

ОТНОШЕНИЕ МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ К КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

В статье на основе данных социологического исследования проанализирована увлеченность белорусской студенческой молодежи компьютерными играми, выявлен рейтинг популярности компьютерных игр, проанализированы содержание и эмоциональная окрашенность ассоциаций с компьютерными играми, изучено мнение о различных жанрах компьютерных игр, их социальном эффекте и влиянии, которое компьютерные игры оказывают на игроков.

Развитие индустрии игр двигалось вместе с развитием микропроцессорных технологий. В мире процессы увлечения компьютерными играми начались уже в 1950–60 годы, на сегодняшний день уже выросли и сменились несколько поколений игроков, появились игры — мировые бренды. В Беларуси в компьютерные игры начали играть позже, чем в других странах, в связи с отставанием в техническом обеспечении. Долгое время компьютерные игры занимали незначительную долю досугового времени белорусской молодежи. Стоит отметить, что зарубежных исследований феномена увлеченности компьютерными играми достаточно много, в то же время белорусскими социологами данное направление изучено недостаточно, что и обусловило актуальность проведения опроса студенческой молодежи, направленного на выявление отношения молодежи к компьютерным играм.

С этой целью в декабре 2014 — январе 2015 г. был проведен социологический онлайн-опрос студентов 25 учреждений высшего образования Республики Беларусь с использованием сервиса SurveyMonkey для определения отношения белорусской студенческой молодежи к компьютерным играм. В исследовании ставились следующие задачи: изучить вовлеченность студенческой молодежи в мир компьютерных игр, наличие опыта игры; выявить содержание и эмоциональную окрашенность ассоциаций студентов с компьютерными играми; определить рейтинг популярности компьютерных игр; выявить вовлеченность мужей/жен и молодых людей/ девушек-респондентов в мир компьютерных игр и их отношение к данному виду досуговой деятельности; изучить мнение о различных жанрах компьютерных игр, их социальном эффекте и влиянии, которое компьютерные игры оказывают на игроков.

Результаты исследования выявили, что 96,7 % парней-студентов имеют опыт игры в компьютерные игры и только 3,3 % никогда не играли в компьютерные игры, что свидетельствует о серьезной включенности мужской студенческой аудитории в мир компьютерных игр и наличии игрового опыта практически у всей мужской половины молодежной аудитории. Вопреки расхожему стереотипу о том, что в компьютерные игры играет преимущественно мужская половина населения, девушки также активно вовлечены в

мир компьютерных игр: 76,2 % опрошенных девушек-студенток имеют опыт игры в компьютерные игры и только 23,8 % никогда не играли в компьютерные игры.

В ходе исследования респондентам было предложено назвать ассоциации, которые у них вызывают компьютерные игры. Полученные результаты выявили, что у студентов-парней абсолютно доминирующими являются ассоциации компьютерных игр с миром развлечений, дающим возможность отдохнуть и развлечься, получить заряд /дать выход эмоциям, снять напряжение, накопившееся за день, — данные ассоциации компьютерные игры вызывают у 61,3 % опрошенных студентов (примеры из цитат: «для меня это отдых и развлечение», «отдых и веселье», «отдых, выброс агрессии», «игры с хорошим сюжетом можно приравнять к интерактивным фильмам и возвести в жанр искусства, сложные, многогранные и многопользовательские — в жанр спорта»). У 19,1 % парней-студентов компьютерные игры ассоциируются с бесполезной тратой времени. У 11,5 % парней-студентов компьютерные игры ассоциируются непосредственно с какой-то компьютерной игрой, в которую играют они сами либо их социальное окружение. Указали, что компьютерные игры вызывают у них нейтральные эмоции, 8,0 % респондентов.

У девушек доминирующими являются ассоциации компьютерных игр с миром развлечений, возможностью хорошо провести досуг — данные ассоциации компьютерные игры вызывают у 1/3 опрошенных девушек (34,2 % респонденток). У 21,2 % девушек компьютерные игры ассоциируются непосредственно с какой-то компьютерной игрой, в которую играет она сама либо ее социальное окружение. У 20,3 % девушек компьютерные игры ассоциируются с эмоциями, удовольствием, адреналином и азартом, которые позволяет получить компьютерная игра. У 12,9 % девушек компьютерные игры ассоциируются с зависимостью, негативными последствиями чрезмерного увлечения компьютерными играми (например, портится зрение). У 10,3 % девушек компьютерные игры ассоциируются с бесполезной тратой времени. Указали, что компьютерные игры вызывают у них нейтральные эмоции, 6,9 % респонденток. Таким образом, разброс ассоциаций у парней-студентов гораздо меньше, чем у девушек-студенток, и свидетельствует о сформированном представлении о компьютерных играх, как о виде досуговой деятельности, позволяющем отдохнуть и развлечься, снять напряжение, накопившееся за день, дать выход эмоциям, получить заряд позитивных эмоций и т.д. Типологизация полученных ассоциативных высказываний по эмоциональной окрашенности позволяет сделать вывод, что первые ранговые позиции у белорусских студентов занимают позитивные ассоциации, которые присущи 3/4 юношей и 1/2 девушек-студенток.

Перечень компьютерных игр, в которые играют белорусские студенты, очень разнообразен. В разрезе рейтинговых позиций результаты исследования выявили, что на первых рейтинговых позициях у парней-студентов — Word of Tanks, World of Warcraft, Dota, а на вторых рейтинговых позициях — Warcraft, Dota 2, GTA, Fifa, Need for Speed. У девушек на первых рейтинговых позициях mini-игры, среди которых преобладают игры в

приложении «ВКонтакте», на вторых позициях — The Sims, World of Tanks, World of Warcraft, на третьих рейтинговых позициях — Counter Strike, Portal, Machinarium.

Согласно полученным данным, 6,7 % парней-студентов и 3,5 % девушек считают все компьютерные игры хорошими, однако доминирующую группу составляют те, кто считает, что существуют как конструктивные, хорошие, так и деструктивные, плохие компьютерные игры — это 90,6 % юношей и 92,3 % девушек-студенток. Таким образом, белорусская студенческая молодежь осознана, что компьютерные игры как продукт весьма дифференцированы и нельзя однозначно «навешивать» на компьютерные игры негативные ярлыки.

В разрезе жанров компьютерных игр наиболее бесполезными/вредными студенты считают шутеры («стрелялки», уничтожение противников с помощью различного оружия и т.п.) и имитацию рукопашного боя (драки, борьба, избиения и т.п.). Наиболее полезными — игры, связанные с имитацией управления военной техникой (танки, самолеты, корабли и т.п.), руководства предприятием (экономические игры, связанные с управлением, получением прибыли), стратегии, имитацией спортивной игры.

Для выявления социального эффекта компьютерных игр и мнения о том, какое влияние компьютерные игры оказывают на игроков, респондентам было предложено высказать согласие или несогласие с рядом утверждений о влиянии компьютерных игр. В результате было установлено, что большинство студентов согласны с тем, что компьютерные игры являются одним из современных качественных видов проведения досуговой деятельности, избавляющим от скуки и помогающим отдохнуть, расслабиться.

Также респонденты согласны с данными медицинских исследований о том, что компьютерные игры способствуют развитию логического мышления, реакции, внимания, умения сосредоточиться, а также развитию мелкой моторики.

Важный аспект, на который обращают внимание опрошенные парни-студенты, — это эмоционально-психологическая составляющая феномена компьютерных игр: 1/2 опрошенных студентов отметили, что компьютерные игры добавляют энергии, эмоций, острых ощущений, дают выброс адреналина и т.д. Среди опрошенных белорусских студентов 1/2 отметили, что компьютерные игры, особенно многопользовательские сетевые игры, способствуют обучению иностранному языку. Во многом такое распределение мнений студентов связано с тем, что сегодня очень популярными являются ММО-игры, где используется универсальный язык — английский, что, безусловно, позволяет изучать иностранный язык, общаясь с другими игроками в непринужденной обстановке.

Девушки-студентки в первую очередь видят социальный эффект компьютерных игр в предоставляемых возможностях проведения досуга (компьютерные игры избавляют от скуки, помогают отдохнуть, расслабиться) — 1/2 девушек, а также в позитивном влиянии на развитие умений и навыков игроков (способствуют развитию логического мышления, реакции, внима-

ния, умения сосредоточиться, мелкой моторики). На то, что компьютерные игры способствуют обучению иностранному языку, указала каждая третья девушка-респондентка. В то же время только 1/5 опрошенных девушек согласны с тем, что компьютерные игры способствуют социализации, налаживанию связей, новых знакомств, способствуют включению в современный культурный контекст, и менее 1/10 — что компьютерные игры способствуют поддержанию семейных связей.

Таким образом, результаты исследования позволяют заключить, что большинство студентов видят много положительных социальных эффектов компьютерных игр, среди которых: равные возможности для проведения досуга, снижение вероятности асоциального проведения свободного времени, помощь в общении с людьми из разных стран, возможность практиковаться в использовании иностранного языка, попробовать себя в разных ролях, оценить потенциал своих способностей и интересов.

Список литературы

Отношение молодежи Республики Беларусь к компьютерным играм: отчет о НИР (започ.) / Белорусский гос. эконом. ун-т; рук. темы Н.Н. Сечко. — Минск, 2015. — 26 с.

*СНИЛ «Молодежный центр статистических исследований
социально-экономических процессов»*

И. Грибко, Г. Тоцевиков

Научный руководитель — доктор экономических наук Л.А. Сошникова

ЧИСТАЯ ПИТЬЕВАЯ ВОДА КАК ПОКАЗАТЕЛЬ КАЧЕСТВА ЖИЗНИ НАСЕЛЕНИЯ

Проведение активной социальной политики невозможно без изучения качества жизни населения, его материального благосостояния. С этой целью начиная с 1995 года Национальный статистический комитет постоянно проводит обследование домашних хозяйств на основе выборочного наблюдения. Однако такое обследование не обеспечивает комплексного подхода к всесторонней оценке уровня и качества жизни населения. За его рамками остаются многие социальные и экологические аспекты условий проживания населения (услуги здравоохранения, доступ к качественной питьевой воде, экология местности и др.). Комплексное исследование уровня жизни населения возможно только с помощью системы статистических показателей.

В данной статье рассматривается такая важнейшая экологическая составляющая качества жизни, как потребление населением чистой питьевой воды.

По данным Всемирной организации здравоохранения, свыше 80 % заболеваний на планете связано с употреблением недоброкачественной питьевой воды. Сегодня свыше 50 % населения Республики Беларусь потребляет для