробництві ігрового контенту. Twitch сприяє встановленню симбіотичних відносин між стримерами та глядачами, сприяючи розвитку культури участі. Стрімери створюють контент, а глядачі долучаються до нього через чати, пожертви та підписки, створюючи відчуття приналежності та взаємної підтримки. Така взаємодія культивує динамічну атмосферу спільноти, де обмін знаннями та соціальна взаємодія мають першорядне значення [55].

Steam, платформа цифрової дистрибуції, розроблена корпорацією Valve, відіграє важливу роль у дистрибуції та створенні ігрових спільнот по всьому світу. Інтегровані функції Steam, такі як відгуки користувачів, форуми та Майстерня Steam, дозволяють геймерам обмінюватися контентом, надавати відгуки та співпрацювати над модифікаціями (модами). Ці функції сприяють створенню міцних, самодостатніх спільнот, зосереджених навколо певних ігор або жанрів [53].

Таким чином, соціальні комунікації є фундаментальним аспектом ігрового досвіду, що впливає на взаємодію, залучення та задоволення гравців. Вивчаючи відповідні теорії, такі як теорія соціальної присутності, теорія медіа-багатства та теорія використання і задоволення, можна глибше зрозуміти, як різні методи комунікації впливають на ігровий процес і поведінку гравців. Ці знання можуть бути використані при розробці ігор та комунікаційних інструментів, що в кінцевому підсумку покращить соціальні та імерсивні аспекти ігрового досвіду.

Геймінг як система соціальних комунікацій має потужні механізми, що сприяють розвитку соціальних навичок та взаємодії серед гравців. Кооперативні ігри стимулюють командну роботу та створюють відчуття спільності, в той час як змагальні ігри розвивають навички стратегії, лідерства та досягнення. Роль засобів комунікації в іграх, таких як текстовий чат,

голосовий зв'язок та форуми, є ключовою для ефективної координації дій та побудови соціальних зв’язків.

Соціальні платформи, як Discord, Twitch та Steam, стали невід'ємною частиною геймінгу, надаючи гравцям можливість спілкуватися, співпрацювати та ділитися контентом у режимі реального часу. Вони забезпечують простір для розвитку колективного духу та соціальної підтримки, створюючи динамічні ігрові спільноти.

Отже, геймінг не тільки розважає, але й сприяє формуванню міцних соціальних зв’язків та розвитку цінних соціальних навичок, підкреслюючи важливість комунікації та співпраці в сучасному цифровому світі.

2.3. Геймінг як сфера формування соціальних цінностей молоді в Україні

Ігри відіграють важливу роль у формуванні соціальних цінностей молоді, слугуючи засобом соціалізації, передачі культури та морального розвитку. Завдяки різним формам гри, включаючи традиційні ігри та цифрові платформи, молоді люди отримують досвід, який сприяє розвитку спільноти, ідентичності та етичного розуміння. Цей комплексний аналіз заглиблюється в те, як ігри впливають на соціальні цінності молоді в історичному контексті, цифровому середовищі, партисипативному дизайні, а також у моральних і політичних аспектах.

Історично ігри були життєво важливими для соціалізації молоді, відображаючи культурні цінності та соціальні системи. Традиційні ігри здавна слугували засобом передачі культурних норм і практик від одного покоління до іншого. Ці ігри часто відображають соціальні цінності та очікування спільнот, в яких в них грають.

Традиційні ігри сприяли формуванню соціальних зв'язків і цінностей, які є важливими для особистого розвитку та залучення до життя громади.

Наприклад, такі ігри, як хованки та різні настільні ігри вчать дітей правилам, чесності, командній роботі та стратегічному мисленню. Вони також забезпечують платформу для соціальної взаємодії, допомагаючи молодим людям розвивати комунікативні навички та формувати стосунки.

У багатьох культурах традиційні ігри є невід'ємною частиною життя громади, в них часто грають під час фестивалів, сімейних зустрічей та інших соціальних заходів. Ці ігри зміцнюють зв'язки в громаді та пропонують спільний простір для колективного досвіду, тим самим виховуючи почуття приналежності та ідентичності серед учасників.

З появою технологій цифрові ігри стали поширеною формою розваг та соціалізації для молоді. Ці ігри здатні впливати на поведінку та формувати цінності як у позитивний, так і в негативний спосіб.

Дослідження показують, що просоціальні ігри можуть сприяти доброті, співпраці та емпатії серед гравців, тоді як насильницькі ігри можуть призвести до агресії та десенсибілізації до насильства. Ігри, які заохочують до командної роботи та вирішення проблем, можуть допомогти молодим людям розвинути важливі соціальні навички та етичне розуміння.

Потенціал ціннісно-орієнтованих цифрових ігор полягає в їхній здатності розвивати стійких людей і суспільства через цілеспрямований дизайн і залучення. Такі ігри розробляються з метою виховання певних цінностей, таких як емпатія, відповідальність та екологічна свідомість. Граючи в такі ігри, молоді люди можуть навчитися орієнтуватися в складних соціальних ситуаціях і глибше зрозуміти свою роль у своїх громадах [56].

Спільне проектування ігор, коли молоді люди беруть участь у створенні ігор, пропонує унікальну можливість для розширення прав і можливостей та культурної соціалізації.

Global Game Jam (GGJ) –це найбільше у світі міжнародне змагання з розробки комп'ютерних ігор, під час яких учасники спільно створюють ігри за короткий проміжок часу - заохочуючи молодь до участі у створенні ігор.. Працюючи разом над розробкою ігор, молоді люди отримують практичний

досвід творчого вирішення проблем і співпраці, а також розширюють свої культурні зв’язки.

Цей спільний досвід розширює можливості молодих людей, сприяючи соціальному навчанню та колективній ідентичності. Участь у процесі розробки ігор дозволяє їм висловити свої культурні наративи та цінності, сприяючи глибшому зв'язку зі своєю спадщиною та однолітками. Це також надає їм платформу для вирішення соціальних проблем і сприяння суспільним змінам через їхню творчість [57].

Ігри часто ставлять гравців перед моральними дилемами та вибором, вимагаючи від них враховувати наслідки своїх дій. Це може призвести до більшої моральної рефлексії та розвитку. Наприклад, рольові ігри (RPG) часто включають сценарії, в яких гравці повинні приймати рішення, що впливають на результат гри, навчаючи їх етиці, відповідальності та складнощам людської поведінки.

Відеоігри сприяють політичній соціалізації, надаючи віртуальний простір, де гравці можуть досліджувати політичні ідеології та брати участь у громадській діяльності. Деякі ігри імітують державні системи та політичні процеси, дозволяючи гравцям зрозуміти тонкощі управління та важливість громадянської активності. Це може сприяти підвищенню відчуття політичної ефективності та інтересу до участі в політичному житті в реальному світі [58].

Хоча ігри можуть сприяти формуванню позитивних соціальних цінностей, існує також занепокоєння щодо потенційних негативних наслідків надмірного захоплення іграми та зменшення взаємодії віч-на-віч. Надмірне захоплення цифровими іграми може перешкоджати розвитку базових соціальних навичок, таких як ефективна комунікація, емпатія та вирішення конфліктів. Для забезпечення цілісного розвитку важливо збалансувати ігри з іншими видами соціальної активності.

Надмірне захоплення іграми може призвести до соціальної ізоляції, оскільки люди можуть надавати перевагу віртуальній взаємодії, а не зв'язкам у реальному житті. Це може вплинути на їхню здатність формувати та

підтримувати значущі стосунки, що призводить до таких проблем, як самотність та соціальна тривожність. Крім того, захоплюючий характер цифрових ігор іноді може спричинити залежність, що негативно впливає на академічну успішність і фізичне здоров'я.

Детальніше розглянемо, які саме цінності формують ігри. Для цього варто розділити ігри на три категорії: особисті, соціальні та культурні.

1. Особисті цінності

Відеоігри мають великий вплив не тільки як форма дозвілля, але й як інструмент розвитку різноманітних особистісних цінностей, таких як навички вирішення проблем, наполегливість і креативність.

Навички вирішення проблем – багато відеоігор, зокрема головоломки та стратегії, вимагають від гравців вирішення складних задач. Дослідження показали, що ці ігри можуть покращити когнітивну гнучкість і навички вирішення проблем. Наприклад, Грін і Бавельє (2012) виявили, що гравці у екшн-відеоігри мають покращений контроль уваги та краще справляються з багатозадачністю. Ці когнітивні переваги сприяють покращенню здатності розв’язувати проблеми в реальному житті. [59]

Відеоігри можуть допомогти розвивати логічне мислення та знаходити рішення в різних життєвих ситуаціях.

Наполегливість і стійкість – ігри часто ставлять гравців перед складними сценаріями, для подолання яких потрібна наполегливість. Дослідження Метью Вентури (2013) показують, що гравці, які беруть участь у складних іграх, розвивають більшу стійкість і готовність долати труднощі. Це може сприяти зростанню мислення, коли люди розглядають проблеми як можливості для вдосконалення, а не як нездоланні перешкоди [60].

Гравці можуть краще справлятися з життєвими викликами, не здаючись перед першими труднощами.

Креативність – такі ігри, як Minecraft, заохочують творчість, дозволяючи гравцям створювати віртуальні світи та керувати ними. Дослідження, такі як дослідження Джексона та ін. (2012) вказують на те, що гра в ці типи ігор

пов’язана з підвищенням креативності. Гравці часто експериментують із різними стратегіями та дизайнами, покращуючи свої навички творчого мислення [61].

Граючи в творчі ігри, люди можуть розвивати уяву та вміння знаходити нові підходи до вирішення завдань.

2. Соціальні цінності

Соціальні цінності також можуть сформуватись та розвиватися завдяки відеоіграми, що відображається на поведінці в реальному світі. Розглянемо декілька ключових цінностей, які можуть сформуватись через гру, а саме співпраця, емпатія та лідерство, які є важливими як у особистому, так і в професійному житті.

Співпраця та командна робота – багатокористувацькі ігри, особливо ті, що потребують координації, такі як Fortnite або League of Legends, сприяють командній роботі та навичкам співпраці. Вулгарі, Коміс і Семпсон (2014) виявили, що гравці в багатокористувацькі онлайн-ігри (MMO) часто розвивають міцні соціальні зв’язки та навички співпраці. Ці ігри вимагають спілкування, делегування завдань і колективного вирішення проблем, що є цінними навичками як в особистому, так і в професійному контексті [62].

Тобто, геймінг може навчати ефективної взаємодії в команді та спільного досягнення цілей.

Емпатія та просоціальна поведінка – відеоігри з сильними елементами оповіді можуть посилити емпатію, дозволяючи гравцям випробувати різні точки зору. Деякі дослідження демонструють, що гравці в наративні ігри показують підвищену емпатію та просоціальну поведінку. Такі ігри, як «Life is Strange» або «The Last of Us», занурюють гравців в емоційно заряджені історії, сприяючи глибшому розумінню різноманітних людських переживань [63].

Граючи в такі ігри, люди можуть стати більш співчутливими та готовими допомагати іншим.

Лідерство – у багатьох відеоіграх гравці виконують керівні ролі, незалежно від того, керують командою в спільній місії чи керують ресурсами в стратегічній грі. Дослідження Адачі та Віллоубі (2013) виявило, що підлітки, які грали у стратегічні відеоігри, повідомили про кращі лідерські якості. Ці ігри забезпечують платформу для практики прийняття рішень, стратегічного мислення та керівництва іншими [64].

Відеоігри можуть допомогти розвивати лідерські якості та впевненість у прийнятті рішень.

3. Культурні цінності

Відеоігри часто включають елементи різних культур, підвищуючи обізнаність гравців і оцінюючи різноманітність. Такі ігри, як серія "Assassin's Creed", які досліджують історичні та культурні умови, можуть навчати гравців про різні культури та історичні події. Дослідження А. Шоу (2010) підкреслило потенціал відеоігор для сприяння культурному розумінню та послабленню стереотипів [65].

Хоча відеоігри можуть формувати позитивні цінності, важливо пам'ятати про їхній потенційний негативний вплив. Надмірне захоплення іграми пов'язане з такими негативними наслідками, як залежність, агресія та соціальна ізоляція.

Деякі дослідження вказують на зв'язок між жорстокими відеоіграми та підвищеною агресією. Мета-аналіз показав, що вплив жорстоких відеоігор може посилити агресивні думки та поведінку [66]. Однак є інші твердження які показують, що цей вплив є мінімальним і що на агресивну поведінку впливають численні фактори, які не пов'язані з іграми [67].

Залежність від відеоігор викликає все більше занепокоєння, оскільки дослідження показують, що невеликий відсоток гравців розвиває проблемну ігрову поведінку. Близько 8,5% молодих геймерів демонструють патологічну ігрову поведінку [68].

Надмірне захоплення іграми може призвести до соціальної ізоляції, особливо якщо вони замінюють спілкування в реальному житті. Однак

дослідження Коверт, Домахіді та Квандт (2014) показують, що онлайн-ігри також можуть приносити соціальні вигоди, особливо для людей, яким важко спілкуватися віч-на-віч. Головне - збалансувати соціальну активність онлайн і офлайн [69].

Підсумовуючи другий розділ, зазначимо наступне:

Цінності відіграють важливу роль у формуванні поведінки та ідентичності молоді. Теорія базових цінностей Шварца окреслює десять основних категорій, які охоплюють широкий спектр людських переконань та мотивацій. Розвиток цінностей у підлітковому віці детально розглядається через призму різних теорій, зокрема теорії розвитку Еріксона, екологічної системи Бронфенбреннера, соціального навчання Бандури та теорії культурного і соціального капіталу Бурдьє. Ці теорії підкреслюють значущість взаємодії середовища, соціальних зв'язків та рольових моделей у формуванні ціннісних орієнтацій молоді.

Соціальні цінності молоді поділяються на особисті, міжособистісні, суспільні та культурні, кожна з яких відіграє специфічну роль у їхньому житті, впливаючи на прийняття рішень, стосунки, громадянську участь та культурну спадщину. Мілтон Рокіч виділяє чотири основні функції цінностей: орієнтаційну, мотиваційну, інтеграційну та захисну, що допомагають молодим людям орієнтуватися у світі, досягати цілей, інтегруватися у суспільство та підтримувати позитивне самосприйняття.

Соціальні цінності молоді є важливим індикатором стану суспільства та його майбутнього, відображаючи вплив як традиційних, так і сучасних факторів, які формують унікальний набір орієнтирів для молодих людей. Вони визначають поведінку та життєві пріоритети молоді, що в свою чергу впливає на розвиток суспільства загалом.

Соціальні комунікації є ключовим елементом ігрового досвіду, що значно впливає на взаємодію, залучення та задоволення гравців. Аналізуючи основні теорії, такі як теорія соціальної присутності, теорія медіа-багатства та теорія використання і задоволення, можна глибше зрозуміти, як різноманітні

методи комунікації формують ігровий процес і поведінку учасників. Отримані знання можуть бути застосовані під час розробки ігор і комунікаційних інструментів, що в результаті підвищить соціальні та імерсивні складові ігрового досвіду.

Геймінг, як система соціальних комунікацій, має потужні механізми для розвитку соціальних навичок і взаємодії серед гравців. Кооперативні ігри сприяють командній роботі та створенню відчуття спільності, тоді як змагальні ігри допомагають удосконалювати стратегію, лідерські якості та вміння досягати цілей. Роль комунікаційних засобів у іграх, таких як текстовий чат, голосовий зв'язок і форуми, є критично важливою для ефективної координації дій та формування соціальних зв’язків.

Соціальні платформи, як Discord, Twitch та Steam, стали невід’ємною частиною геймінгу, надаючи гравцям можливість спілкуватися, співпрацювати та ділитися контентом у реальному часі. Вони створюють простір для розвитку колективного духу та соціальної підтримки, сприяючи формуванню динамічних ігрових спільнот.

Геймінг не тільки є джерелом розваг, але й сприяє формуванню міцних соціальних зв'язків та розвитку важливих соціальних навичок, підкреслюючи значення комунікації та співпраці в сучасному цифровому світі.

Геймінг має значний вплив на формування соціальних цінностей молоді в Україні, як у позитивний, так і в негативний спосіб. Ігри, особливо цифрові, сприяють розвитку важливих особистісних та соціальних навичок, таких як співпраця, емпатія, лідерство, а також навички вирішення проблем. Водночас вони можуть допомогти молодим людям сформувати культурну обізнаність і глибше розуміння різноманіття. Проте, надмірне захоплення іграми може призвести до соціальної ізоляції, залежності та інших негативних наслідків, тому важливо знаходити баланс між віртуальним і реальним світом для забезпечення здорового розвитку молоді.

Завдяки інноваціям у сфері геймінгу, молодь має можливість не лише розвивати особисті та соціальні навички, а й брати участь у створенні ігор, що

сприяє їхній культурній соціалізації. Спільний процес розробки ігор, таких як участь у Global Game Jam, надає можливість для колективної ідентичності та культурного обміну. У той же час, збереження балансу між активностями віртуального та реального світу є ключовим для запобігання негативним наслідкам, що можуть виникнути від надмірного захоплення іграми.

РОЗДІЛ 3
ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ ГЕЙМІНГУ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНИХ ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ В УКРАЇНІ

3.1. Кількісне експертне дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

Для проведення емпіричного дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні було обрано метод соціологічного інтернет-опитування. Цей підхід був обраний з кількох причин, пов'язаних з предметом дослідження, а також з метою та завданнями, які ставилися у даній роботі.

Інтернет-опитування дозволяє охопити широку аудиторію респондентів, які є активними користувачами Інтернету, включаючи молодь, що є цільовою групою дослідження. Геймери активно користуються цифровими технологіями та проводить значну кількість часу в ігрових онлайн-спільнотах, що робить цей метод особливо релевантним.

Інтернет-опитування забезпечує автоматизацію збору та обробки даних, що значно знижує ймовірність помилок, пов'язаних з людським фактором. Дані, введені респондентами, автоматично зберігаються у базі даних та можуть бути одразу проаналізовані за допомогою вбудованих інструментів статистичного аналізу. Це забезпечує високу точність та надійність результатів, а також дозволяє зекономити час на ручну обробку анкет. Респонденти можуть брати участь в опитуванні у зручний для них час, що підвищує ймовірність отримання більшої кількості відповідей.

Інтернет-опитування є значно менш витратним методом порівняно з традиційними способами збору даних, такими як паперові анкети або телефонні інтерв'ю. Відсутність витрат на друк, розсилку та обробку паперових анкет, а також на оплату операторів для телефонних інтерв'ю дозволяє суттєво зекономити бюджет дослідження. Крім того, використання онлайн-платформ для проведення опитувань, таких як Google Forms,

забезпечує автоматизацію процесу збору та аналізу даних, що також знижує витрати та зменшує час на обробку результатів.

Існує кілька альтернативних методів, які могли б бути використані для дослідження феномену геймінгу та його впливу на соціальні цінності молоді, однак кожен з них має свої обмеження.

Метод традиційних опитувань за допомогою паперових анкет або телефонних інтерв'ю може забезпечити високу якість зібраних даних завдяки особистому контакту з респондентами. Проте ці методи є більш затратними та часовими, а також можуть стикатися з труднощами у залученні молоді, яка частіше користується цифровими каналами комунікації.

Метод спостереження є корисним для отримання детальної інформації про поведінку людей у їхньому природному середовищі. Однак, він є більш трудомістким і менш ефективним при вивченні великих груп респондентів. Спостереження вимагає значних затрат часу та ресурсів, а також не завжди дозволяє дізнатися внутрішні мотиви та думки респондентів. Крім того, присутність дослідника може впливати на природну поведінку об'єктів спостереження, що знижує достовірність отриманих даних.

Глибинні інтерв'ю дозволяють отримати більш детальні та глибокі відповіді від респондентів, що може бути корисним для розуміння складних соціальних явищ. Однак цей метод є більш трудомістким і потребує більше часу на проведення та обробку результатів. Крім того, кількість респондентів у цьому випадку буде значно меншою, що обмежує можливість узагальнення результатів.

Метод фокус-груп може бути корисним для отримання якісних даних та обговорення різних аспектів геймінгу в контексті соціальних цінностей. Однак цей метод також потребує значних ресурсів для організації та проведення, а результати можуть бути обмежені через невелику кількість учасників.

Метод контент-аналізу є корисним для аналізу текстових даних, таких як документи, статті, соціальні медіа тощо. Однак, він не дозволяє безпосередньо вивчати думки та погляди людей. Контент-аналіз обмежений у

можливостях збору первинної інформації та не може охопити динаміку змін у реальному часі. Він більше підходить для вивчення вже існуючих текстових матеріалів, а не для збору нових даних.

Враховуючи всі зазначені фактори, метод соціологічного інтернет-опитування був обраний як найбільш підходящий для дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні. Цей метод дозволяє зібрати велику кількість даних швидко, економічно ефективно та з урахуванням особливостей цільової аудиторії, що робить його оптимальним вибором для даної магістерської роботи.

У рамках цього дослідження було обрано метод інтернет-опитування через платформу Google Forms. Цей вибір обумовлений низкою переваг, які забезпечують ефективність та надійність збору даних. Google Forms є одним з найпопулярніших інструментів для створення онлайн-опитувань завдяки своїй доступності, простоті використання та багатофункціональності. Платформа надає широкий спектр можливостей для розробки анкет, їх розповсюдження та аналізу отриманих даних.

Генеральна сукупність дослідження 500 осіб. Це загальна кількість учасників ігрової Discord спільноти у віковій категорії 18-20 років, що відповідає критеріям дослідження. За допомогою інтернет калькулятора ми розрахували вибірку, яка складає 50 респондентів з похибкою 5%. Для невеликої субкультури геймерів (молодь 18-20 років у Discord спільноті) вибірка в 50 осіб забезпечує достатньо точні та репрезентативні результати при певному рівні статистичної похибки [70].

Враховуючи специфіку Discord спільноти та характер спілкування в онлайн-середовищі, важко залучити велику кількість респондентів. Часто в онлайн-спільнотах бракує часу або зацікавленості для широкомасштабних опитувань, тому вибірка в 50 осіб є компромісом між наявними ресурсами та бажаною репрезентативністю.

Таблиця 3.1.

Структурно-логічна схема блоків питань

Блок питань	Питання анкети	Мета
1. Демографічний	1. Ваша стать	Зібрати основні демографічні дані про респондента. Це дозволяє класифікувати дані за статтю та віком, що може бути корисним для подальшого аналізу відповідей і визначення тенденцій у різних демографічних групах.
	2. Ваш вік (текстове поле)	
2. Роль та активність в іграх	3. Яка ваша роль відносно комп’ютерних ігор?	Визначити, яку роль респондент відіграє у світі комп'ютерних ігор та його рівень активності. Це допомагає зрозуміти, наскільки серйозно респондент залучений в ігрову індустрію.
	4. Скільки годин на тиждень Ви проводите за відеоіграми?	
	5. Якому типу відеоігор Ви надаєте перевагу?	
3. Вплив ігор на цінності	6. Як Ви вважаєте, чи впливають відеоігри на формування ваших цінностей?	Оцінити, як відеоігри впливають на формування цінностей респондента, як позитивних, так і негативних. Це допомагає зрозуміти соціальний та психологічний вплив відеоігор.
	7. Які позитивні цінності, на Вашу думку, формуються в компьютерних іграх?	
	8. Які негативні цінності, на Вашу думку, формуються іграми?	
4. Соціальна взаємодія	9. Чи вважаєте ви, що відеоігри сприяють вашому соціальному спілкуванню та налагодженню стосунків з іншими людьми?	Оцінити, як відеоігри впливають на соціальну взаємодію респондента, включаючи комунікацію та стосунки з іншими людьми.
	10. Ви частіше спілкуєтесь з віртуальними друзями/співгравцями комп'ютерних ігор, чи з друзями офлайн?	

Структурно-логічна схема дозволяє створити більш організований, зрозумілий та ефективний опитувальник, що покращує як процес збору даних,

так і подальший аналіз результатів. Це, в свою чергу, сприяє досягненню більш надійних та валідних висновків у нашому дослідженні.

Інтерпретація та операціоналізація основних понять

Геймінг – це діяльність, пов'язана з грою у відеоігри. Це може включати як одноосібні ігри, так і багатокористувацькі онлайн-ігри, що дозволяють взаємодіяти з іншими гравцями по всьому світу. Геймінг став популярним видом дозвілля, а також професійною діяльністю для кіберспортсменів, які беруть участь у змаганнях і турнірах.

Соціальні цінності – це переконання і принципи, що поділяються членами суспільства чи певної групи і визначають норми поведінки, моральні стандарти, а також соціальні очікування. Вони формують основу соціальних відносин і впливають на прийняття рішень, взаємодію та культуру в суспільстві. Соціальні цінності можуть включати чесність, повагу, справедливість, свободу, рівність тощо.

Молодь – це соціально-демографічна група людей, що зазвичай охоплює вік від підлітків до молодих дорослих. Вікові межі можуть варіюватися в залежності від культурного та соціального контексту, але зазвичай це період від 12 до 35 років. Молодь характеризується активним розвитком фізичних, інтелектуальних та соціальних здібностей, формуванням ідентичності та інтеграцією в суспільство.

Відеогра - це електронна гра, що взаємодіє з користувачем через екран дисплея, керуючи ігровим процесом за допомогою вхідних пристроїв, таких як клавіатура, миша, геймпад або сенсорний екран. Відеоігри можуть мати різні жанри та формати, від простих аркадних ігор до складних рольових або стратегічних ігор. Вони можуть бути як розважальними, так і навчальними, а також використовуватися для розвитку навичок або соціальної взаємодії.

Узагальнюючи, в нашому дослідженні був обраний емпіричний метод інтернет-опитування, що дозволяє ефективно охопити молодіжну аудиторію, яка активно користується цифровими технологіями. Цей метод є економічно вигідним, автоматизує збір і обробку даних, а також забезпечує зручність для

респондентів. Порівняно з іншими методами, такими як спостереження чи глибинні інтерв'ю, інтернет-опитування має менші витрати і дозволяє швидко отримати репрезентативні дані.

Було обрано для інтернет-опитування платформу Google Forms завдяки її доступності, простоті використання та багатофункціональності. Генеральна сукупність дослідження становить 500 осіб – учасників ігрової Discord спільноти у віці 18-20 років. Вибірка, розрахована за допомогою інтернет-калькулятора, складає 50 респондентів з похибкою 5%. Для субкультури геймерів у Discord така вибірка є достатньо репрезентативною, враховуючи обмеження онлайн-спільнот щодо участі в опитуваннях.

3.2. Результати експертного дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

У цьому підрозділі ми розглянемо результати експертного дослідження, яке мало на меті виявити ключові аспекти впливу геймінгу на формування соціальних цінностей молоді, а також визначити потенційні можливості та ризики, пов'язані з цим процесом.

Результати дослідження базуються на Інтернет-анкетування на основі Discord спільноти. Опитувані це молодіжна субкультура геймерів 18-20 років. Генеральна сукупність 50 респондентів.

Це спрямовано на визначення основних тенденції та закономірностей, що характеризують взаємозв'язок між геймінгом та соціальними цінностями молоді.

Питання 1. Ваша стать

Мета: зрозуміти гендерний розподіл респондентів в онлайн спільнотах геймерів.

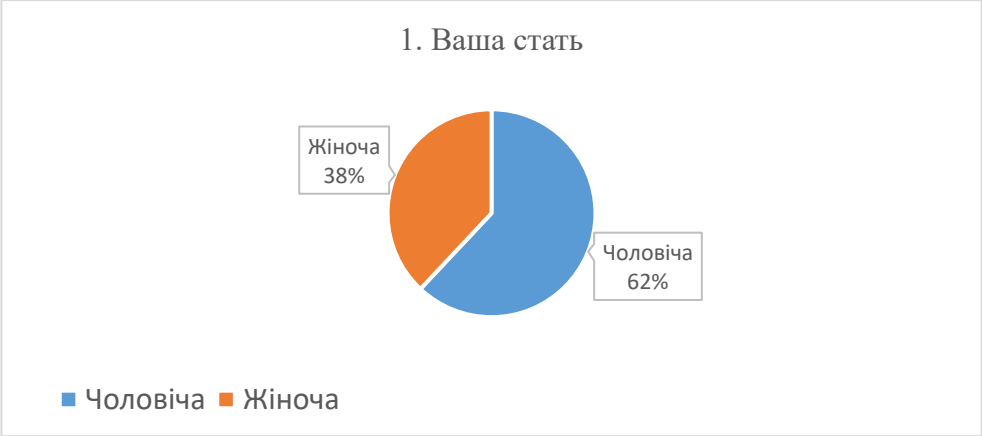


Рис. 3.1. Розподіл респондентів за статтю

За результатами опитування:

- Чоловіча стать становить 62% від загальної кількості респондентів.
- Жіноча стать становить 38% від загальної кількості респондентів.

Таким чином, чоловіки мають відчутну перевагу серед геймерських онлайн спільнот в порівнянні із жінками. Це пояснюється декількома факторами.

Від раннього віку люди зазвичай піддаються впливу стереотипів, які пов'язують відеоігри з чоловічими захопленнями. Це сприяє формуванню переконання, що ігри –це "чоловіча" діяльність. Багато популярних ігор, особливо в жанрах бойових чи стратегічних ігор, орієнтовані на більшу аудиторію чоловіків. Ігри часто містять елементи, які можуть бути ближчими до інтересів чоловіків, як-от змагання, технології, екшн і інтенсивна боротьба.

Індустрія відеоігор історично та традиційно орієнтована на чоловічу аудиторію, зокрема, маркетинг часто зображує ігри як розвагу для чоловіків. Це створює уявлення, що ігри призначені переважно для чоловіків, і впливає на сприйняття жінок у цій сфері.

Багато чоловіків знаходять задоволення в змаганнях, а відеоігри часто пропонують можливість проявити свої вміння, вийти за межі фізичних обмежень і конкурувати з іншими в онлайн-середовищі. Це може бути сильною мотивацією для більшої частини чоловіків, ніж для жінок.

Питання 2. Ваш вік

Мета: визначити віковий розподіл респондентів в онлайн спільнотах геймерів.

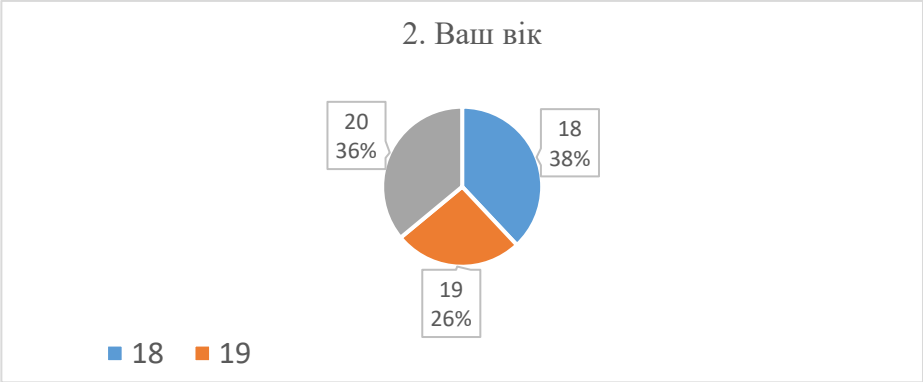


Рис. 3.2. Розподіл респондентів за віком

За результатами опитування:

- 18 років: 38% респондентів.
- 19 років: 26% респондентів.
- 20 років: 36% респондентів.

Питання 3. Яка ваша роль відносно комп'ютерних ігор?

Мета: Це питання допомагає визначити, яким чином респонденти взаємодіють з відеоіграми. Відмінності між гравцями-любителями, професійними гравцями, стримерами, розробниками та блогерами можуть впливати на формування різних соціальних цінностей.



Рис. 3.3. Розподіл респондентів за роллю відносно комп'ютерних ігор

За результатами опитування:

- Гравець-любитель – 68%;
- Професійний гравець - 26%;
- Стример або контент-кріейтор - 4%;
- Ігровий блогер - 2%.

Більшість молодих людей (68%) відносять себе до категорії «гравців-любителів». Це говорить про те, що геймінг є популярним видом дозвілля для широких мас. Більшість грає для задоволення і відпочинку, та не прагне до професійного рівня чи створення контенту. Стати професійним гравцем або створювати контент вимагає значних інвестицій часу та ресурсів. Не всі гравці можуть дозволити собі витрачати стільки часу на тренування або створення відео, а також фінансово підтримувати цей процес.

Значна частина (26%) вважає себе «професійними гравцями». Це може означати, що ігри стали не тільки розвагою, а й професійним заняттям. Важливо, що професійний гравець це не завжди кіберспортсмен, часто це особа, яка є великим фанатом певної гри, маючи високі навички в ній та прагнення слави у своїй обмеженій грою спільноті, без комерційної вигоди.

Досить невелика частина (4%) ідентифікує себе як «стримерів або контент-креаторів», а ще менша (2%) - як «ігрових блогерів». Це свідчить про те, що потрапити в категорію професійних гравців або популярних стримерів/блогерів досить складно через високу конкуренцію. Це додатково зменшує кількість тих, хто намагається досягти цього рівня.

Питання 4. Скільки годин на тиждень Ви проводите за відеоіграми?

Мета: Оцінити рівень геймінг-активності респондентів, аналіз часу, проведеного за іграми, дозволить зрозуміти кореляцію між інтенсивністю геймінгу та змінами у соціальних цінностях.

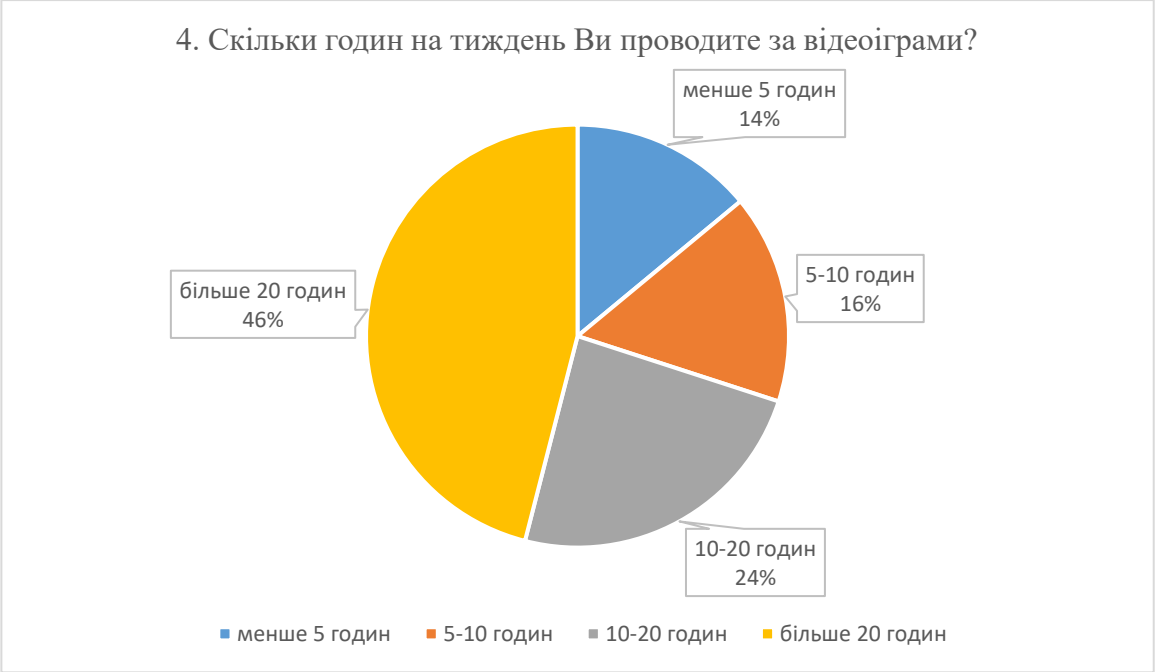


Рис. 3.4. Розподіл респондентів за кількістю проведених годин у відеоіграх на тиждень

За результатами опитування:

- Більше 20 годин – 46%
- 10-20 годин – 24%
- 5-10 годин – 16%
- менше 5 годин – 14%

Велика частина опитаних (46%) проводить за іграми понад 20 годин на тиждень. Це говорить про те, що для багатьох відеоігри стали значною частиною життя. Для багатьох геймерів ігри стали способом занурення в альтернативну реальність, де вони можуть досягти того, що важко або неможливо у повсякденному житті. Для деяких геймерів відеоігри можуть стати формою залежності, яка поглинає більшу частину їхнього вільного часу.

Менша частина (24%) грає від 10 до 20 годин на тиждень. Це вказує на те, що для декого ігри є засобом відпочинку та розваги, що займає помірну кількість часу. Для цієї категорії геймерів ігри є важливим, але не єдиним способом проведення вільного часу. Вони знаходять баланс між іграми та іншими видами діяльності. Тобто, вони можуть бути зацікавлені у

проходженні ігор із захоплюючим сюжетом та механіками, але не настільки, щоб проводити за ними надмірно багато часу.

Ще менша частина (16%) грає від 5 до 10 годин на тиждень. Як правило це вже люди зайняті іншими обов'язками, такими як робота, навчання або сімейні справи, що обмежує час, який вони можуть присвятити іграм.

Найменша частка опитаних (14%) грає менше 5 годин на тиждень. Часто це люди які цікавлять іграми через новини, блоги, але як правило самі в них не грають, або заходять в гру час від часу.

Питання 5. Якому типу відеоігор Ви надаєте перевагу?

Мета: Оцінити в який тип відеоігор найбільш залучені геймери, адже одиночні ігри та багатокористувацькі онлайн-ігри можуть мати різний вплив на соціальні цінності та навички.

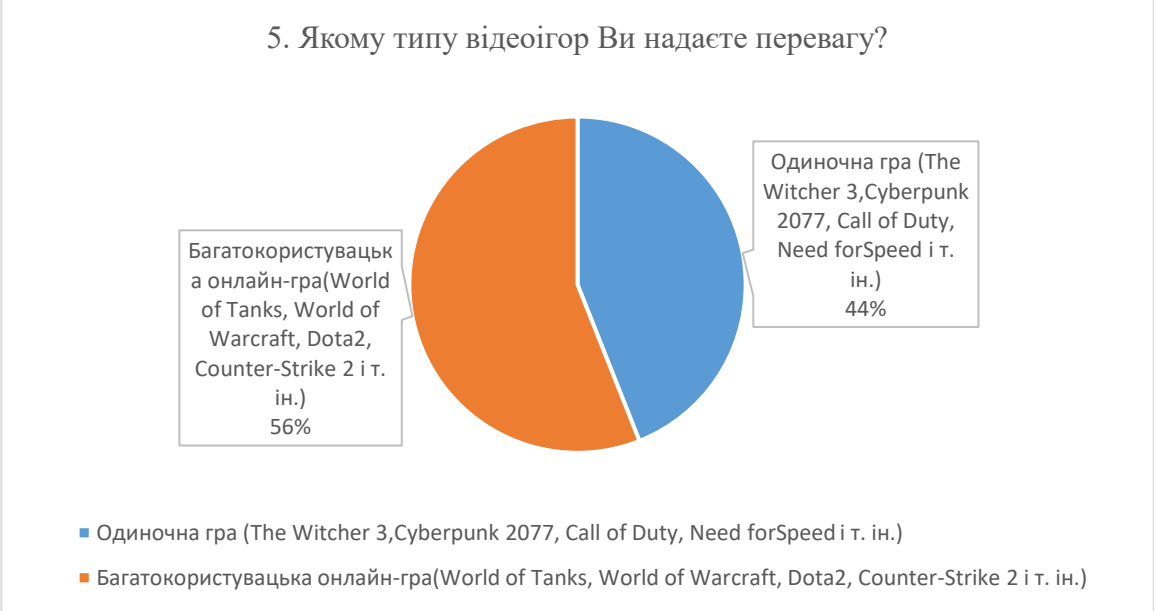


Рис. 3.5. Яким типам відеоігор респонденти надають перевагу

За результатами опитування:

- Більшість опитаних (56%) віддають перевагу багатокористувацьким онлайн-іграм (MMO), таким як World of Tanks, World of Warcraft, Dota 2 і Counter-Strike.
- Менша частина опитаних (44%) віддає перевагу поодиноким іграм, таким як The Witcher 3, Cyberpunk 2077, Call of Duty і Need for Speed.

Гравці можуть надавати перевагу онлайн-іграм більше, ніж одиночним, через кілька ключових факторів: один з найважливіших факторів це можливість грати безкоштовно, так як онлайн-ігри більше орієнтовані на пожертви(донат), який є не обов’язковим, що знижує бар'єр для входу і приваблює більше гравців; онлайн-ігри дозволяють гравцям спілкуватися, співпрацювати та змагатися з друзями або новими знайомими; багато онлайн-ігор вимагають від гравців роботи в команді, що додає грі елемент стратегії та координації; часті внутрішньоігрові події, турніри та сезонні активності утримують інтерес гравців протягом тривалого часу.

Питання 6. Як Ви вважаєте, чи впливають відеоігри на формування ваших цінностей?

Мета: Оцінити суб’єктивну думку респондентів щодо впливу відеоігор на їхні цінності. Зібрані дані дозволять оцінити загальне сприйняття впливу відеоігор на соціальні цінності.



Рис. 3.6. Вплив відеоігор на формування особистих цінностей респондентів

За результатами опитування:

Більшість респондентів (46%) вважають, що відеоігри мають позитивний вплив, сприяючи формуванню командного духу та навичок розв'язання проблем. Це вказує на те, що багато людей сприймають відеоігри як інструмент для розвитку важливих соціальних та когнітивних навичок. В сучасних іграх часто присутні елементи співпраці, де гравці мають працювати разом для досягнення спільної мети. Такі ігри стимулюють розвиток навичок комунікації, лідерства та стратегічного мислення.

Значна частина респондентів (32%) вважає, що відеоігри не мають суттєвого впливу на формування цінностей. Це може свідчити про те, що люди сприймають відеоігри як форму розваги, яка не зачіпає глибоких моральних чи етичних переконань. Можливо, вони розглядають ігри як тимчасову діяльність, яка не має довготривалих наслідків для особистості. Така думка може бути обґрунтованою, оскільки більшість людей розділяють свої розважальні уподобання та реальне життя.

Менша частина респондентів (16%) вважає, що відеоігри чинять негативний вплив, сприяючи формуванню агресії та ізоляції. Ця точка зору ґрунтується на стереотипах про те, що відеоігри можуть робити людей більш агресивними та відчуженими від реального світу. Дійсно, деякі дослідження показують, що надмірне захоплення агресивними іграми може сприяти проявам агресії. Однак, це не є загальним правилом, і багато залежить від індивідуальних особливостей гравця та контексту гри.

Невелика частина опитаних (6%) не змогла відповісти на це запитання.

Питання 7. Які позитивні цінності, на Вашу думку, формуються в комп’ютерних іграх?

Мета: визначення конкретних позитивних цінностей, які, на думку респондентів, розвиваються через відеоігри. Це дозволяє виявити, які аспекти ігор респонденти вважають корисними для особистісного та соціального розвитку.

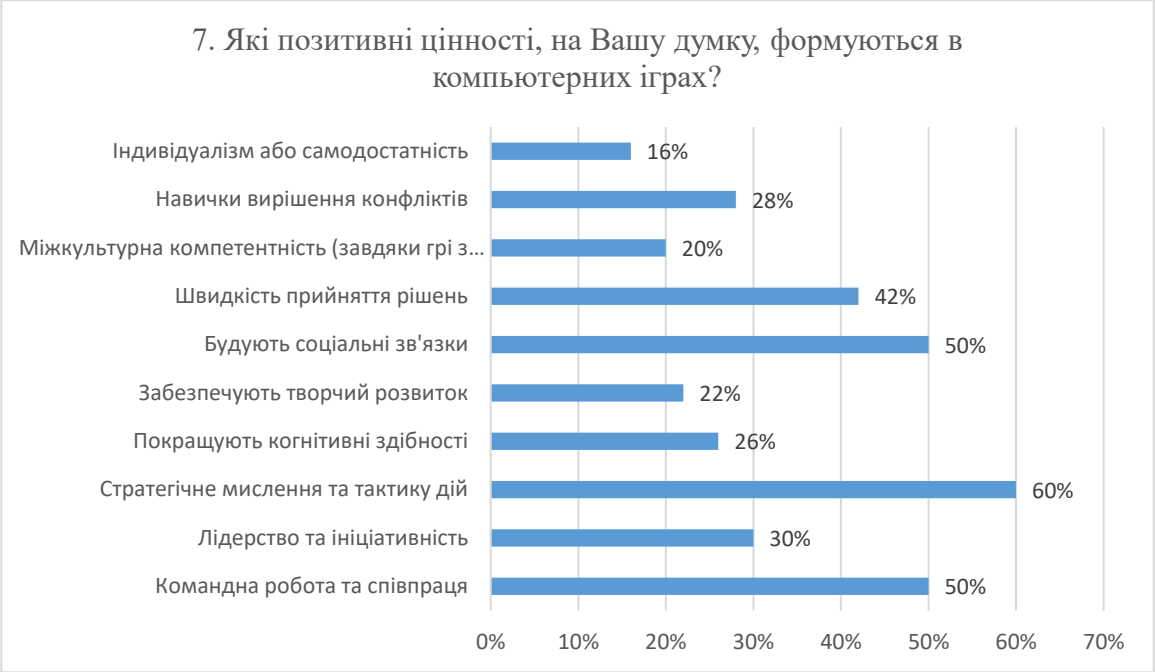


Рис. 3.7. Які позитивні цінності формуються в комп'ютерних іграх, на думку респондентів

За результатами опитування:

- Командна робота та співпраця – 50%
- Лідерство та ініціативність – 30%
- Стратегічне мислення та тактику дій – 60%
- Покращують когнітивні здібності – 26%
- Забезпечують творчий розвиток – 22%
- Будують соціальні зв'язки - 50%
- Швидкість прийняття рішень – 42%
- Міжкультурна компетентність (завдяки грі з учасниками з різних країн) – 20%
- Навички вирішення конфліктів – 28%
- Індивідуалізм або самодостатність – 16%

Найбільш часто згадуються цінності, пов'язані з розвитком соціальних навичок: "Будують соціальні зв'язки" (50%), "Командна робота та співпраця" (50%). Це свідчить про те, що багато людей вважають, що комп'ютерні ігри можуть сприяти розвитку комунікативних навичок, здатності працювати в команді та встановлювати соціальні зв'язки.

Також високий відсоток респондентів вказали на розвиток когнітивних навичок, таких як "Швидкість прийняття рішень" (42%), "Стратегічне мислення та тактику дій" (60%), "Покращують когнітивні здібності" (26%). Це свідчить про те, що ігри можуть стимулювати розвиток логічного мислення, планування та вирішення проблем.

Інші часто згадувані цінності пов'язані з розвитком особистісних якостей: "Лідерство та ініціативність" (30%), "Навички вирішення конфліктів" (28%). Це свідчить про те, що ігри можуть сприяти формуванню таких рис характеру, як відповідальність, наполегливість та впевненість у собі.

Менше вказуються цінності пов'язані з міжкультурною компетентністю, творчим розвитком та індивідуалізмом. Це може бути пов'язано з тим, що ці аспекти менш очевидні для більшості респондентів або менш пов'язані з їх досвідом гри.

Результати опитування свідчать про те, що багато людей мають позитивне ставлення до комп'ютерних ігор та вважають, що вони можуть мати позитивний вплив на розвиток особистості.

Швидше за все, різні типи ігор можуть сприяти розвитку різних навичок і цінностей. Наприклад, ігри, що вимагають командної роботи, можуть більше сприяти розвитку соціальних навичок, тоді як стратегічні ігри можуть більше розвивати логічне мислення.

Вплив ігор на розвиток особистості може залежати від індивідуальних особливостей гравця, таких як вік, стать, досвід гри та тип ігор, у які він грає.

Питання 8. Які негативні цінності, на Вашу думку, формуються іграми?

Мета: виявити негативні аспекти відеоігор, які можуть впливати на соціальні цінності молоді. Відповіді дозволять дослідникам зрозуміти, які ризики пов’язані з геймінгом.



Рис. 3.8. Які негативні цінності формуються в комп'ютерних іграх, на думку респондентів

За результатами опитування:

- Зневажливому ставленню до насильства – 16%
- Сприяють агресивній поведінці – 46%
- Викликають залежність – 54%
- Можуть призвести до соціальної ізоляції – 40%
- Зниження емпатії до реальних людей – 34%
- Етична байдужість в іграх з аморальними сценаріями – 10%
- Расові стереотипи або зневажливе зображення певних культурних або етнічних груп – 12%
- Стереотипні зображення статей та сексизм – 16%
- Перешкоджають в навчанні – 22%
- Забирають багато вільного часу – 62%

Найбільше вказуються негативні наслідки, пов'язані з розвитком залежності та соціальної ізоляції: "Викликають залежність" (54%), "Можуть призвести до соціальної ізоляції" (40%). Це свідчить про те, що багато людей вважають, що надмірне захоплення іграми може призвести до проблем з контролем часу, відносинами з оточуючими та соціальної дезадаптації.

Також високий відсоток респондентів вказали на розвиток агресивних тенденцій та десенсибілізацію до насильства: "Сприяють агресивній поведінці" (46%), "Зневажливе ставлення до насильства" (16%). Це пов'язано з тим, що багато сучасних ігор містять насильницькі елементи, які можуть впливати на сприйняття гравцями реального світу.

Багато респондентів вказали, що ігри мають негативний вплив на час і продуктивність: "Забирають багато вільного часу" (62%) - найпоширеніший негативний наслідок, який вказує на те, що ігри можуть стати серйозною конкуренцією для інших видів діяльності, таких як навчання, робота, спорт, спілкування з близькими тощо; "Перешкоджають в навчанні" (22%) - цей пункт тісно пов'язаний з попереднім. Занадто багато часу, проведеного за іграми, може негативно вплинути на успішність у навчанні.

Серед інших часто згадуваних негативних наслідків можна виділити: "Расові стереотипи або зневажливе зображення певних культурних або етнічних груп" (12%), "Етична байдужість в іграх з аморальним сценаріями" (10%), "Зниження емпатії до реальних людей" (34%). Це свідчить про те, що ігри можуть впливати на різні аспекти життя людини, включаючи стереотипи, соціальні відносини та моральні цінності.

Результати опитування відображають поширені стереотипи про негативний вплив комп'ютерних ігор. Тип ігор, в які грають люди, може значно впливати на розвиток негативних наслідків. Ігри з насильницьким контентом можуть більше сприяти розвитку агресії, тоді як ігри, що вимагають тривалої концентрації, можуть призводити до соціальної ізоляції.

Вплив ігор на розвиток негативних наслідків може залежати від індивідуальних особливостей гравця.

Питання 9. Чи вважаєте ви, що відеоігри сприяють вашому соціальному спілкуванню та налагодженню стосунків з іншими людьми?

Мета: визначити вплив відеоігор на соціальне спілкування респондентів. Відповіді допоможуть зрозуміти, чи вважають молоді люди, що відеоігри сприяють покращенню їхніх соціальних навичок та стосунків.



Рис. 3.9. Чи вважаєте ви, що відеоігри сприяють вашому соціальному спілкуванню та налагодженню стосунків з іншими людьми?

За результатами опитування:

- Так – 52%
- Ні – 34%
- Важко відповісти – 14%

Більшість опитаних вважають, що відеоігри позитивно впливають на їхнє соціальне спілкування. Це може бути пов'язано з тим, що багато сучасних ігор мають мультиплеєрний режим, який дозволяє грати з друзями або знайомитися з новими людьми зі всього світу.

Значна частина опитаних вважає, що відеоігри, навпаки, заважають соціальному спілкуванню. Це може бути пов'язано з тим, що ігри можуть відволікати від реального життя і замінювати живе спілкування віртуальним.

Частина опитаних не змогла однозначно відповісти на це питання, найімовірніше, їхній досвід гри різний, або вони не бачать прямого зв'язку між іграми і соціальним життям.

Питання 10. Ви частіше спілкуєтесь з віртуальними друзями/співгравцями ком'ютерних ігор, чи з друзями офлайн?

Мета: дослідити, який тип спілкування (віртуальний чи офлайн) є домінуючим у респондентів. Це важливо для розуміння, як відеоігри впливають на соціальну взаємодію та побудову реальних стосунків.



Рис. 3.10. Ви частіше спілкуєтесь з віртуальними друзями/співгравцями ком'ютерних ігор, чи з друзями офлайн?

За результатами опитування:

- Частіше з віртуальними друзями/співгравцями – 18
- Частіше з друзями офлайн – 26
- Однаково як з віртуальними друзями/співгравцями та і з друзями офлайн – 38
- Важко відповісти – 18

Найбільша група (38%) респондентів зазначила, що спілкується однаково часто як з віртуальними друзями в іграх, так і з реальними друзями. Це свідчить про те, що для багатьох геймерів віртуальне спілкування не замінює, а доповнює реальне життя.

18% респондентів віддали перевагу віртуальному. Це вказує на те, що деякі респонденти вважають за краще проводити час з онлайн-друзями або

співгравцями. Це може бути результатом зручності, доступності та певного комфорту спілкування в віртуальному просторі.

26% респондентів все ж таки частіше спілкуються з друзями в реальному житті, це вказує на те, що більшість людей все ще надає перевагу взаємодії з реальними друзями, ніж з віртуальними співрозмовниками. Це може свідчити про значення безпосереднього спілкування в реальному житті, яке важливе для багатьох людей.

Більшість людей надають перевагу спілкуванню з друзями офлайн або ж бачать ці два види спілкування як рівнозначні. Це може свідчити про те, що хоча технології розвиваються, особисте спілкування все ще залишається важливим. Ті, хто спілкується переважно з віртуальними друзями або співгравцями, можуть бути більш інтегрованими у віртуальні спільноти або мають специфічні інтереси, що дозволяють їм відчувати себе комфортно в онлайн-середовищі.

Підсумовуючи, можна зазначити наступне:

Більшість учасників опитування є чоловіками (62%), тоді як жінки складають (38%). Це підтверджує існуючі стереотипи про те, що відеоігри більш асоціюються з чоловічими захопленнями. Ігрова індустрія та маркетинг традиційно орієнтовані на чоловічу аудиторію, що впливає на сприйняття жінок у цій сфері.

Більшість респондентів (68%) відносять себе до категорії «гравців-любителів». Це вказує на те, що більшість молодих людей грають в ігри переважно для задоволення та відпочинку. Лише 26% вважають себе професійними гравцями, а менша частина ідентифікує себе як стримери чи ігрові блогери, що демонструє складність досягнення високого рівня у цій сфері через конкуренцію.

Згідно з результатами, 46% респондентів проводять більше 20 годин на тиждень за іграми. Це вказує на те, що для багатьох відеоігри стають важливою частиною їхнього життя, а для деяких — навіть формою залежності.

Водночас 24% грають від 10 до 20 годин, що вказує на менш інтенсивну активність.

Вибір ігор теж має значення для соціальних цінностей. 56% респондентів віддають перевагу багатокористувацьким онлайн-igam, що сприяє розвитку командного духу, співпраці та комунікаційних навичок. Водночас 44% надають перевагу одиночним іграм, що зазвичай фокусується на індивідуальних досягненнях та переживаннях.

Позитивні аспекти відеоігор пов'язані з розвитком соціальних та когнітивних навичок. Зокрема, ігри сприяють формуванню таких цінностей, як командна робота та співпраця (50%), стратегічне мислення та тактика дій (60%), а також покращення соціальних зв'язків (50%). Вони можуть допомогти розвивати критичне мислення, швидкість прийняття рішень та навички вирішення конфліктів. Однак найбільше значення надається розвитку соціальних навичок, що свідчить про те, що геймінг може бути важливим інструментом для покращення комунікації та взаємодії в команді.

Негативні наслідки також не менш значущі. Зокрема, багато респондентів вказали на розвиток залежності (54%), соціальної ізоляції (40%) та агресивної поведінки (46%). Відеоігри можуть призводити до порушень у часі, витраченому на навчання та інші важливі сфери життя, таких як робота чи соціальне життя. Крім того, вказано на зниження емпатії (34%) та зневажливе ставлення до насильства (16%), що можуть виникати через велику кількість насильницьких сцен у сучасних іграх.

Таким чином, геймінг має мати як позитивний, так і негативний вплив на розвиток особистості. З одного боку, вони можуть бути потужним інструментом для розвитку соціальних та когнітивних навичок, таких як стратегічне мислення, командна робота, критичне мислення та здатність до швидкого прийняття рішень. Вони також можуть сприяти поліпшенню соціальних зв'язків і комунікаційних навичок, що важливо в умовах сучасного світу, де взаємодія з іншими людьми є ключовою.

З іншого боку, надмірне захоплення відеоіграми може призвести до розвитку залежності, соціальної ізоляції та агресивної поведінки. Це може вплинути на якість особистого життя, навчання та професійну діяльність, а також погіршити міжособистісні стосунки. Зниження емпатії та зневажливе ставлення до насильства є ще одними потенційними негативними наслідками, які потребують уваги.

3.3. Напрями вдосконалення геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні

Як показали результати експертного дослідження, відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний вплив на молодого геймера. Враховуючи ці дані, важливо визначити напрями вдосконалення геймінгу, які б сприяли розвитку позитивних соціальних цінностей та мінімізації негативних. У цьому контексті виділимо шість основних напрямів для вдосконалення відеоігор, які сприятимуть підвищенню їхньої корисності для розвитку особистості.

1. Підвищення освітньої цінності відеоігор

Відеоігри здатні виступати потужним інструментом навчання, оскільки вони поєднують інтерактивність, візуальні елементи та мотивацію через змагання. Інтеграція освітніх компонентів у геймплей може сприяти розвитку ключових навичок, таких як критичне мислення, вирішення проблем, стратегічне планування та креативність. Розглянемо детальніше, як це можна реалізувати.

Ігри, що моделюють історичні події, можуть бути надзвичайно корисними для вивчення історії. Вони дозволяють гравцям зануритися у минулі епохи, взаємодіяти з історичними персонажами та брати участь у значущих подіях. Це не тільки робить навчання цікавим, але й допомагає краще запам’ятовувати матеріал. Наприклад, ігри серії «Assassin's Creed» не лише розважають, але й навчають, оскільки гравці мають можливість досліджувати детально відтворені історичні локації та дізнаватися про культурні аспекти різних епох.

Наукові експерименти, що представлені у вигляді ігрових завдань, можуть значно полегшити вивчення таких предметів, як фізика, хімія чи біологія. Наприклад, гра «Kerbal Space Program» дозволяє гравцям створювати та запускати космічні ракети, що сприяє розумінню основ аеродинаміки, фізики та інженерії. Подібні ігри можуть використовуватися в освітніх установах як допоміжний засіб для пояснення складних наукових концепцій.

Ігри, що включають головоломки та логічні завдання, сприяють розвитку когнітивних навичок. Вони стимулюють гравців до аналітичного мислення, планування та вирішення складних задач. Наприклад, гра «Portal» відома своїми інноваційними головоломками, що вимагають від гравців продумувати свої дії наперед та використовувати закони фізики для досягнення мети. Це сприяє розвитку логічного мислення та просторового уявлення.

Використання елементів гейміфікації у навчальних процесах може значно підвищити зацікавленість учнів. Гейміфікація передбачає впровадження ігрових механік у неігровий контекст, наприклад, у навчання. Це можуть бути системи балів, рівнів, нагород та змагань. Такий підхід не лише робить навчання цікавішим, але й мотивує учнів до досягнення нових знань. Наприклад, онлайн-платформа Duolingo використовує гейміфікацію для навчання іноземних мов, де учні можуть заробляти бали, проходити рівні та змагатися з друзями.

Ігри можуть сприяти самостійній роботі учнів, допомагаючи їм вчитися у власному темпі. Це особливо важливо для тих, хто може мати труднощі з традиційними методами навчання. Відеоігри пропонують інтерактивні та візуально насичені середовища, що можуть бути більш зрозумілими та доступними для багатьох учнів. Наприклад, Minecraft: Education Edition надає учням можливість досліджувати різні теми від математики до екології у

Ігри, що розповідають захоплюючі історії або включають складні моральні вибори, можуть сприяти розвитку емоційного інтелекту. Вони допомагають гравцям зрозуміти різні точки зору, розвинути емпатію та

співчуття. Наприклад, гра «Life is Strange» змушує гравців робити важкі вибори, які впливають на розвиток сюжету, що допомагає розвинути розуміння емоцій та наслідків своїх рішень.

2. Соціальна інтеграція та розвиток комунікативних навичок

Багатокористувацькі онлайн-ігри (ММО) створюють платформи для взаємодії та співпраці між гравцями, що може сприяти розвитку соціальних навичок та міжособистісної комунікації. У багатьох ММО іграх комунікація між гравцями є ключовим елементом. Гравці спілкуються через чат, голосові повідомлення або спеціальні платформи для спільної роботи, такі як Discord. Це сприяє розвитку навичок спілкування, включаючи вміння ясно висловлювати свої думки, слухати інших та знаходити компроміси.

Ігри, що акцентують увагу на командній роботі, допомагають гравцям розвивати навички співпраці. Вони навчають працювати разом для досягнення спільних цілей, долати труднощі та підтримувати один одного. Це може мати позитивний вплив на їхню поведінку у реальному житті, зокрема у навчанні та професійній діяльності.

Варто краще розвивати в Україні турнірні змагання з ММО ігор, адже це може створити позитивне середовище для соціалізації молоді. Такі заходи сприяють розвитку спортивного духу, вміння змагатися чесно та працювати на результат. Вони також можуть бути корисними для розвитку навичок планування та організації, оскільки гравці часто повинні готуватися до змагань, тренуватися та розробляти стратегії. Наприклад, турніри з гри "Dota 2" збирають команди з усього світу, що сприяє міжнародному обміну досвідом та культурному збагаченню.

3. Підтримка ментального здоров'я

Зараз молодь все більше часу проводить за відеоіграми, тому важливо розуміти вплив геймінгу на ментальне здоров'я. Якщо ігри розробляються з урахуванням принципів психологічного благополуччя, вони можуть стати потужним інструментом для підтримки та покращення ментального здоров'я.

Відеоігри можуть і повинні бути ефективним засобом для навчання молоді навичок управління стресом. Ігри, в яких ігровий процес є спокійним і повільним, допоможуть гравцям відчути заспокоєння та зняття напруги, і навпаки, ігри, що включають завдання, пов'язані з емоційною напругою, які гравець повинен подолати, можуть допомогти молоді розвинути навички управління своїми емоціями, що сприяє розвитку емоційної стійкості та самоконтролю.

Створення безпечних онлайн-середовищ є ключовим аспектом підтримки ментального здоров'я молоді. Важливо, щоб онлайн-ігри забезпечували середовище, де гравці можуть спілкуватися без страху перед кібербулінгом або іншими формами онлайн-агресії. Ігрові платформи повинні мати ефективні системи модерації та інструменти для захисту гравців від негативного впливу. Наприклад, впровадження функцій, що дозволяють гравцям блокувати або повідомляти про агресивну поведінку, може допомогти створити безпечнішу та спокійнішу атмосферу.

4. Розвиток критичного мислення щодо контенту

Критичне мислення є важливим аспектом формування соціальних цінностей молоді, оскільки дозволяє оцінювати інформацію та приймати обґрунтовані рішення, тому відеоігри повинні сприяти розвитку цієї навички, надаючи гравцям можливість критично аналізувати ситуації та контент, з якими вони стикаються у віртуальному середовищі.

Відеоігри повинні виступати ефективним інструментом для розвитку критичного мислення завдяки своїй інтерактивності та здатності створювати складні ситуації, які вимагають від гравців обдуманих рішень. Наприклад, у стратегічних іграх, таких як "Civilization" або "StarCraft", гравці планують свої дії наперед, враховувати можливі наслідки та адаптувати свої стратегії відповідно до змінних умов гри. Це сприяє розвитку навичок прогнозування, аналізу та прийняття рішень.

Навички критичного мислення, що розвиваються у відеоіграх, можуть бути перенесені у реальне життя. Гравці, які навчилися аналізувати

інформацію, приймати зважені рішення та передбачати наслідки у віртуальному середовищі, зможуть застосовувати ці навички у навчанні, роботі та повсякденному житті. Наприклад, вміння критично оцінювати новини та інформацію з медіа, розпізнавати фейкові новини та маніпуляції є важливою навичкою у сучасному інформаційному суспільстві.

5. Зменшення негативних наслідків геймінгу

Негативні наслідки геймінгу, такі як залежність, агресія та соціальна ізоляція, є серйозними проблемами, що потребують уваги та вирішення. Враховуючи велику популярності відеоігор серед молоді, важливо розробляти та впроваджувати стратегії, які допоможуть мінімізувати ці негативні наслідки.

Ігрова залежність разом із соціальною ізоляцією є одними з найсерйозніших проблем, пов'язаних з геймінгом. Для запобігання розвитку залежності та ізоляції розробники ігор повинні впроваджувати різноманітні механізми контролю часу. Наприклад, вбудовані нагадування про необхідність перерв після певного періоду гри можуть допомогти гравцям зберігати баланс між ігровим та реальним життям. Крім того, можна впроваджувати обмеження на максимальний час гри протягом дня або тижня. Організація ігрових заходів допоможе гравцям знаходити нових друзів для спілкування в реальному житті.

Агресія є ще одним негативним аспектом геймінгу, особливо у випадку ігор, що містять значну кількість насильства. Важливо уникати надмірного насильства у відеоіграх та розвивати ігри, що пропагують мирне вирішення конфліктів.

6. Впровадження культурного різноманіття

В умовах глобалізації та зростаючого культурного обміну відеоігри мають відігравати важливу роль у розвитку міжкультурної компетентності молоді. Включення елементів різних культур у відеоігри сприяє розширенню світогляду, розвитку толерантності та поваги до різноманіття. Це допомагає

молодим людям не лише краще розуміти інші культури, але й усвідомлювати значення культурних відмінностей у сучасному суспільстві.

Включення персонажів різних національностей, релігій та культур у відеоігри є ефективним засобом для знайомства молоді з культурним розмаїттям. Це може бути реалізовано через розробку багатонаціональних сюжетів, де гравці взаємодіють з персонажами з різних культурних середовищ. Наприклад, у грі "Assassin's Creed" гравці мають можливість досліджувати історичні епохи та культури різних країн, що сприяє розширенню їхнього світогляду та кращому розумінню культурних відмінностей.

Для досягнення позитивного впливу важливо забезпечити культурну автентичність та точність у відеоіграх. Це означає, що розробники повинні ретельно досліджувати культури, які вони представляють, та працювати з експертами для створення точного і автентичного сюжету гри. Наприклад, у грі "Ghost of Tsushima" розробники тісно співпрацювали з японськими істориками та культурними консультантами, щоб точно передати атмосферу та деталі епохи самураїв. Це дозволяє гравцям отримати глибше розуміння і повагу до культури, яку вони досліджують у грі.

Підсумовуючи третій розділ, можна сказати наступне:

В дослідженні застосований емпіричний метод інтернет-опитування, який дозволяє ефективно охопити молодіжну аудиторію, що активно використовує цифрові технології. Цей метод є економічно вигідним, автоматизує процес збору та обробки даних, а також забезпечує зручність для респондентів. Порівняно з іншими методами, такими як спостереження чи глибинні інтерв'ю, інтернет-опитування вимагає менших витрат і дозволяє швидко отримати репрезентативні дані.

Для проведення інтернет-опитування була обрана платформа Google Forms завдяки її доступності, простоті використання та багатофункціональності. Генеральна сукупність дослідження складає 500 осіб – учасників ігрової спільноти в Discord у віці 18-20 років. Вибірка, розрахована

за допомогою онлайн-калькулятора, становить 50 респондентів з похибкою 5%. Для субкультури геймерів у Discord така вибірка є достатньо репрезентативною, враховуючи обмеження онлайн-спільнот щодо участі в опитуваннях.

Геймінг може мати як позитивний, так і негативний вплив на розвиток особистості. З одного боку, відеоігри можуть служити потужним засобом для розвитку соціальних і когнітивних навичок, таких як стратегічне мислення, командна робота, критичне мислення і здатність швидко приймати рішення. Вони також сприяють покращенню соціальних зв'язків і комунікативних навичок, що є важливим у сучасному світі, де взаємодія з іншими людьми відіграє ключову роль.

З іншого боку, надмірне захоплення відеоіграми може призвести до розвитку залежності, соціальної ізоляції та агресивної поведінки. Це може негативно вплинути на якість особистого життя, навчання і професійну діяльність, а також погіршити міжособистісні стосунки. Зниження емпатії та байдуже ставлення до насильства є ще одними потенційними негативними наслідками, які потребують уваги.

Таким чином, наше дослідження щодо впливу геймінгу на соціальні цінності молоді в Україні показало, що відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний ефект, залежно від типу ігор і способу їх інтеграції в суспільство.

Шість напрямів вдосконалення відеоігор:

Освітня цінність відеоігор. Ігри з освітніми елементами можуть допомогти в розвитку різних навичок, зокрема вивчення історії та наук через інтерактивні механізми, роблячи навчання цікавим і доступним.

Соціальна інтеграція та розвиток комунікативних навичок. Багатокористувацькі ігри сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації та командної роботи, що корисно для соціалізації та взаємодії в реальному житті.

Підтримка ментального здоров'я. Ігри, що враховують психологічне благополуччя, можуть допомогти у розвитку емоційної стійкості та управлінні стресом. Безпечні онлайн-середовища важливі для захисту від кібербулінгу.

Розвиток критичного мислення. Ігри, що включають стратегію та моральні вибори, допомагають молоді розвивати аналітичні навички, важливі для орієнтації в інформаційному просторі.

Зменшення негативних наслідків геймінгу. Для запобігання залежності та агресії важливо обмежувати час гри, контролювати вміст ігор і створювати можливості для соціалізації, щоб балансувати ігрове та реальне життя.

Впровадження культурного різноманіття. Ігри можуть сприяти розвитку толерантності та поваги до різних культур, що важливо для формування соціальних цінностей в глобалізованому світі.

Отже, тільки завдяки комплексному підходу можна досягти збалансованого розвитку геймінг-культури, що сприятиме гармонійному розвитку особистості та суспільства в цілому.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі було сформульовано основний теоретичний базис для дослідження, що включає ключові поняття, які дозволили визначити предмет і об’єкт дослідження.

Визначено основні поняття, зокрема «геймінг» і «соціальні цінності», які є ключовими для подальшого дослідження. Геймінг – це поняття, що позначає багатогранну діяльність, яка включає широкий спектр видів активності і являє собою структуровану систему, регламентовану правилами, спрямовану на досягнення конкретного результату. Соціальні цінності - поняття, що відображає значущість явищ, предметів і відносин у реальній дійсності з точки зору їх відповідності або невідповідності потребам суспільства, соціальних груп і особистості.

Аналіз комплексності понять та їх структурного розвитку здійснено через призму основних соціологічних теорій, які були систематизовані за історичною послідовністю на чотири етапи:

Етап 1: Формування соціологічного контексту геймінгу як фундаментальний соціальний феномен через призму праць теоретика ігор Йохана Гейзінги (перша половина XX ст.).

Етап 2: Формування соціологічної теорії символічного інтеракціонізму та соціалізація через ігри у працях Г. Міда (поч. XX ст.).

Етап 3: Соціологічне дослідження соціальної взаємодії в геймінгу, через призму теорії соціального обміну Дж. Гоманса (сер. XX століття).

Етап 4: Соціологічні дослідження впливу медіа та ігор на соціальні процеси, через призму теорій масових комунікацій та теорії спіралі мовчання Е. Ноель-Нойман (друга половина XX століття).

Дослідження впливу геймінгу на формування соціальних цінностей молоді вимагає надійної методологічної основи. Це передбачає використання відповідних принципів, підходів та методів, які забезпечують точність і валідність отриманих результатів.

Розроблено методологічний інструментарій та визначено наукові принципи і підходи. Принципи об'єктивності, історизму, ціннісного підходу, загального зв'язку та системності дозволяють всебічно аналізувати геймінгову індустрію. Об'єктивність забезпечує нейтральність і неупередженість дослідження, історизм дозволяє зрозуміти розвиток геймінгу в контексті історичних процесів. Ціннісний підхід акцентує увагу на впливі геймінгу на молодіжні ціннісні орієнтації, а принцип загального зв'язку розглядає його як частину соціокультурної системи, що впливає на суспільні структури. Принцип системності підкреслює важливість розгляду геймінгу як складового елемента великої соціокультурної структури.

Для дослідження проблеми нашої роботи було обґрунтовано застосування трьох наступних підходів, а саме: соціологію середнього рівня, символічний інтеракціонізм та системний підхід.

Соціологія середнього рівня дозволяє детально розглянути механізми впливу геймінгу на молодіжні цінності через чотири галузі науки соціології: соціологію молоді, соціологію комунікацій, соціологію економіки та соціологію цінностей. Соціологічний аналіз, зокрема через призму символічного інтеракціонізму та структурно-функціонального аналізу, дозволяє глибше зрозуміти, як відеоігри відображають і формують соціальні цінності молоді. Інтеракція через символи, мову та соціальні практики, представлені в іграх, сприяють конструюванню соціальної ідентичності гравців та їх ролі в соціальних групах. Застосування системного підходу дозволяє аналізувати відеоігри як цілісні системи, де кожний елемент (геймплей, сюжет, соціальна взаємодія) виконує свою функцію і має певний вплив на гравця.

Методи емпіричного дослідження базуються на соціологічному інтернет-опитуванню, що забезпечує отримання актуальної та релевантної інформації.

Цінності відіграють важливу роль у формуванні ідентичності молоді, впливаючи на її поведінку. Теорія базових цінностей Шварца визначає десять

основних категорій, що охоплюють людські переконання та мотивації. Розвиток цінностей підлітків розглядається через теорії Еріксона, Бронфенбреннера, Бандури та Бурдьє, які підкреслюють важливість взаємодії середовища, соціальних зв'язків та рольових моделей.

Соціальні цінності молоді поділяються на особисті, міжособистісні, суспільні та культурні, що впливають на прийняття рішень, стосунки та громадянську участь. Було виокремлено чотири основні функції цінностей: орієнтаційну, мотиваційну, інтеграційну та захисну, що допомагають молодим людям адаптуватися до світу, досягати цілей та підтримувати позитивне самосприйняття. Соціальні комунікації в геймінгу значно впливають на взаємодію та задоволення гравців. Теорії, як соціальна присутність та медіа-багатства, допомагають зрозуміти, як методи комунікації формують ігровий процес. Геймінг сприяє розвитку соціальних навичок: кооперативні ігри покращують командну роботу, а змагальні — стратегію і лідерство. Комунікаційні інструменти, як чат і голосовий зв'язок, є критичними для координації дій та формування соціальних зв'язків. Соціальні платформи, такі як Discord, Twitch та Steam, сприяють розвитку колективного духу та підтримки серед гравців, створюючи динамічні ігрові спільноти.

В дослідженні застосований емпіричний метод інтернет-опитування, який дозволяє ефективно охопити молодіжну аудиторію, що активно використовує цифрові технології. Цей метод є економічно вигідним, автоматизує процес збору та обробки даних, а також забезпечує зручність для респондентів. Порівняно з іншими методами, такими як спостереження чи глибинні інтерв'ю, інтернет-опитування вимагає менших витрат і дозволяє швидко отримати репрезентативні дані.

Для проведення інтернет-опитування була обрана платформа Google Forms завдяки її доступності, простоті використання та багатофункціональності. Генеральна сукупність дослідження складає 500 осіб – учасників ігрової спільноти в Discord у віці 18-20 років. Вибірка, розрахована за допомогою онлайн-калькулятора, становить 50 респондентів з похибкою

5%. Для субкультури геймерів у Discord така вибірка є достатньо репрезентативною, враховуючи обмеження онлайн-спільнот щодо участі в опитуваннях.

Геймінг може мати як позитивний, так і негативний вплив на розвиток особистості. З одного боку, відеоігри можуть служити потужним засобом для розвитку соціальних і когнітивних навичок, таких як стратегічне мислення, командна робота, критичне мислення і здатність швидко приймати рішення. Вони також сприяють покращенню соціальних зв’язків і комунікативних навичок, що є важливим у сучасному світі, де взаємодія з іншими людьми відіграє ключову роль.

З іншого боку, надмірне захоплення відеоіграми може призвести до розвитку залежності, соціальної ізоляції та агресивної поведінки. Це може негативно вплинути на якість особистого життя, навчання і професійну діяльність, а також погіршити міжособистісні стосунки. Зниження емпатії та байдуже ставлення до насильства є ще одними потенційними негативними наслідками, які потребують уваги.

Експертне дослідження показало, що відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний ефект, залежно від типу ігор і способу їх інтеграції в суспільство.

На основі результатів дослідження було визначено напрями вдосконалення геймінгу, які б сприяли розвитку позитивних соціальних цінностей та мінімізації негативних. У цьому контексті виділено шість основних напрямів для вдосконалення відеоігор, які сприятимуть підвищенню їхньої корисності для розвитку особистості, а саме: розвиток освітньої цінності відеоігор, соціальна інтеграція та розвиток комунікативних навичок, підтримка ментального здоров'я, розвиток критичного мислення, зменшення негативних наслідків геймінгу, впровадження культурного різноманіття,

Ігри з освітніми елементами можуть допомогти в розвитку різних навичок, зокрема вивчення історії та наук через інтерактивні механізми, роблячи навчання цікавим і доступним.

Багатокористувацькі ігри сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації та командної роботи, що корисно для соціалізації та взаємодії в реальному житті.

Ігри, що враховують психологічне благополуччя, можуть допомогти у розвитку емоційної стійкості та управлінні стресом. Безпечні онлайн-середовища важливі для захисту від кібербулінгу.

Ігри, що включають стратегію та моральні вибори, допомагають молоді розвивати аналітичні навички, важливі для орієнтації в інформаційному просторі.

Для запобігання залежності та агресії важливо обмежувати час гри, контролювати вміст ігор і створювати можливості для соціалізації, щоб балансувати ігрове та реальне життя.

Ігри можуть сприяти розвитку толерантності та поваги до різних культур, що важливо для формування соціальних цінностей в глобалізованому світі.

Отже, тільки завдяки комплексному підходу можна досягти збалансованого розвитку геймінг-культури, що сприятиме гармонійному розвитку особистості та суспільства в цілому.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Homo Ludens : Monography. Boston : Beacon Press, 1971. 240 с.

2. Roger C. Man, play, and games. [New York] : Free Press of Glencoe, 1961. 208 с.

3. Suits B. Tricky Triad: Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*. 1988. Т. 15, №. 1. С. 1–9.

4. Avedon E. M. The study of games. Ishi Press, 2015. 546 с.

5. Crawford C. The art of computer game design. Berkeley : Osborne/McGraw-Hill, 1984. 175 с.

6. Kelley D. The art of reasoning: an introduction to logic and critical thinking. New York : W. W. Norton & Company, 2013. 624 с.

7. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : The MIT Press, 2003. 688 с.

8. Козловець Є., Біленький Є. Соціологія: словник термінів і понять. Кондор, 2006. 372 с.

9. Навчальний словник-довідник. Київ, Львів : «Каравела», 2002. 480 с.

10. Sutton P. W., Giddens A. Sociology. Polity Press, 2021. 1152 с.

11. Асланов, Г. А. А. Формування ціннісного ставлення до здоров’я у студентів вищих медичних закладів : автореф. дис. на здобуття наук.ступ. канд. пед. наук : 13.00.07 – теорія і методика виховання. Міжрегіональна академія управління персоналом. Київ, 2017. 13 с.

12. Бакиров В. С. Ценностное сознание и активизация человеческого фактора. Киев : Высшая школа, 1988. 147 с.

13. Золотарьова О. В. Формування ціннісних орієнтацій студентів у процесі виховної роботи вищого технічного навчального закладу : дис. на здобуття наук. ступ. канд. пед. наук : 13.00.07 – теорія і методика виховання. ДВНЗ "Донбаський державний педагогічний університет". Слов`янськ, 2016. 269 с.

14. Білецька О.І. Виховання цінності іншої людини в молодших підлітків у процесі розв'язування моральних задач: Автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.07. Ін-т пробл. виховання АПН України. Київ, 2004. 20 с.

15. Назаренко Л.М. Аксіологія виховання як складова соціального становлення дитини: монографія. Херсон : КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2013. 200 с.

16. Піроженко Т. О. Проблема вивчення ціннісних орієнтацій дошкільників: пошук та результати дослідження. *Вісник Інституту розвитку дитини.* Сер. : Філософія, педагогіка, психологія. 2015. Вип. 37. С. 130-137.

17. Герасимчук А. А. Соціологія: навчальний посібник. Київ : Вид-во Європейського університету, 2004. 246 с.

18. Kent S. L. The ultimate history of video games: from pong to pokémon and beyond. New York, USA : Three Rivers Press, 2001. 608 с. URL: https://archive.org/details/isbn_9780613918848/page/n9/mode/2up (date of access: 01.09.2024).

19. Wolf M. J. P. Before the crash: early video game history. Detroit : Wayne State University Press, 2012. 255 с.

20. Schrank B., Bolter J. D. Avant-Garde videogames: playing with technoculture. Cambridge : MIT Press, 2014. 83 с. URL: https://www.artgamedev.com/schedule/avant-garde_games_draft_schrank.pdf (date of access: 01.09.2024).

21. Bogost I. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge : The MIT Press, 2007. 464 с.

22. Anchor R. History and play: Johan Huizinga and his critics. *History and Theory.* 1978. Т. 17, № 1. С. 63–93. URL: https://doi.org/10.2307/2504901 (date of access: 01.08.2024).

23. Погорілий О. І. Соціологічна думка XX століття. Навчальний посібник. Київ : Либідь, 1996. 224 с.

24. Puddephatt A. J. George Herbert Mead. The interactionist imagination. London, 2017. С. 95–119. URL: https://doi.org/10.1057/978-1-137-58184-6_4 (date of access: 03.10.2024).

25. Byczkowska-Owczarek D. Body and social interaction–the case of dance. symbolic interactionist perspective. *Qualitative Sociology Review*. 2020. Т. 16, № 4. С. 164–179. URL: https://doi.org/10.18778/1733-8077.16.4.10 (date of access: 03.10.2024).

26. Туленков М. В., Лукашевич М. П. Соціологія: загальний курс. Київ : Каравела, 2004. 456 с.

27. Yamao S. Social exchange theory. *A guide to key theories for human resource management research.* 2024. С. 274–279. URL: https://doi.org/10.4337/9781035308767.ch35 (date of access: 05.10.2024).

28. Stolz J. The theory of social games: outline of a general theory for the social sciences. *Humanities and social sciences communications.* 2023. Т. 10, № 1. URL: https://doi.org/10.1057/s41599-023-01862-0 (date of access: 12.11.2024).

29. A computational approach to Homans Social Exchange Theory / T. Enayat et al. *Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications*. 2022. Vol. 597. P. 127263. URL: https://doi.org/10.1016/j.physa.2022.127263 (date of access: 12.09.2024).

30. Noelle-Neumann E. The spiral of silence a theory of public opinion. *Journal of Communication.* 1974. Т. 24, № 2. С. 43–51. URL: https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1974.tb00367.x (date of access: 06.08.2024).

31. DeFleur M. H., DeFleur M. L. Mass communication theories: explaining origins, processes, and effects. New York : Taylor & Francis Group, 2022. 366 с.

32. Основи стратегічного прогнозування політичних ситуацій та процесів: навчальний посібник [Воловик В.І., Лепський М.А., Гугнін Е.А., Кудінов І.О. та ін.]; за заг. ред. М.А. Лепського; 2-ге видання. Запоріжжя: ЗНУ, 2015. 464 с.

33. Bouvier A. Middle-Range theories and the unification problem in social science. The future of sociology. London, 2022. С. 91–115. URL: https://hal.science/hal-04076576/document (date of access: 10.08.2024).

34. Fletcher J. R. Symbolic interactionism. *Encyclopedia Of Health Research in the Social Sciences*. Cheltenham, 2023. С. 320–325. URL: https://doi.org/10.4337/9781800885691.ch58 (date of access: 10.08.2024).

35. Лепський М. А. Системна методологія соціологічних досліджень мас-медіа. *Методологія досліджень мас-медіа: робоча книга (handbook)* / за заг. ред. К. Г. Сіріньок-Долгарьової. Запоріжжя: ЗНУ, 2017. 156 с.

36. Lundberg G. A. Quantitative methods in sociology: 1920-1960. *Social Forces.* 1960. Т. 39, № 1. С. 19–24. URL: https://doi.org/10.2307/2573569 (date of access: 02.09.2024).

37. Schwartz S. H. Universals in the content and structure of values: theoretical advances and empirical tests in 20 countries. Volume 25 / Ed. M. P. Zanna. San Diego, 1992. С. 3–65. URL: https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60281-6 (date of access: 05.09.2024).

38. Erikson E. H. Identity, youth, and crisis. New York : W. W. Norton, 1968. 336 с. URL: https://www.academia.edu/37327712/ (date of access: 05.09.2024).

39. Bronfenbrenner U. The ecology of human development: experiments by nature and design. Cambridge, Mass : Harvard University Press, 1979. 330 с.

40. Bandura A. Social learning theory. Englewood Cliffs : Prentice-Hall, 1977. 247 с. URL: https://doi.org/10.1177/105960117700200317 (date of access: 10.09.2024).

41. Bourdieu P. The forms of capital. Handbook of theory and research for the sociology of education / Ed. J. Richardson. New York, 1986. С. 241–258. URL: https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm (date of access: 10.09.2024).

42. Rokeach M. The nature of human values. New York : Free Press, 1973. 438 p.

43. Ederyn W., Bruce C. The social psychology of telecommunications. London : Wiley, 1976. 195 c.

44. Biocca F., Harms C., Burgoon J. K. Toward a more robust theory and measure of social presence: review and suggested criteria. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments.* 2003. Т. 12, № 5. С. 456–480. URL: https://doi.org/10.1162/105474603322761270 (date of access: 13.09.2024).

45. Cohen J. Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass Communication and Society.* 2001. Т. 4, № 3. С. 245–264. URL: https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0403_ (date of access: 10.09.2024).

46. Daft R. L., Lengel R. H. Organizational Information Requirements, Media Richness and Structural Design. *Management Science.* 1986. Т. 32, № 5. С. 554–571. URL: https://doi.org/10.1287/mnsc.32.5.554 (date of access: 04.09.2024).

47. Steuer J. Defining virtual reality: dimensions determining telepresence. *Journal of Communication.* 1992. Т. 42, № 4. С. 73–93. URL: https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x (date of access: 20.09.2024).

48. Kahai S., Cooper R. B. Exploring the Core Concepts of Media Richness Theory: The Impact of Cue Multiplicity and Feedback Immediacy on Decision Quality. *Journal of Management Information Systems*. 2003. Т. 20, № 1. С. 263–299. URL: https://doi.org/10.1080/07421222.2003.11045754 (date of access: 20.09.2024).

49. Katz E., Blumler J. G., Gurevitch M. Uses and Gratifications Research. *Public Opinion Quarterly*. 1973. Т. 37, № 4. С. 509. URL: https://doi.org/10.1086/268109 (date of access: 20.09.2024).

50. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference / J. L. Sherry et all. *Playing video games: Motives, responses, and consequences* / Ed. P. Vorderer, J. Bryant. Mahwah, 2006. С. 213–224. URL: http://www.arise.mae.usp.br/wp-content/uploads/2018/03/Videogame-uses-gratification-aula.pdf (date of access: 25.09.2024).

51. "Alone together?": exploring the social dynamics of massively multiplayer online games / N. Ducheneaut et all. *The SIGCHI Conference*, Montréal, Québec, Canada, 22–27 April. 2006 p. New York, 2006. С. 407–416. URL: https://doi.org/10.1145/1124772.1124834 (date of access: 25.09.2024).

52. Tang W. Y., Fox J. Men's harassment behavior in online video games: personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*. 2016. Т. 42, № 6. С. 513–521. URL: https://doi.org/10.1002/ab.21646 (date of access: 30.09.2024).

53. Nardi B., Harris J. Strangers and friends: collaborative play in World of Warcraft. *Proceedings of the 2006 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work*. Cholulu, Puebla, Mexico, 25–27 October. 2006 p. 2006. С. 149–158. URL: https://doi.org/10.1109/la-web.2006.8 (date of access: 30.09.2024).

54. Cole H., Griffiths M. D. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Т. 10, № 4. С. 575–583. URL: https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988 (date of access: 02.10.2024).

55. Hamilton W. A., Garretson O., Kerne A. Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. *CHI '14: CHI Conference on human factors in computing systems.* New York, NY, USA, 2014. С. 1315–1324. URL: https://doi.org/10.1145/2556288.2557048 (date of access: 02.10.2024).

56. Tilvawala K., Myers M., Sundaram D. A systems view of values-based digital games. *Lecture notes in educational technology.* Singapore, 2023. С. 269–274. URL: https://doi.org/10.1007/978-981-99-5961-7_37 (date of access: 03.10.2024).

57. Holflod K., Nørgård R. T., Eriksson E. Community, socialisation, and empowerment in cultural game jams with youth citizens. *European conference on games based learning*. 2024. Т. 18, № 1. С. 395–402. URL: https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2812 (date of access: 04.10.2024).

58. Vari J. Playful trajectories and experimentations: video games in the moral and political socialization of children and young people. Leiden : BRILL, 2021. 120 c.

59. Green C. S., Bavelier D. Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*. 2012. Т. 22, № 6. С. 197–206. URL: https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012 (date of access: 10.10.2024).

60. Ventura M., Shute V., Zhao W. The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence. *Computers & Education.* 2013. Т. 60, № 1. С. 52–58. URL: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.07.003 (date of access: 10.10.2024).

61. Information technology use and creativity: findings from the children and technology project / L. A. Jackson et all. *Computers in Human Behavior*. 2012. Т. 28, № 2. С. 370–376. URL: https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.006 (date of access: 09.10.2024).

62. Voulgari I., Komis V., Sampson D. G. Learning outcomes and processes in massively multiplayer online games: exploring the perceptions of players. *Educational Technology Research and Development.* 2013. Т. 62, № 2. С. 245–270. URL: https://doi.org/10.1007/s11423-013-9312-7 (date of access: 12.10.2024).

63. Bachen C. M., Hernández-Ramos P. F., Raphael C. Simulating REAL LIVES: promoting global empathy and interest in learning through simulation games. *Simulation & Gaming.* 2012. Т. 43, № 4. С. 437–460. URL: https://doi.org/10.1177/1046878111432108 (date of access: 13.10.2024).

64. Adachi P. J. C., Willoughby T. More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of Youth and Adolescence*. 2013. Т. 42, № 7. С. 1041–1052. URL: https://doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9 (date of access: 15.10.2024).

65. Shaw A. What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*. 2010. Т. 5, № 4. С. 403–424. URL: https://doi.org/10.1177/1555412009360414 (date of access: 10.15.2024).

66. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. / C. A. Anderson et all. *Psychological Bulletin.* 2010. Т. 136, № 2. С. 151–173. URL: https://doi.org/10.1037/a0018251 (date of access: 14.10.2024).

67. Ferguson C. J. Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at and when. *Journal of Communication*. 2014. Т. 65, № 1. С. 1–22. URL: https://doi.org/10.1111/jcom.12129 (date of access: 23.10.2024).

68. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study / D. A. Gentile et all. *Pediatrics*. 2011. Т. 127, № 2. С. e319-e329. URL: https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353 (date of access: 20.10.2024).

69. Kowert R., Domahidi E., Quandt T. The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2014. Т. 17, № 7. С. 447–453. URL: https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656 (date of access: 19.10.2024).

70. Калькулятор вибірки. Лабораторія соціологічних досліджень ВНТУ / Головна. URL: https://socio-lab.vntu.edu.ua/download/Calculator.html (date of access: 01.11.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Програма соціологічного дослідження
на тему:
«Феномен геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні»

І. Методологічна частина

1.1. Актуальність теми.

Феномен геймінгу в сучасному світі набуває величезного значення, охоплюючи всі сфери життя, зокрема освіту, культуру, комунікацію та соціальні взаємодії. В Україні, як і в інших країнах, молодь активно залучена до відеоігор, що стали не просто засобом розваги, а й важливим елементом культурної та соціальної ідентичності. Геймінг відображає потужний культурний рух, який має свій вплив на формування соціальних цінностей і світогляду молодого покоління.

Ігри здатні значно змінювати поведінкові патерни, ставлення до часу, суспільних норм, а також способи взаємодії з іншими людьми. Вони можуть виступати як своєрідні соціальні платформи, де гравці налагоджують взаємини, формують командні стратегії, впливають на один одного і створюють нові форми соціальних відносин. Окрім того, геймінг інколи виступає як спосіб втечі від реальності для молоді, що може призводити до деформації цінностей і змінювати пріоритети у повсякденному житті.

З огляду на ці фактори, актуальність дослідження феномену геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні є надзвичайно важливою для розуміння змін, які відбуваються у молодіжних спільнотах. Розуміння того, як ігри впливають на поведінку та ціннісні орієнтації молоді, допоможе краще зорієнтуватися в умовах стрімких технологічних змін і розвивати стратегії соціалізації, що враховують новітні тенденції в культурі та комунікаціях.

В Україні, де технології інтернету та соціальних мереж активно розвиваються, геймінг став важливою складовою медіапростору. Водночас у

суспільстві існують як позитивні, так і негативні стереотипи щодо впливу відеоігор на молодь. Тому дослідження цього явища з метою виявлення його впливу на соціальні цінності молоді є важливим етапом для формулювання нових підходів до виховання і освіти.

1.2. Обґрунтування проблемної ситуації.

Проблема впливу геймінгу на соціальні цінності молоді є комплексною і багатогранною. Геймінг як культурний феномен вже давно перестав бути лише хобі чи способом розваги. Сьогодні це потужний інструмент, який формує нові соціальні реальності та є важливим чинником у формуванні уявлень про суспільство, особистість, мораль та етику. Однією з головних причин цього є те, що багато ігор містять складні сюжетні лінії, етичні дилеми та моральні вибори, що дає можливість молоді не лише впізнавати різні аспекти соціальних взаємин, а й самостійно виробляти свої погляди на різні питання.

З одного боку, геймінг має потенціал для розвитку критичного мислення, співпраці, лідерства, а також допомагає молоді формувати нові соціальні зв’язки в рамках спільнот, що утворюються в процесі гри. Проте з іншого боку, надмірне захоплення іграми може призводити до соціальної ізоляції, погіршення фізичного здоров'я, а також до сприйняття реальності через призму вигаданих світів, що інколи сприяє виникненню спотворених цінностей.

Оскільки геймінг є глобальним явищем, воно охоплює не лише розвиток індустрії розваг, але й має соціокультурні наслідки, що стосуються багатьох аспектів життя. Існує ряд досліджень, які доводять вплив відеоігор на розвиток особистості, але в Україні ця тема досліджена недостатньо глибоко, що створює прогалини в знаннях про те, як конкретно ігри формують соціальні цінності в контексті української молоді.

Проблема полягає і в тому, що досі існує стереотипне сприйняття геймінгу як чогось негативного. Нерідко геймінг розглядається як причина агресивної поведінки або соціальної дезорієнтації. Однак, останні

дослідження вказують на більш складну картину: відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний вплив залежно від контексту та часу, витраченого на гру. Враховуючи це, важливо провести дослідження, яке б з'ясувало, як саме геймінг впливає на формування соціальних цінностей української молоді, зокрема на її ставлення до важливих соціальних, моральних та етичних питань.

Тому актуальним є вивчення проблеми геймінгу у контексті формування соціальних цінностей в Україні, зокрема з огляду на вплив культурних і соціальних факторів, специфіку медіа-простору та технологічні зміни. Враховуючи вищезазначені фактори, дослідження цієї теми допоможе глибше зрозуміти, яким чином геймінг стає частиною соціалізації молоді, змінюючи її ставлення до традиційних цінностей і формуючи нові соціальні уявлення про світ, особистість і суспільство.

1.3. Об'єкт дослідження.

Субкультура молодих геймерів у Discord спільноті.

1.4. Предмет дослідження.

Феномен геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні.

1.5. Мета дослідження.

Дослідити вплив геймінгу на формування соціальних цінностей молоді в Україні.

1.6. Завдання дослідження.

1. Визначити, яку роль респондент відіграє у світі комп'ютерних ігор та його рівень активності.

2. З'ясувати які негативні цінності формуються іграми.

3. З'ясувати які позитивні цінності формуються іграми.

4. Оцінити, як відеоігри впливають на соціальну взаємодію.

1.7. Логічний аналіз основних понять.

Геймінг – це діяльність, пов'язана з грою у відеоігри. Це може включати як одноосібні ігри, так і багатокористувацькі онлайн-ігри, що дозволяють взаємодіяти з іншими гравцями по всьому світу. Геймінг став

популярним видом дозвілля, а також професійною діяльністю для кіберспортсменів, які беруть участь у змаганнях і турнірах.

Соціальні цінності – це переконання і принципи, що поділяються членами суспільства чи певної групи і визначають норми поведінки, моральні стандарти, а також соціальні очікування. Вони формують основу соціальних відносин і впливають на прийняття рішень, взаємодію та культуру в суспільстві. Соціальні цінності можуть включати чесність, повагу, справедливість, свободу, рівність тощо.

Молодь – це соціально-демографічна група людей, що зазвичай охоплює вік від підлітків до молодих дорослих. Вікові межі можуть варіюватися в залежності від культурного та соціального контексту, але зазвичай це період від 12 до 30 років. Молодь характеризується активним розвитком фізичних, інтелектуальних та соціальних здібностей, формуванням ідентичності та інтеграцією в суспільство.

Відеогра – це електронна гра, що взаємодіє з користувачем через екран дисплея, керуючи ігровим процесом за допомогою вхідних пристроїв, таких як клавіатура, миша, геймпад або сенсорний екран. Відеоігри можуть мати різні жанри та формати, від простих аркадних ігор до складних рольових або стратегічних ігор. Вони можуть бути як розважальними, так і навчальними, а також використовуватися для розвитку навичок або соціальної взаємодії.

1.8. Гіпотези дослідження.

1. Молоді геймери в своїй більшості є гравцями-любителями.

2. Геймери витрачають на відеогри від 10 до 20 годин на тиждень.

3. Для більшості геймерів ігри мають позитивний вплив на формування цінностей.

4. Відеоігри сприяють соціальному спілкуванню та налагодженню стосунків з іншими людьми.

ІІ. Методична частина

2.1. Обґрунтування методу дослідження.

У прикладній частині роботи буде використане опитування у формі онлайн анкетування. Опитування дозволить отримати первинну соціологічну інформацію безпосередньо від респондентів та, після обробки, зробити певні статистичні узагальнення.

2.2. Визначення обстежуваної сукупності та розрахунок її обсягу.

Генеральна сукупність: субкультура молодих геймерів у Discord спільноті.

Обсяг вибіркової сукупності складає 50 осіб.

Додаток Б

Анкета

Шановний респонденте!

Студенти факультету соціології та управління Запорізького національного університету спеціальності «соціологія» проводять соціологічне дослідження на тему: **«Феномен геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні».** Просимо вас відповісти на представлені нижче питання. Опитування має анонімний характер, і отримані дані будуть використані тільки в узагальненому вигляді. Відповідаючи на кожне питання, обведіть один варіант відповіді.

1. Ваша стать

а) Чоловіча

б) жіноча

2. Ваш вік

(текстове поле)

3. Яка ваша роль відносно комп'ютерних ігор?

а) Гравець-любитель

б) Професійний гравець

в) Стример або контент-кріейтор

г) Ігровий блогер

д) інше

4. Скільки годин на тиждень Ви проводите за відеоіграми?

менше 5 годин

а) 5-10 годин

б) 10-20 годин

в) більше 20 годин

г) інше

5. Якому типу відеоігор Ви надаєте перевагу?

а) Одиночна гра (The Witcher 3, Cyberpunk 2077, Call of Duty, Need for Speed і т. ін.)

б) Багатокористувацька онлайн-гра (World of Tanks, World of Warcraft, Dota 2, Counter-Strike 2 і т. ін.)

6. Як Ви вважаєте, чи впливають відеоігри на формування ваших цінностей?

а) Позитивно впливають, формуючи командний дух та навички вирішення проблем

б) Нейтрально впливають, не мають значного впливу на цінності

в) Негативно впливають, сприяють формуванню агресивності та ізоляції

г) Важко відповісти

7. Які позитивні цінності, на Вашу думку, формуються в компьютерних іграх?

- Командна робота та співпраця
- Лідерство та ініціативність
- Стратегічне мислення та тактику дій
- Покращують когнітивні здібності
- Забезпечують творчий розвиток
- Будують соціальні зв'язки
- Швидкість прийняття рішень
- Міжкультурна компетентність (завдяки грі з учасниками з різних країн)
- Навички вирішення конфліктів
- Індивідуалізм або самодостатність
- інше

8. Які негативні цінності, на Вашу думку, формуються іграми?

- Зневажливому ставленню до насильства
- Сприяють агресивній поведінці
- Викликають залежність
- Можуть призвести до соціальної ізоляції
- Зниження емпатії до реальних людей
- Етична байдужість в іграх з аморальними сценаріями
- Расові стереотипи або зневажливе зображення певних культурних або етнічних груп
- Стереотипні зображення статей та сексизм
- Перешкоджають в навчанні
- Забирають багато вільного часу
- інше

9. Чи вважаєте ви, що відеоігри сприяють вашому соціальному спілкуванню та налагодженню стосунків з іншими людьми?

а) Так

б) Ні

в) Важко відповісти

10. Ви частіше спілкуєтесь з віртуальними друзями/співгравцями ком'ютерних ігор, чи з друзями офлайн?

а) Частіше з віртуальними друзями/співгравцями

б) Частіше з друзями офлайн

в) Однаково як з віртуальними друзями/співгравцями та і з друзями офлайн

г) Важко відповісти

д) інше

Дякуємо за відповідь і допомогу в дослідженні!

Додаток В

Результати дослідження

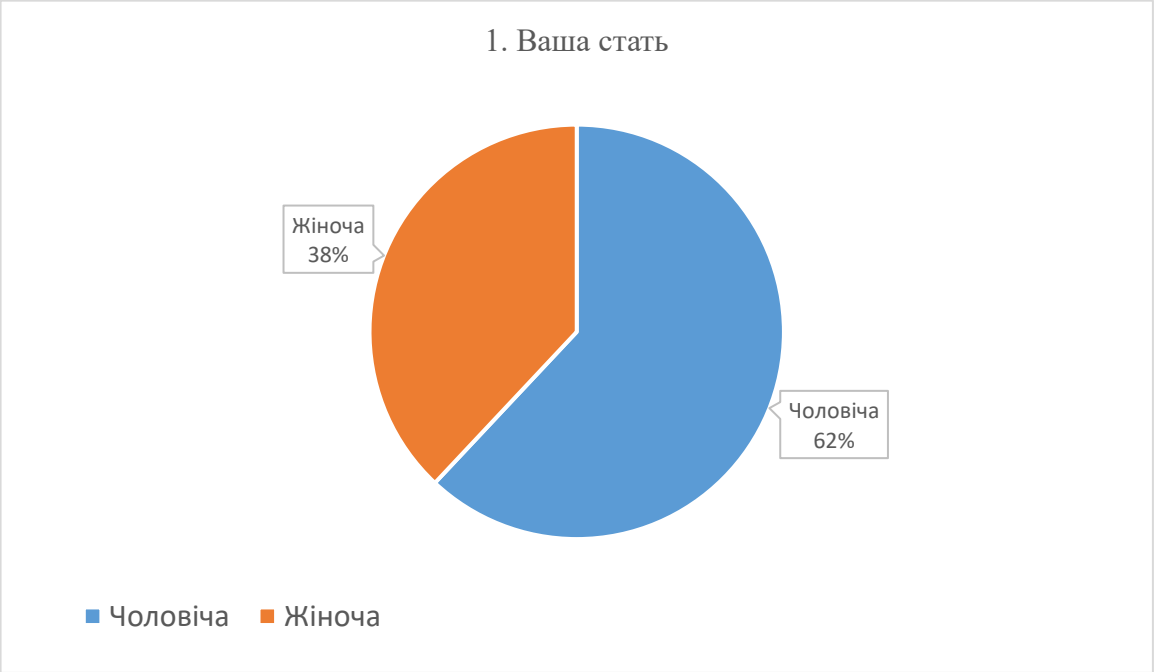


Рисунок. 3.1. Розподіл респондентів за статтю

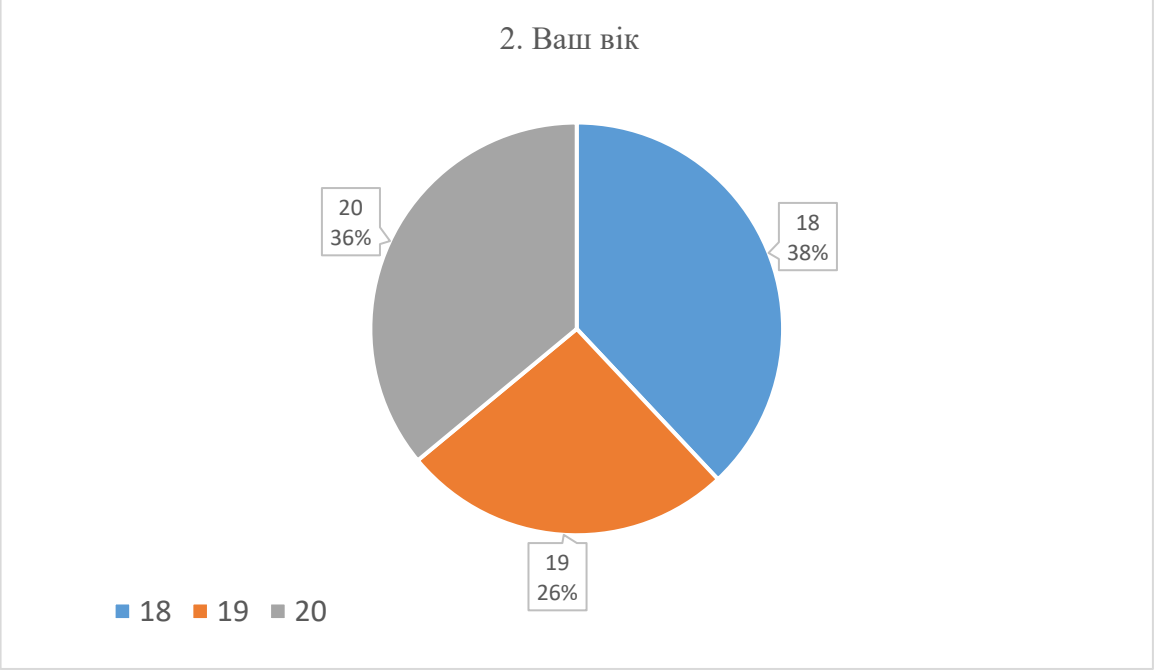


Рисунок. 3.2. Розподіл респондентів за віком



Рисунок. 3.3. Розподіл респондентів за роллю відносно комп'ютерних ігор

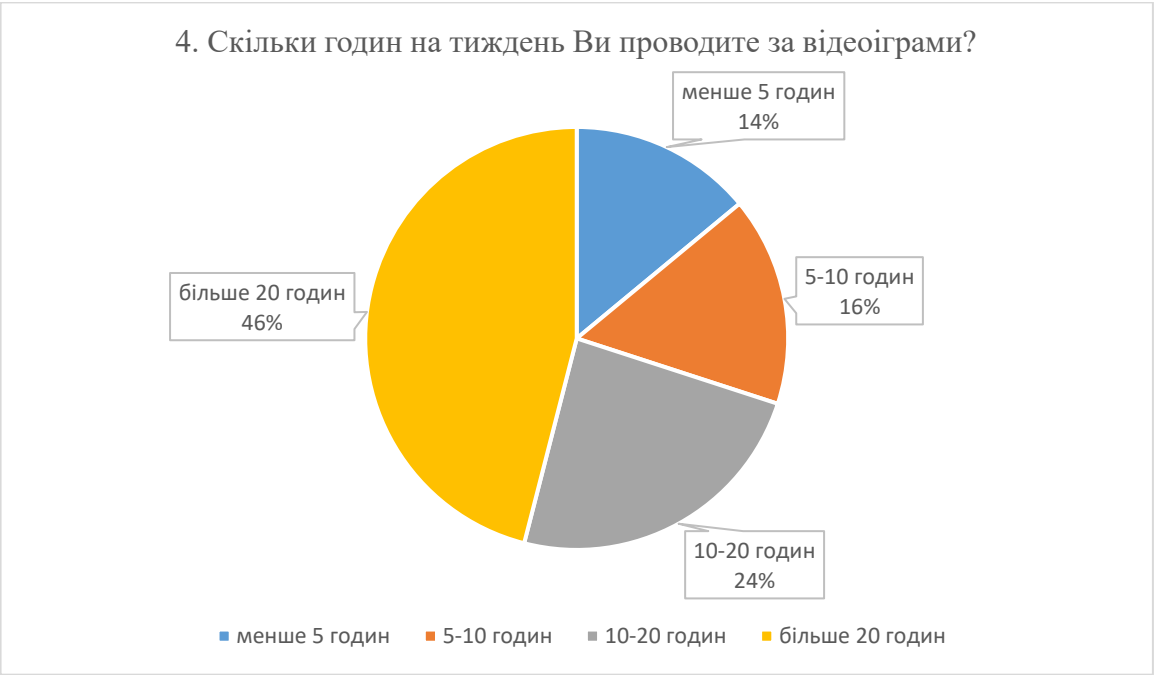


Рисунок. 3.4. Розподіл респондентів за кількістю проведених годин у відеоіграх на тиждень

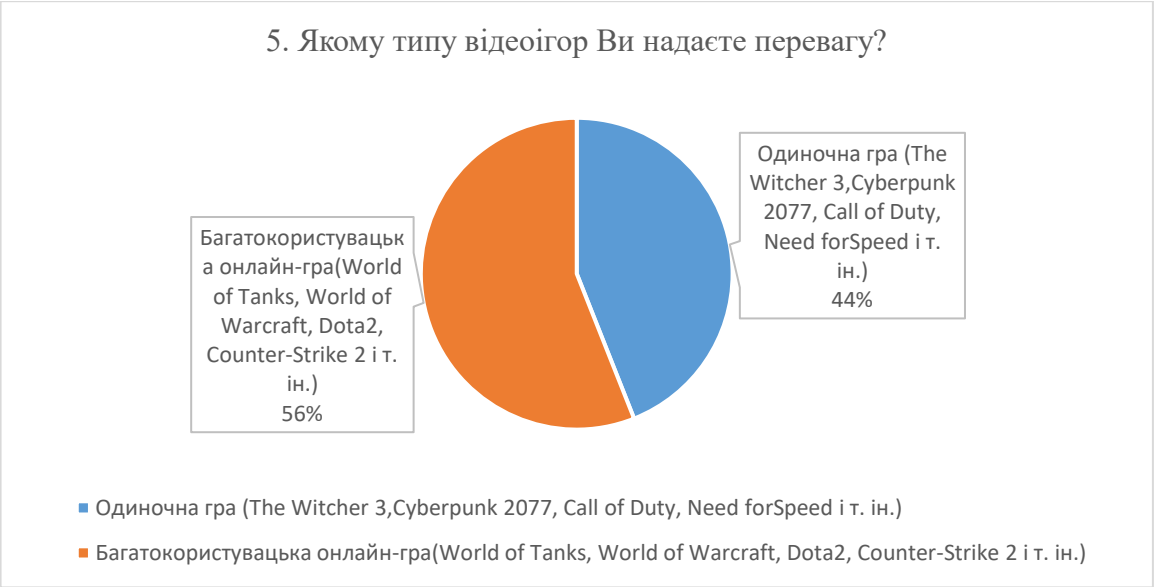


Рисунок. 3.5. Яким типам відеоігор респонденти надають перевагу



Рисунок. 3.6. Вплив відеоігор на формування особистих цінностей респондентів

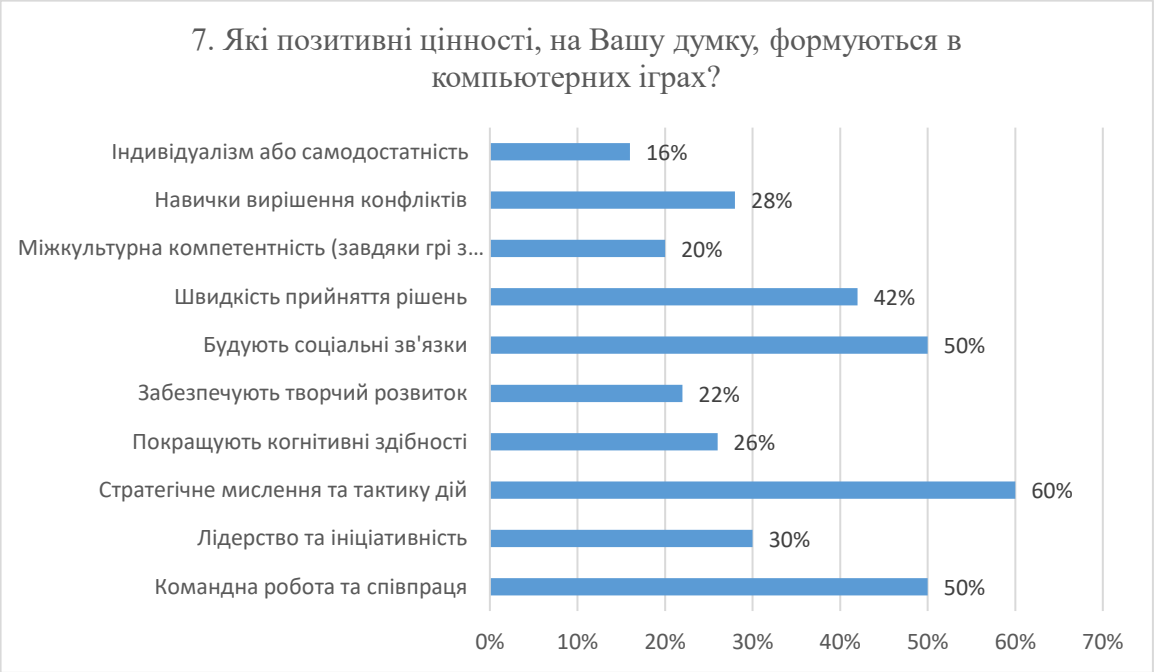


Рисунок. 3.7. Які позитивні цінності формуються в комп'ютерних іграх, на думку респондентів



Рисунок. 3.8. Які негативні цінності формуються в комп'ютерних іграх, на думку респондентів

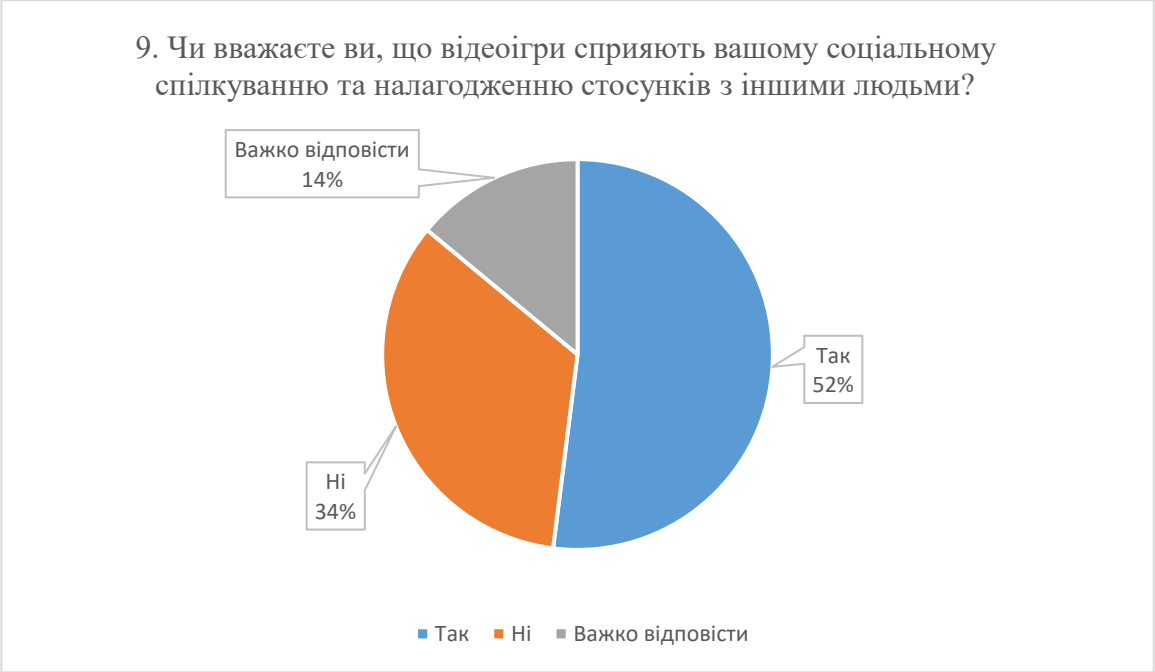


Рисунок. 3.9. Чи вважаєте ви, що відеоігри сприяють вашому соціальному спілкуванню та налагодженню стосунків з іншими людьми?



Рисунок. 3.10. Ви частіше спілкуєтесь з віртуальними друзями/співгравцями ком'ютерних ігор, чи з друзями офлайн?

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Тищенко Максим Олегович, студент/ка ІІ курсу магістратури, денної форми навчання, факультету соціології та управління, спеціальність 054 «Соціологія», адреса електронної пошти maksim.tishchenko15@gmail.com:

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Феномен геймінгу у формуванні соціальних цінностей молоді в Україні» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/на;
- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;
- згоден/на на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

02.12.2024 М.О.Тищенко

Науковий керівник,
професор, д.філос.н.,
професор кафедри соціології
02.12.2024 М.А. Лепський