

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)»
ИНСТИТУТ МЕДИА И СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ НАУК
Кафедра «Социология»

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой, к.с.н., доцент

_____ /С.В. Одяков/

« _____ » _____ 2020 г.

**ВКЛЮЧЕННОСТЬ МОЛОДЕЖИ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ:
МОТИВЫ, ФУНКЦИИ, СПОСОБЫ ОРГАНИЗАЦИИ**

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ЮУрГУ – 30.03.01. 2020. 304-210. ВКР

Руководитель, кандидат культурологии,

доцент кафедры социологии

_____ /Л.В. Русских/

« _____ » _____ 2020 г.

Автор

студент группы СГ-401

_____ /А.В. Абдрахманова/

« _____ » _____ 2020 г.

Нормоконтролер, доцент кафедры социологии

_____ /Н.В. Антонова/

« _____ » _____ 2020 г.

Челябинск 2020

АННОТАЦИЯ

Абдрахманова, А.В. Включенность молодежи в интеллектуальные игры: мотивы, функции, способы организации / А.В. Абдрахманова. – Челябинск: ЮУрГУ, СГ–401, 2020. – 99 с., 45табл., библиогр. список – 59 наим., 3 прил

Ключевые слова: включенность, мотивация, социализация, включенность в интеллектуальные игры, игровая социализация.

Объектом квалификационной работы является молодежь, занимающаяся интеллектуальными играми. В качестве предмета исследования выступает включенность молодежи в занятие интеллектуальными играми.

Целью данной квалификационной работы является изучить включенность молодежи в интеллектуальные игры

Поставленная цель решается с помощью следующих задач:

1. Провести обзор и теоретический анализ литературы по двум направлениям: социологические теории мотивации и социализации;
2. Изучить сложившиеся представления о мотивации и социализации как определяющих факторах взаимодействия человека с окружающей средой;
3. В ходе социологического исследования рассмотреть особенности формирования системы мотивации игроков;
4. Проанализировать влияние включенности в интеллектуальные игры на успешность социализации.

Новизна работы заключается в разработке типологии уровней включенности в интеллектуальные игры и типологии успешности социализации молодежи.

Работа ориентирована на решение актуальных проблем в сфере образования. Кроме того, исследование может являться иллюстративным материалом, используемым в курсах социологии молодежи и образования.

Работа может представлять интерес для структур, занимающихся разработкой стратегии развития дополнительного образования в РФ.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВКЛЮЧЕННОСТИ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ.....	8
1.1 Социологические теории мотивации.....	8
1.2 Роль интеллектуальных игр в процессе социализации человека	22
ГЛАВА 2. МОТИВАЦИЯ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ МОЛОДЕЖИ, ВКЛЮЧЕННОЙ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ.....	36
2.1 Социальная активность и мотивация молодежи как факторы включенности в интеллектуальные игры.....	36
2.2. Включенность в интеллектуальные игры как фактор социализации молодежи	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	66
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	68
Приложение 1 Программа социологического исследования.....	74
Приложение 2 Инструмент социологического исследования	83
Приложение 3 Результаты статистической обработки данных.....	90

ВВЕДЕНИЕ

Свободное время молодого поколения является одной из актуальных проблем современности. В настоящее время среди молодежи отмечается тенденция к изменению предпочтений в выборе досуга. Все происходящие изменения обусловлены распространением альтернативных форм отдыха, разрушением традиционных институтов досуга. Происходит переориентацией ценностей населения с общественных на ценности, отражающие стремление людей к индивидуализму и обособлению себя от общества. Существует противоречие между знанием о том, какую роль выполняет активный интеллектуальный досуг в жизни современной молодежи и незнанием того, как можно использовать ресурс свободного времени для развития личности и творческих способностей в противовес существующей тенденции к выбору пассивных вариантов досуга.

Для изучения включенности молодежи в интеллектуальные игры мы считаем необходимым проанализировать ситуацию с двух сторон: через мотивацию к деятельности и влиянию игр на социализацию. Мы выбрали данные направления, так как от мотивации, готовности трудиться и добиваться успеха в своих начинаниях зависит результат любой деятельности человека. Человек готов вкладывать больше сил и старания, когда возникают обстоятельства, побуждающие индивида к деятельности, а также повышается степень его мотивированности и активности. С другой стороны, изучение включенности молодежи без оценки производимого играми эффекта не показательно. Необходимо также выделить, что существуют неисследованные аспекты проблемы. В первую очередь это касается изучения включенности как таковой. На данный момент не так много российских исследователей занимается этой проблемой, поэтому мы столкнулись с трудностями при поиске подходящей нам литературы.

Цель выпускной квалификационной работы заключается в том, чтобы изучить включенность молодежи в интеллектуальные игры.

В соответствии с целью работы решались следующие задачи:

1. Провести обзор и теоретический анализ литературы по двум направлениям: социологические теории мотивации и социализации;
2. Изучить сложившиеся представления о мотивации и социализации как определяющих факторах взаимодействия человека с окружающей средой;
3. В ходе социологического исследования рассмотреть особенности формирования системы мотивации игроков;
4. Проанализировать влияние включенности в интеллектуальные игры на успешность социализации.

Говоря о научном интересе к мотивации, можно отметить, что этой теме посвящено большое количество как отечественных, так и зарубежных работ. К отечественным авторам, изучающим различные аспекты мотивации, можно отнести Божович Л.И., Герчикова В.И., Здравомыслова А.Г., Катульского Е.Д., Кокурину И.Г., Леонтьева В.Г., Репина С.А., Чхартишвили Ш.Н. и Ядова В.А. Также были использованы работы таких зарубежных авторов как М. Вебер, Ф. Герцберг, Д. МакКлелланд, Д. МакГрегор, Э. Мэйо, А. Маслоу, Т. Парсонс и В. Оучи. В процессе изучения социализации мы ознакомились с работами П. Бергера, Ф. Гиддингса, Э. Дюркгейма, Ч. Кули, Т. Лукмана, Дж. Г. Мида. Из отечественных авторов, занимающихся проблемами социализации, проанализированы работы Кона И.С., Лисовского В.Т., Лупандина В.Н. и Шереги Ф.Э.. Для анализа роли игр в жизни молодежи соответственно рассмотрены работы Кравченко А.С. и Й. Хейзинга.

При подготовке данной курсовой работы были использованы статьи Асеева В.Г., Бессокирной Г.П., Забелиной Е.В., Ожгибесовой Т.Е., Когдина А.А., Маргулис А.В., Манукяна С.П., Магуры М., Морозовой Л.И., Овчинникова М.В., Патрушева В.Д., Радугина А.А., Степанова Е.И., Славиной Л.С., Телегиной Н.Г.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВКЛЮЧЕННОСТИ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

1.1. Социологические теории мотивации

Изучение включенности молодежи в интеллектуальные игры мы начнем с определения включенности. В современной социологии данный термин понимается как отношение личности к обществу в целом и различным социальным институтам в частности, которое состоит из представлений индивида о своём месте в обществе, а также его установок и мотивации жизнедеятельности внутри данного общества. Из определения следует, что одним из основных аспектов при анализе включенности является мотивация.

В нашем случае изучение включенности будет определяться двумя основными векторами: через систему мотивации индивида к занятию интеллектуальными играми и через влияние активной досуговой деятельности на социализацию молодежи. Такой подход обусловлен тем, что человеку необходимо чувствовать не только свою причастность к деятельности той или иной организации, но и испытывать желание участвовать в жизни этой группы, действуя и развиваясь вместе с ней.

Изучение теорий мотивации необходимо начать с определения главных элементов, которые образуют впоследствии мотивы деятельности индивида. Ключевыми терминами для изучения мотивации являются: потребности, интересы и мотивы. Итак, отправной точкой является потребность – «обусловленная уровнем развития производства и общественных отношений нужда личности в определенных средствах, условиях, видах деятельности, объективно необходимых для ее существования и развития»¹.

¹Маргулис, А.В. Потребности человека: методологические проблемы комплексного исследования / Маргулис А.В., Степанов Е.И // Вопросы философии. – 2005 – № 4. – С. 57-62.

В процессе жизни человек испытывает множество потребностей от простейших биологических до более сложных – социальных и духовных. В ходе удовлетворения тех или иных потребностей человек действует согласно своим интересам и целям, стараясь добиться максимальной выгоды для себя. Здесь мы перейдем к следующему ключевому понятию – интерес. В социологии принято понимать интерес следующим образом: «Интерес (от лат. interest – иметь значение, важно) – реальная причина деятельности соц. субъектов, направленной на удовлетворение определенных потребностей, лежащая в основе непосредственных побуждений, мотивов, идей и тому подобному, определяющаяся положением и ролью этих субъектов в системе общественных отношений»¹.

После осознания человеком некой потребности и соотнесением ее с личными и общественными интересами, формируется мотив. Изучение включенности невозможно без понятия «мотив», поскольку любая деятельность индивида подкреплена его желаниями и интересами. В социологии «мотив – это побудительная причина, повод к какому-либо действию, доводов в пользу чего-либо или осознанное побуждение к деятельности субъекта, личности, социальной группы, общности»².

Также приведем более общее для социальных наук определение: «мотив – это одно из фундаментальных понятий, для описания и анализа сферы побуждение субъекта к деятельности, предметное содержание потребности, для удовлетворения которой субъект осуществляет активную направленную деятельность»³.

Иначе говоря, именно благодаря мотиву появляется возможность определить отличительные черты и характеристики включенности в различные виды деятельности, будь это обучение, производство или какая-либо другая сфера.

¹ Интерес // Энциклопедический социологический словарь / Под общ. ред. Г.В. Осипова. – М., 1995. – С. 110.

² Там же. – С. 189.

³ Манукян, С.П. Потребности личности и их место в педагогической концепции мотивов учения / С.П. Манукян // Вопросы психологии. – 1984. – № 4. – С. 130-134.

Далее мы рассмотрим основные теории мотивации в трудах зарубежных авторов. Все теории мотивации принято делить на два типа в соответствии с тем, какая сторона данного вопроса изучается. Первая группа – это содержательные теории мотивации. Особенный упор они делают на анализ структуры потребностей, которые находятся в основе мотивации. Вторая группа включает в себя процессуальные теории мотивации. В рамках второго, когнитивного подхода изучается процесс формирования мотивации человека.

Социологические исследования, которые относят к содержательному подходу, зародились в Америке в 1930 годах. Первым ученым, обосновавшим влияние психологических и социальных факторов на мотивированность работников, стал Элтон Мэйо.

На основании результатов эксперимента, проведенного в «Вестерн Электрик Компани» Э. Мэйо выяснил, что одной из причин увеличения производительности является или изменение сферы деятельности работников, или преобразования в условиях труда. В качестве итога своего исследования Э. Мэйо представил ряд факторов, повышающих мотивированность:

1. Дружеские и неформальные отношения, которые устанавливаются работниками в коллективе по работе в процессе труда.
2. Активные взаимоотношения работников и руководителей, возможность высказать свое мнение об условиях труда и получить отклик от вышестоящих органов в организации.
3. Нормы, сформировавшиеся в результате длительного сотрудничества работников в одном коллективе. Они включают представления относительно того, какое поведение и отношение к работе считается допустимым, а какое нет.
4. Осведомленность работников по важнейшим вопросам, затрагивающим их интересы.

5. Личная удовлетворенность трудом, любовь или антипатия к своей работе¹.

Согласно концепции Мэйо чувство собственной значимости и нужности для организации обуславливает усиление мотивации работников. Еще одним стимулом эффективного управления является внимание руководства к потребностям и социальным интересам работников.

Сторонники этого подхода считали, что формализация отношений внутри организации, строгая иерархия и постоянное подчинённое положение несовместимы с природой человека. С этого исследования начинается долгий путь изучения проблем мотивации в социологии.

Говоря о мотивах и потребностях, нельзя не затронуть теорию Абрахама Харольда Маслоу. Его «Пирамида потребностей» широко распространена и часто применяется не только в психологии, но и в социологии, философии, истории и других науках благодаря своей простоте и логичности. А. Маслоу разделил все потребности человека на две группы: низшие и высшие потребности.

К низшим потребностям относят физиологические, такие как сон, еда и вода. В эту же группу входят потребность в безопасности и защите. В группу высших потребностей входят потребность в принадлежности к кому либо, желание быть признанным и иметь уважение у окружающих. Иными словами, необходимость в собственной самоактуализации является еще одной важной для человека потребностью. Верхушку высшего уровня занимают метапотребности. Это потребности в совершенстве, справедливости, реализации чувства прекрасного, стремление к правде.

Из теории А. Маслоу следуют следующие выводы. Удовлетворение потребностей низшего уровня имеет первостепенную важность для человека. Оно определяет возможность его дальнейшего существования, а также позволяет актуализировать потребности высшего уровня. Замечена

¹ Магура, М. Секреты мотивации, или мотивация без секретов / М. Магура, М. Курбатова. – М.: Аргумент, 2007. – С 61-63.

тенденция, при которой человек, удовлетворив низший уровень потребностей, начинает стремиться к удовлетворению потребностей высшего уровня.

Удовлетворение потребностей в полной мере не всегда возможно, но это не мешает продвижению по пирамиде вверх. Для большинства индивидов достаточно достижения определенного уровня удовлетворения потребности, чтобы продвинуться в своем развитии к следующей ступени.

И Элтон Мэйо и Абрахам Маслоу произвели подробный анализ структуры потребностей человека, заложив прочный фундамент в исследования мотивационной включенности индивида в осуществляемую им деятельность. Применение теорий мотивации актуально не только в производстве. Сфера применения концепций мотивации достаточно широка, в том числе возможно ее изучение в рамках концепций обучения.

Именно такого подхода придерживался Дэвид МакКлеланд, разрабатывая теорию приобретаемых потребностей. В качестве базовых потребностей исследователь выделил потребности в принадлежности, власти и достижении.

Идея Д. МакКлелланда состоит в том, что мотивационная включенность человека в деятельность поддается управлению извне благодаря стимулированию его потребностей и правильной постановке целей. «Мотивация во власти может проявляться не только в стремлении человека оказывать влияние на других людей, но и в желании осуществлять контроль за своей рабочей ситуацией, в стремлении к большей самостоятельности и независимости. Исследователи, изучающие потребность в достижениях, выделили две составляющие, определяющие уровень развития у человека этой потребности: мотивация к успеху и стремление избежать неудачи. При этом возможно как преобладание одной из составляющих, так и их относительное равновесие»¹.

¹ Магура, М. Секреты мотивации, или Мотивация без секретов. / М. Магура, М. Курбатова // Управление персоналом. – 2007. – № 13. – С. 15.

Рациональность мотивов в действиях человека он называет мотивационной направленностью или мотивационными чертами, которые помогают направить деятельность в нужное русло и повысить эффективность его работы. Например, парой диспозиций, хорошо иллюстрирующих этот процесс, могут стать «желание достигнуть успеха» и «нежелание проиграть»¹. Потребности в теории МакКлелланда могут сосуществовать друг с другом. Также, в теории речь идет лишь о метапотребностях, низшие потребности не затрагиваются и остаются за рамками теории.

Следующая группа теорий, которые мы рассмотрим, относятся к процессуальному или когнитивному подходу. Как уже было сказано ранее, их цель – описание и создание различных моделей процесса мотивации. Мы рассмотрим теории двух представителей данного направления, это М.Вебер и Т. Парсонс.

Социологический анализ природы мотивации начинается с трудов немецкого социолога Макса Вебера. Также как и Мэйо, Вебер обследовал крупные промышленные предприятия, наблюдая за поведением рабочих, их образом жизни, изучал влияние различных факторов на профессиональный рост, потребности и мотивацию работников. Как известно, Макс Вебер считал, что непосредственным выражением личности человека является «социальное действие», то есть такое действие, которое индивид соотносит с действиями других субъектов и ориентируется на них же². Из определения следует, что у социального действия есть две характеристики: ориентация на другого и субъективная мотивация. М. Вебер выделял четыре типа социального действия:

- целерациональное,
- ценностно-рациональное,
- аффективное,
- традиционное.

¹ Макклелланд, Д. Мотивация человека / Д. Макклелланд – СПб.: Питер, 2007. – С 217.

² Вебер, М. Основные социологические понятия. Избр. Произведения / М. Вебер. – М.: Прогресс, 1990. – С 102.

В рамках изучения теории мотивации нас интересует целерациональное поведение, которое предполагает четкое соотнесение человеком необходимости своей деятельности с рациональными способами достижения необходимых результатов.

Благодаря исследованиям социальных явлений и процессов М. Вебер, безусловно, является одним из основоположников социологии, его труды совершили настоящую революцию не только в социологии, но и во всем Западном мировоззрении двадцатого века. В первую очередь это изменение касается взглядов на трудовую мотивацию человека, что было очень актуально для эпохи развивающегося предпринимательства и капитализма.

Американский социолог Толкотт Парсонс, один из самых известных теоретиков в социологии, рассматривал мотивацию в рамках своей теории социального действия.

Т. Парсонс формулирует условия, при которых происходит выбор модели поведения, определяющей дальнейшую линию поведения, которая будет влиять на его мотивацию.

Принятие решения о том, какая модель поведения для человека предпочтительнее в той или иной ситуации определяет его дальнейшие поступки и образ действий. Т. Парсонс выделяет следующие модели:

- Аффективность,
- Универсализм – партикуляризм,
- Диффузность – специфичность,
- Достижение – приписывание,
- Я – коллектив.

В зависимости от обстоятельств человек совершает выбор в пределах двух противоположных позиций модели, формируя, таким образом, свою уникальную реакцию на ситуацию. Мотивация по Т. Парсонсу нацелена на то, чтобы желательные и нежелательные последствия действий индивида были уравновешены между собой.

Исходя из этого, он выделяет два вида мотивации: познавательную и эмоциональную. Когнитивная или познавательная мотивация в рамках изучения включенности занимает центральное место, так как она направлена, главным образом, на удовлетворение потребности в знаниях. Эмоциональная мотивация не связана с познавательными процессами, от нее зависит отношение к другому индивиду, будет оно негативным или доброжелательным. Данный механизм направлен на то, чтобы действия отдельных людей в итоге складывались в единую систему взаимоотношений в обществе, имеющую стабильную и устойчивую структуру социального порядка.

Все представленные выше теории дают нам наиболее полное представление о том, в каком направлении развивалась проблема мотивационной включенности за рубежом. В целом, можно ответить несколько тенденций, характерных для данных концепций. Во-первых, это большое влияние психологии на развитие теорий мотивации, а также широкое использование данных классификаций в ряде социально-гуманитарных наук. Во-вторых, склонность зарубежных социологов к поиску идеального закона, который был бы общим для всех наук, в том числе теорий, применимых в любом обществе.

Еще одной отличительной чертой является то, что авторы обращают особое внимание на влияние различных социальных институтов при формировании мотивов. Особенности окружающего мира создают такие условия, в которых каждый стимул наполняется своим собственным и неповторимым для каждого индивида смыслом, изменяя мотивы и цели того или иного поступка. В рамках данного подхода изучение мотивации значительно упрощается благодаря конкретности и точности определения основных категорий, по которым возможно измерение мотивов деятельности человека.

Отечественные теории мотивации не менее интересны, чем труды зарубежных авторов. Одним из российских исследователей, занимавшихся

проблемами мотивации, был В.А. Ядов. Изучение теорий мотивации в его работах связано с попыткой создания универсальной теории, объясняющей деятельность любой личности. Его теория носит название теории диспозиций. Основная мысль данной концепции заключается в том, что поведение человека главным образом определяют индивидуальные черты личности. Они обуславливают последовательность его действий и поступков, склонность к определенной деятельности.

В основе его диспозиционной системы лежит изучение мотиваций человека исходя из восприятия и оценки ситуации, а также намерения действовать тем или иным образом, то есть исходя из его предрасположенности (или диспозиции). Предрасположенность индивида зависит от диспозиционных образований, которые в свою очередь делятся на три группы:

- 1) базовые установки, необходимые для решения повседневных задач;
- 2) социальные фиксированные установки, предназначенные для нахождения баланса между социальными потребностями и социальными ситуациями;
- 3) ценностные ориентации на цели и способы их достижения, связанные с поиском компромисса между идеологией индивидуума и образом его жизни¹.

Таким образом, Ядов приходит к выводу, что исследование проблемы регуляции, саморегуляции и поведения личности в обществе основывается на исследовании личных предпочтений индивида.

Его идеи продолжил развивать А.Г. Здравомыслов. Автор полагает, что в основе мотивации лежит сложный механизм, характерной чертой которого является наличие и рациональных и нерациональных компонентов в структуре потребностей человека².

¹ Ядов, В.А. Человек и его работа / под ред. А.Г. Здравомыслова, В.П. Рогожина, В.А. Ядова. – М.: Аспект-пресс, 2003 – С. 192-197.

² Здравомыслов, А.Г. Потребности. Интересы. Ценности / А.Г. Здравомыслов. – М.: Политиздат, 1986. – С. 204-209.

Как уже говорилось ранее, потребности, интересы и ценностные ориентации, формирующие и развивающие сложную мотивационную систему, во многом определяют продуктивность и эффективность любого действия. Именно сложность структуры мотивов является причиной того, что человек проявляет познавательную, научную и общественную инициативы.

Автор разделяет мотивы на две категории: непосредственные и опосредованные мотивы. Непосредственные включаются в сам процесс деятельности и соответствуют ее социально значимым целям и ценностям; опосредованные же связаны с целями и ценностями, лежащими вне самой деятельности, но хотя бы частично в ней удовлетворяющимися¹.

Следует учитывать, что углубленное обследование ценностей, мотивов, ориентиров просто необходимо для наиболее четкого осознания и возможности объяснения реального поведения людей. Здесь также значительное влияние на мотивацию оказывает состав и происхождение групп населения, а также окружающая их реальность.

Л.И. Божович также занималась проблемами мотивации. В своих работах основное внимание она уделяет формированию личности детей и подростков. В этом процессе большое значение она отводит «внутренней позиции личности», то есть основным мотивам деятельности личности.

Именно мотивы в ее теории являются основополагающим фактором формирования целостности и целенаправленности поведения индивида. В ходе исследований было выяснено, что на мотивацию влияют не только индивидуальный социальный опыт, но и условия окружающего мира, в котором постоянно находится человек. Внутренняя позиция личности действует вместе с мотивами, возникающими согласно с теми условиями, которые диктует им ситуация. Из этих двух компонентов и складывается реальное поведение человека. Также Л.И. Божович указывает на тот факт, что основу мотивации составляет степень эмоциональной необходимости и

¹ Ядов, В.А. Саморегуляция и прогнозирование социального поведения личности. Диспозиционная концепция. 2-е изд. / В.А. Ядов – М.:ЦСПиМ, 2013. – С. 151.

значимости потребностей индивида. То есть, чем больше эмоционально востребована потребность, тем больший смысл имеет мотив.

Главным характерным параметром мотива в теории Л.И. Божович оказывается отношение, возникшее между конкретной целью и потребностью в предмете. Благодаря введению в теорию такого элемента структуры личности, как ценностные ориентации, появилась возможность более детально изучить социальные факторы поведения и мотивации человека. Л.И. Божович в своих работах излагает мысль о том, что источники мотивированности человека находятся в природе общества, его морали, нормах, идеологии культуре и других составляющих той среды, в которой протекает повседневная жизнь человека. Окружение индивида, условия его жизнедеятельности, внутри которых возникают и реализуются потребности человека, имеют определенную устойчивость, необходимую для стабильного существования¹.

Также Л.И. Божович указывает на тот факт, что «понимаемые» и «называемые» мотивы не всегда соответствуют реальному поведению человека. В некоторых случаях, мотивы, которые осознаются индивидом как рациональные, абсолютно противоречат тем, что побуждают его к действию. Такая ситуация называется «двойной мотивацией»². Она объясняется тем, что довольно сложно, а порой невозможно выяснить реальные причины того или иного поступка, узнать реальные мотивы его действия. Подводя итог, можно сказать, что механизм, который обеспечивает целесообразность формирования состояния готовности к поведению на определенном уровне, состоит из двух компонентов: рациональный компонент в виде личной предрасположенности к совершению обыденных для человека поступков и, второй, эмоциональный компонент, основанный на переживаниях человека³.

¹Божович, Л. И., Развитие мотивов учения у советских школьников./ Л.И. Божович, Н.Г. Морозова, Л.С. Славина // Известия АПН РСФСР – 1951 – Вып. 36.– С. 38-45.

² Божович, Л.И. Изучение мотивации поведения детей и подростков / Л.И. Божович. – М.: Просвещение, 1998. – С. 165.

³ Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. – СПб.: Питер, 2008. – С. 68.

Еще одним исследователем, занимавшимся разработкой теории мотивации является В.И. Герчиков. Отличительная черта его концепции мотивации состоит в том, что она рассматривает специфику мотивации именно российских работников.

Важно отметить следующий параметр данной модели мотивирования: основа концепции лежит в пределах изучения постоянных жизненных потребностей индивида, а не на колеблющихся и постоянно изменяющихся в течение всей жизни мотивационных типах. Цель данной теории скорее практическая, чем теоретическая. Данная модель создана для решения вопросов управления и руководства, а не психологической помощи работникам. Ее главная задача – это обеспечение наиболее эффективного и выгодного для организации поведения, а не соответствие его интересам каждого человека.

В основе данной теории лежит взаимозависимость мотивации и трудового поведения. Мотивация подразделяется на две категории: мотивация достижений и мотивация избеганий. По первым подразумевается желание к наиболее полному вознаграждению своего труда. Вторая категория мотиваций, напротив, понимается, как склонность индивидов к избеганию отрицательных последствий невыполнения своих трудовых обязанностей или отсутствию достижений. В отличие от В.И. Герчикова, И.Г. Кокурина, занимается разработкой более универсальной классификации.

Она закладывает шесть основных значений, которыми индивид наделяет предметы или окружающую его действительность, в результате осуществления смыслообразовательной функции мотива. Мотивационная направленность каждого индивида объясняется через главенство какого-либо мотива его мотивации. И.Г. Кокурина предлагает собственную обобщенную типологию смыслообразующих мотивов человека:

1. Преобразование окружающего мира направленное на сам процесс преобразования, получение удовлетворения от своей деятельности и достижения определенного уровня мастерства.

2. Коммуникация с другими индивидами, направленность на активное сотрудничество с другими, на общение в труде, на помощь другому человеку или ориентация на сохранение позитивных отношений с другими.
3. Утилитарно-прагматическая деятельность: ориентация использовать свой труд для удовлетворения других потребностей, с трудом не связанных, или ориентация на труд как на трату энергии, сил, стремление к сохранению здоровья.
4. Кооперация с целью увеличения производительности: ориентация рассматривать свой труд с точки зрения его общественной полезности, необходимости для других людей, для общества в целом или ориентация рассматривать свой труд с точки зрения его полезности для близких и родных.
5. Конкурентная деятельность: ориентация быть лучше других, иметь высокий престиж, авторитет или ориентация быть не хуже других. Она особенно важна в организациях и коллективах с ограниченными ресурсами возможностью приобрести власть, значимые для человека ценности.
6. Достиженческая деятельность: ориентация на преодоление преград, стремление ставить перед собой сверхзадачи самосовершенствование, на развитие своих способностей¹.

Особенность данной классификации состоит в ее универсальности, так как в ней выделены только основные мотивы поведения человека. В этом же заключается ее главное достоинство. Данная классификация применима для объяснения любой деятельности человека: начиная с учебной или игровой и заканчивая профессиональной. Стоит, однако, учитывать, что, в зависимости от ситуации, выбор определенного поведения будет обусловлен спецификой понимания данной конкретной ситуации.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что в России проблема мотивации достаточно хорошо исследована. Несмотря на сходство

¹ Кокурина, И.Г. Исследование мотивации научной деятельности. Мотивация личности / И.Г. Кокурина, Л.И. Телегина. – М.:Акад. Пед. Наук СССР, 1982. – С. 49-58.

некоторых концепций с Западными, важно отметить оригинальность и самобытность многих отечественных теорий. Изучая мотивацию индивида, российские социологи зачастую делают поправку на национальные особенности нашего общества. Анализируя особенности отечественных теорий мотивации, можно также отметить близость теорий к практике, и активное их использование в эмпирических исследованиях.

Измерение мотивации в различных сферах жизни общества является основным направлением при разработке теорий мотивации. Создатели представленных выше теорий сходятся на том, что мотив – это одно из базисных понятий. Являясь основой при описании потребностей и сферы побуждения человека к деятельности, мотив становится принципиально важной категорией в изучении активности человека по удовлетворению желаний и интересов. В настоящее время социологи активно занимаются разработкой теории и методологии по этой проблеме. Однако возникает следующее противоречие: заниматься поиском универсальных теорий или направить фокус внимания на проблемы типичные для нашего общества.

Отличие взглядов отечественных и западных ученых также состоит в том, что российские социологи на первое место чаще ставят исследование влияния личности и индивидуальности на мотивы, в то время как зарубежные авторы больше склонны уделять внимание влиянию больших социальных институтов и общества в целом.

Включенность индивида в трудовую, политическую, досуговую и иные виды деятельности является неотъемлемой частью системы общественной жизни. Интеллектуальные игры также не остаются без внимания общественности. Мотивация людей в этом виде деятельности остается такой же, как и во всех других – деятельностью индивида, направленной на решение стоящих перед ним задач и выборе приемлемого способа разрешения этих задач с учетом последствий своего выбора. При изучении мотивации не стоит забывать о таких понятиях как социальная активность и включенность, под которыми подразумевается совокупность форм

человеческой деятельности в рамках социальной группы или среды, и степень, в которой человек включен в эту деятельность.

Глубокий анализ мотивации с позиции социологии позволяет создать благодатную почву для практических разработок в области исследования включенности молодежи в досуговую деятельность, в нашем случае в занятие интеллектуальными играми. Основными направлениями деятельности для нас является процесс формирования позитивной мотивации молодежи к данному виду деятельности, рост или снижение мотивированности, изменения, которые происходят с человеком, включенным в деятельность клубов интеллектуальных игр. В этом русле мы исследуем реализацию человеком своих способностей через участие в интеллектуальных играх, удовлетворение потребностей высшего уровня, а вместе с ними реализацию жизненных планов и стратегий.

1.2. Роль интеллектуальных игр в процессе социализации человека

Грамотное соотнесение мотивов и способов действия является следствием удачной социализации. Поэтому мы считаем, что для определения степени включенности молодежи в интеллектуальные игры изучение только мотивации не достаточно. Социальная включенность также зависит и от успешности социализации самой личности, ее самостоятельности и инициативе в отборе, усвоении и осмыслении новых знаний, умений и навыков. Такой показатель включенности как социализация позволяет говорить о том, насколько успешно проходит взаимодействие личности с коллективом и насколько полезно для него участие в интеллектуальных играх. В социологическом изучении личности одним из ключевых направлений является анализ процесса социализации и развития индивидуальности. Изучению процесса социализации уделялось достаточно много внимания.

Сам термин «социализация» введен в научный оборот американским социологом Ф. Гиддингсом в конце девятнадцатого столетия. Он дал следующее определение социализации – «процесс, в ходе которого беспомощный младенец постепенно превращается в обладающее самосознанием разумное существо, понимающее суть культуры, в которой он родился»¹.

Условием эффективности воспитательного процесса и процесса социализации является формирование и развитие высокой мотивационной включенности в любых сферах жизни человека и, особенно, в условиях творческой коллективной деятельности. Таким образом, изучение социализации как аспекта включенности индивидуума в социальные группы представляет собой важную область научных исследований, расположенную на стыке различных отраслей знания, приобретающих в современных условиях всё большее значение.

Принято выделять первичную социализацию, происходящую в детстве и юношестве, и вторичную социализацию, которая длится гораздо дольше и включает в себя все периоды жизни вплоть до преклонного возраста. Группы и сферы общества, оказывающие влияние на социализацию человека называют институтами социализации. Выделяют шесть основных институтов социализации: семья, друзья, школа, труд, средства массовой информации и различные общественные организации. Помимо того, что развитие личности происходит под влиянием различных институтов, каждый человек в зависимости от личного опыта формирует и видоизменяет свое отношение к социальной среде, общепринятым нормам и ценностям, он способен сопоставлять различные точки зрения, критически их оценивать. Поэтому успешность социализации также зависит и от активности самой личности, ее самостоятельности и инициативе в отборе, усвоении и осмыслении новых знаний, умений и навыков.

¹ Российская государственная библиотека (РГБ) [Электронный ресурс]. – Теория социализации: программа социологических принципов. / Ф.Г. Гиддингс – 1897. – http://rusneb.ru/catalog/000199_000009_003682249/.

Разумеется, один вид деятельности может соотноситься сразу с несколькими мотивами и иметь не одну модель достижения желаемого. Это свойство играет важную роль в механизме социализации, так как именно содержание мотива и его взаимосвязь с потребностями побуждает индивида к выбору того или иного способа решения проблемы.

Таким образом, полнота и успешность социализированности индивида будут зависеть не только от окружения, но и него самого. Однако практика показывает, что социализация человека почти всегда имеет отклонение от нормы. Некоторые отклонения могут быть следствием временных или случайных явлений, а другие говорят о неудавшейся социализации. По результатам исследований основными причинами отклонений в процессе социализации человека можно считать следующие факторы: массовое семейное неблагополучие и рискогенность современного российского общества, ослабление вовлеченности семьи в процесс воспитания, кризис системы школьного и начального профессионального образования, сложности трудоустройства. Это далеко не полный список проблем, которые негативно влияют на процесс социализации.

Анализом проблем отклонения в процессах воспитания и социализации занимались многие социологи и социальные психологи. Теоретическую традицию анализа личности в социологии заложил в своих работах французский социолог Эмиль Дюркгейм, который считал, что в любом обществе есть свое особенное представление о том, каким должен и не должен быть человек. Особое внимание он уделял такому состоянию индивида, как аномия.

Главная мысль теории Э. Дюркгейма состоит в том, что под воздействием множества факторов у человека формируются свои неповторимые особенности, которые в прочем не мешают ему быть обычным среднестатистическим членом того или иного сообщества, что помогает ему найти общий язык с окружающими его людьми. Недостаточная же структурированность отношений в обществе порождает различные проблемы

и конфликты. Состояние человека, находящегося в конфликте с обществом, называют состоянием аномии.¹ Аномия, по мнению Э. Дюркгейма, создает систематические отклонения от социальных норм, чем подготавливает и ускоряет перемены в обществе. Поэтому ее воздействие нельзя рассматривать только как негативное.

Центральное положение его теории социализации занимает разделение общества на два типа: традиционное и современное. Для каждого типа общества существует свой уникальный тип солидарности – механическая и органическая, а также, исходя из этого разделения, выделяются два вида социализированности. Далее мы подробно рассмотрим оба типа солидарности.

Для первого типа характерно тотальное уничтожение индивидуальности и «подгонка» человека под общественные стандарты, отдельный человек не изолируется от общества, он всеми силами усредняется, воспитывается так, чтобы стать обычным, таким же, как и все члены этого общества.

Для второго типа характерно выделение индивидуальных особенностей человека, порожденное разделением труда. Органическая солидарность предполагает полноценное развитие индивида в соответствии с его способностями и возможностями. В этом смысле социализация по Э. Дюркгейму представляет собой долговременную социальную практику, которая поддерживается при помощи норм, и реализует только необходимые с точки зрения общества функции.

О формировании личности человека через общественные ценности писали также американский социальный психолог Чарльз Кули и социолог Джордж Герберт Мид. Данная группа теорий существенно отличается от рассмотренной нами выше теории Э. Дюркгейма. Здесь развитие индивида анализируется как процесс развития собственного Я через общение с другими членами социума.

¹ Дюркгейм, Э. О разделении общественного труда / Э. Дюркгейм. – Канон, 1996. – С. 41.

Чарльз Кули одним из первых высказал мысль о формировании индивидуальности через взаимодействие с окружающими. В его теории человек неотъемлемая часть общества, так как его Я – это продукт множества взаимодействий людей друг с другом. Данная теория социализации основывается на концепции «Зеркального Я». В данном подходе к изучению социализации рассматривается становление личности как процесс восприятия человеком того, как его мнению этого человека воспринимают другие люди.

Для понимания этого процесса Ч. Кули вводит разделение окружения человека на первичные и вторичные группы. В первичные, чаще всего неформальные группы человек входит «целиком», становясь частью их и полностью впитывая нормы и ценности этой группы как свои собственные. Во вторичные группы человек входит только частично и с определенной целью. Примером таких групп являются профессиональные сообщества, политические партии, к ним же относятся клубы по интересам и различные общественные движения.

Разумеется, первостепенное значение для человека имеет мнение членов первичных групп. Находясь и развиваясь большую часть своей жизни в одной группе, для человека тяжело принять нормы другой социальной группы, часто при их взаимодействии возникают существенные противоречия и конфликты. Это обусловлено тем, что каждая группа живёт в совершенно разных социальных мирах. «С этого момента прогресс в основном состоит в том, чтобы представлять себе состояние чужого сознания с большей определенностью, полнотой и проницательностью»¹.

Американский социолог Дж. Мид, также как и Ч. Кули полагает, что невозможно отделить влияние общества от человека в его индивидуальном развитии. Согласно его концепции, Я человека складывается из его личных представлений и переживаний о том, как его воспринимают другие. При этом

¹Кули, Ч. Человеческая природа и социальный порядок / Ч. Кули. – М.: Идея-Пресс, 2000. – С. 30.

субъективная оценка человеком самого себя может не совпадать с тем, что в действительности думают о нем окружающие. Дж. Мид выстроил систему из трех стадий, которая объясняет процессы социализации личности и включения человека в общество.

Первая стадия – это подготовка человека к освоению роли. Она происходит в возрасте от одного до трех лет, на этом этапе ребенок просто копирует поведение взрослых без какого-либо осмысления со своей стороны.

На второй стадии происходит объединение этих ролей в игру, дети уже понимают смысл тех действий, которые совершают взрослые, но все еще исполнение этой роли не уверено. Ребенок в процессе игры может использовать сразу несколько усвоенных моделей поведения. Игра на этом этапе выступает своеобразным инструментом усвоения новых ролей в веселом и занимательном ключе.

На третьей, заключительной стадии поведение проявляется в виде более собранных и целенаправленных действий, ребенок понимает смысл совершаемых им действий и может взаимодействовать с другими детьми. В том случае, если воспроизведение роли удачно, у ребенка возникает чувство самоуважения и идентичности с окружающими.

Социализация взрослых отличается в основном тем, что изменения касаются уже усвоенных ранее ориентаций и установок, происходит коррекция основных норм и ценностей, чтобы подстроиться под окружающие условия. Отличительной чертой социализации взрослых является то, что основа их поведения уже заложена. Они могут критически оценивать новые модели поведения и в зависимости от личной оценки принимать или отвергать их.

Далее мы рассмотрим более современные теории социализации. Самой известной из них является теория Питера Бергера и Томаса Лукмана. Социальное конструирование реальности – это главное понятие, которое они ввели в рамках изучения социализации личности. Главное условие существования общества по П. Бергеру и Т. Лукману – взаимодействия

лицом к лицу. Социальная реальность формируется из множества таких единичных постоянно повторяющихся взаимодействий. Человек ежедневно становится участником большого числа взаимодействий, и в результате воспринимает особенности действий других людей. Таким образом, он может вырабатывать общепринятое, типичное поведение благодаря хабиитуализации – процессу опривычивания действия.

Восприятие и усвоение индивидом явлений и предметов окружающего мира называется интернализацией, она обуславливает понимание окружающей действительности человеком. Результатом первичной и вторичной социализации является идентификация индивида со значимыми другими, то есть тем окружением, в которое впервые попадает человек.

Механизмом социального контроля здесь выступает легитимация – процесс фиксирования и интерпретации реальности через все социально объективированные и субъективно разделяемых значений. Об успешности этого процесса можно говорить в том случае, если требования значимых других не только узнаются человеком, но и применяются после в других сферах жизни.

Среди отечественных авторов, изучающих социализацию можно выеить: И.С. Кона, В.Т. Лисовского, В.Н. Лупандина, Ф.Э. Шереги. Нужно отметить, что отечественные авторы рассматривали в основном проблемы детской и подростковой социализации.

Одним из первых теоретиков социализации в отечественной социологии является И.С. Кон. Он трактует социализацию как способ существования и передачи культуры в обществе. Для наиболее полного и всестороннего изучения социализации он вывел следующую классификацию факторов, влияющих на развитие человека:

- Макрофакторы, а именно государство, общество, окружающий природный мир;
- К Мезофакторам И.С. Кон отнес СМИ, интернет, этнос, тип поселения;

– Микрофакторы – это семья, школа, различные объединения и группы по интересам.¹

Обращаясь к данной классификации, мы можем детально рассмотреть состояние различных факторов в обществе по отдельности и их влияние на социализацию в тот или иной период времени. Также эту классификацию можно использовать при измерении включенности молодежи в интеллектуальные игры. Она поможет проанализировать, на каких уровнях на включенность в занятие интеллектуальными играми происходит наибольшее воздействие.

В.Т. Лисовский, советский и российский социолог, автор первого учебника по социологии молодежи, также изучал процесс социализации детей и подростков.

В.Т. Лисовский выдвинул предположение о том, что стадия социализации свойственна именно для молодежи, поскольку в более зрелом возрасте человек уже усвоил образовательную, профессиональную, культурную и другие социальные функции в достаточной мере для осуществления успешного взаимодействия с другими людьми.

При этом личность самостоятельно развивается через три следующих механизма познания самого себя: оценка мнений других, социальное сравнение и самооценка.

Оценка мнений других о самом себе в социологии остается одним из важнейших элементов самопознания. В ходе повседневных взаимодействий человек не перестает давать оценки другим людям и воспринимать оценки других. Данные им оценки могут быть простыми и сложными, формальными и не формальными, полученными от первичных или вторичных групп.

Механизм социального сравнения играет роль своеобразного фильтра. Анализируя мнения и отношение других людей, закономерно, что человек будет сравнивать себя с другими людьми, пытаться подстроить свое

¹ Кон, И.С. Междисциплинарные исследования. Социология. Психология. Сексология. Антропология / И.С. Кон. – Ростов н/д.: Феникс, 2006. – С. 180-183.

поведение под то, что получило наибольшее одобрение. В.П. Лисовский объясняет это стремлением человека быть таким же, как и все, обычным среднестатистическим членом общества. Таким образом, человек ощущает себя частью этого общества.

Формирование самооценки является третьим механизмом в социализации личности. Наблюдая со стороны за собственными действиями, реакциями окружающих, человек не только стремится совершенствовать свое поведение, но и решает, удовлетворяют ли его результаты его деятельности. Этот способ самопознания является самым сложным из трех перечисленных.

Очевидно, что в этом процессе важное место занимает первичная и вторичная социализация. Тем не менее, для социолога первичная социализация имеет первостепенное значение, поскольку она с наименьшим успехом поддается последующей коррекции.

Заканчивая, таким образом, краткий обзор современных теорий и имея общее представление о процессе социализации, мы постараемся раскрыть взаимосвязь между включенностью молодежи в интеллектуальные игры и его социализацией.

Для объяснения взаимосвязи между процессом социализации личности и интеллектуальными играми мы рассмотрим концепцию игризации С.А. Кравченко и теорию игр Й. Хейзинга, а также постараемся показать социальный потенциал и необходимость игры в жизни человека. Дж. Мид одним из первых озвучил идею социализирующего потенциала игры в процессе усвоения норм и ценностей общества.

Игра в социологии – это «Непринудительная, свободная деятельность, является формой самовыражения субъекта, направленной на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжения, а также на развитие определенных навыков, и умений»¹. Игры в современной

¹ Энциклопедический социологический словарь / под общ. ред. Г.В. Осипова. – М.: ИСПИ РАН, 1995. – С. 91.

социологии – это не только способ подготовки ребенка к самостоятельно жизни. Сейчас игры рассматривают как свободную активность любого человека во всем многообразии форм его деятельности. Игры затрагивают область независимой творческой деятельности личности, они одновременно являются источником радости и проявлением духовного потенциала.

Главная функция игры – создать предпосылки для успешного существования индивида, реализации и совершенствования его потенциала в творчестве, труде, быденной жизни и других сферах. Способность адекватно воспринимать события и явления окружающего мира не может появиться из ниоткуда. Это сложный, длительный процесс, который нелегко дается человеку неподготовленному. Игры дают ему некую поддержку и защищают от резкого погружения в мир жестоких реалий. А главная их особенность в том, что они могут применяться в любой сфере и отрасли.

Нидерландский философ Й. Хейзинга в своем труде «Человек играющий» подробно рассматривает функции и особенности воздействия игр на социальную жизнь человека. Он проводит мысль о том, что игра имеет ценность не только тогда, когда необходимо подготовить человека к трудовой деятельности, но и выполняет функцию своеобразной проверки человека и развития у него этических ценностей. Такие высокие ценности как доброта, мужество, упорство, доблесть развиваются именно в ходе игр и показывают уровень духовных сил человека¹.

Особенно актуально это положение теории игр для тех людей, у кого этап первичной социализации оказался неудачным. В этом случае могут возникнуть серьезные трудности с выбором правильных ориентиров, эталонов поведения и соотнесение их с общепринятыми ценностями. В ходе игры люди с нарушениями в социализации имеют возможность мягко проиграть сценарии из реальной жизни, понять – где и в каком моменте они ошиблись или оказались неподготовленными, и выбрать более приемлемое

¹Хейзинга, Й. Человек играющий / Й. Хейзинга; Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 71.

для общества поведение. В таком случае игра станет способом обретения стабильности и гармонии. Особую социальную значимость Й. Хейзинга отдает такому необходимому в играх элементу, как правила. Соблюдение условий и правил игры он соотносит с выполнением норм повседневной жизни соответствующих культурным представлениям общества о порядке. Именно благодаря играм вырабатывается механизм выполнения правил для успешного хода игры, а в последствие и в повседневности. Такая тенденция как нарушение правил игры, по мнению Й. Хейзинга, ведет к нарушению социализации и плохой адаптации человека в социальной среде.

Еще одной важнейшей функцией игр ученый выделял способность игр к сплочению индивидов и образованию социальных групп. Эта функция реализуется в первую очередь из-за высокой степени присутствия в коллективных играх процессов коммуникации и необходимости к учету взаимных интересов. Также Й. Хейзинга говорит о том, что игры помогают снизить уровень социального и психологического напряжения. Отсюда произрастает высокая эффективность использования игр в решении различных конфликтов и гармонизации отношений между людьми. В этом плане игра сводит на нет конфликт или, по крайней мере, становится способом его управления.

Использование игры как средства адаптации к непривычным и некомфортным условиям внешнего мира становится важным элементом теории Й. Хейзинга. Игровой метод позволяет оказать гибкое и мягкое воздействие там, где эмоциональное давление и напористость оказываются бесполезными. Помимо этого игра отвечает за процесс интериоризации ценностей и норм общества. Благодаря играм этот процесс проходит более естественно, исключая различного рода травмы и культивируя в человеке такие положительные качества как: доброта, честность, сопереживание и соучастие, воспитывает сосредоточенность и рациональность, развивают память и логику мышления, дарят душевное равновесие.

При анализе включенности рассматривается именно игровой аспект социализации индивидов, который в большей мере становится успешным способом позитивной коммуникации с окружающими, чем просто инструментом снятия социального напряжения.

Процесс игры связывают с социализацией не только потому, что он выполняет функцию контроля и передачи ценностей. Сам процесс усвоения роли является социализацией индивида, а где как не в игре требуется четко действовать в соответствии со своей ролью? Позже эта способность усваивать и действовать согласно имеющейся у человека роли становится важным элементом его повседневной жизни.¹

Среди отечественных исследователей, занимающихся изучением игр, можно выделить социолога А.С. Кравченко и его теорию играизации общества. В своем подходе к анализу современного общества он говорит о глобальной играизации социума. Под играизацией социолог понимает сочетание таких традиционно антонимичных понятий как игра и работа. Постепенно во всем обществе происходит «размывание функций общественных действий и игровых практик»².

В условиях современности именно игры становятся источником и способом адаптации к постоянно изменяющимся условиям среды, а также регулятором норм социальной жизни. Иначе говоря, игры позволяют человеку выработать такие схемы и способы поведения, чтобы эффективно взаимодействовать с другими и быть воспринятым обществом как успешный индивид.

Играизация становится инструментом налаживания отношений сотрудничества и взаимопомощи, для реализации трудноосуществимых идей и целей всем коллективом благодаря сплочению в единой целое. Также она помогает справиться с социальным и психическим напряжением в обществе,

¹Хейзинга, Й. Человек играющий / Й. Хейзинга; Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 72-75.

²Кравченко, С.А. Играизация общества: блага и проблемы / С.А. Кравченко. – М.: Октопус – Природа, 2008. – С. 270-276.

ускоряя процессы адаптации и принятия необходимых для общества инноваций. Игра становится и познавательным инструментом, и частью процесса познания окружающего мира.

В то время как одни страдают от неспособности успешно наладить контакты с родственниками, соседями или деловыми партнерами, другие ищут способы овладеть этими способностями не только на специальных занятиях, но и при помощи игровых форм досуговой деятельности. В современном мире это стало близкой и легкодостижимой реальностью. А учитывая рискогенность наших реалий, игры стали простым способом отрешиться от сложностей, почувствовать новые эмоции, азарт с ощутимой пользой для себя.

Игра – это социальное явление, это форма общения, в которой выстраиваются новая игровая реальность, совершенно отличающаяся от обыденного мира. Здесь подчиненный и начальник могут оказать на одной ступени и взаимодействовать без ущерба для деловых отношений. Закончится игра, закончатся игровые правила, все встанет на свои места, но отношения, сформировавшиеся в ходе игры, при желании игроков останутся. Игра внесет свою лепту в эти отношения. Успешные схемы взаимодействия, взаимовыгодное сотрудничество станут реальностью благодаря своеобразной «репетиции». Иногда такое ненавязчивое и легкое взаимодействие просто необходимо чтобы «прощупать почву» для дальнейших контактов и не оставить неприятного осадка. Ведь желание избежать негативных эмоций свойственно каждому человеку, не важно, какого он пола, возраста или образования.

Также игра является отличным источником пробуждения в человеке его внутренних сил, проявления активности. Социальная активность может проявляться в разных областях общественной жизни и является ее неотъемлемой частью. Социальная активность весьма разнообразна и проявляется в той мере и в той области, которые определяются самой личностью как необходимые ей для полноценной самореализации и

комфортного существования в обществе. Структура социальной активности включает в себя различные компоненты, начиная от общественно-политической деятельности и заканчивая областями труда и образования. Социологический взгляд на социальную активность связан с самодеятельностью, самостоятельностью в той или иной сфере жизнедеятельности. Перечисленные качества, как мы уже выяснили выше, отлично развивают различные игры. Причем данные выводы касаются не только процесса воспитания молодого поколения, но и процессов вторичной социализации взрослых и ресоциализации.

Таким образом, мы можем сделать вывод о необходимости присутствия игр в процессе социализации индивида. Это обосновывается тем, что игры являются универсальным инструментом усвоения норм, ценностей и порядков общественной жизни как в процессе первичной, так и вторичной социализации. Можно сказать, что игры становятся одним из первичных способов улучшения процессов личной самоорганизации, самообразования и межличностной коммуникации.

ГЛАВА 2. МОТИВАЦИЯ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ МОЛОДЕЖИ, ВКЛЮЧЕННОЙ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

2.1. Социальная активность и мотивация молодежи как факторы включенности в интеллектуальные игры

В современных российских условиях приходится констатировать, что молодежь развивается в достаточно сложных и противоречивых условиях. Процесс обучения и воспитания не создает нормальных условий для формирования социальной активности молодежи. Ориентации молодых людей в сфере досуга также постоянно трансформируются, но далеко не всегда в положительном ключе. При наличии всех тех возможностей, которые окружают современного молодого человека, в существующей индустрии развлечений нет места людям образованным, все усилия направлены на «среднестатистического» человека. Отсюда проистекает такая негативная тенденция, как выбор пассивных досуговых занятий. Так как многим молодым людям свойственно потребительское отношение к проведению свободного времени, в данной сфере активные виды проведения свободного времени не популярны или недостаточно развиты. Исходя из этого, на первый план выходит проблема развития и совершенствования активного культурного досуга. Одной из специфических форм проведения досуга активной молодежи является участие в интеллектуальных играх.

В рамках изучения включенности молодежи в интеллектуальные игры было проведено социологическое исследование. Объектом изучения выступила молодежь, занимающаяся интеллектуальными играми. В этой главе рассматриваются и анализируются результаты обследования таких аспектов включенности как мотивация и социальная активность игроков, сравнивается степень мотивированности в различных возрастных группах, анализируется влияние социального окружения на мотивацию респондентов. Отдельно нами выделено измерение успешности социализации игроков.

Данные исследования получены в ходе четырех сплошных опросов членов клубов интеллектуальных игр. Выбор клубов осуществлен в соответствии с выдвинутой гипотезой о различиях между любителями развлекательной и спортивной версий интеллектуальных игр. Контроль выборки осуществлялся при помощи квот. Квоты формировались по полу, возрасту и предпочитаемому варианту игры. Опрос осуществлялся методом анкетирования.

В ходе исследования было опрошено 278 человек в возрасте от 15 до 35 лет, средний возраст опрошенных – 24 года. Для удобства анализа мы разделили опрошенных на 4 группы: школьники, студенты, работающая молодежь в возрасте до 30 лет и работающие в возрасте от 30 лет. Все возрастные группы молодежи представлены примерно в равном объеме: молодежь от 15 до 17 лет составила 26,4% выборки, от 18 до 24 лет – 28,5%, от 25 до 30 – 22%. Группа представителей старшего поколения от 31 года была опрошена нами для сравнения с молодежью и составила 23,1% выборки. Участие приняли равное количество представителей обоих полов – 49,6% мужчин и 50,4% женщин.

Мы предполагали, что наиболее существенные различия будут наблюдаться между людьми, предпочитающими разные варианты игры: спортивную и развлекательную версию. Распределение по этому критерию также примерно одинаково: 50,7% предпочитающих спортивную версию, 48,2% предпочитающих развлекательную версию игры. Предполагалось разбить игроков на любителей и профессионалов, но пилотное исследование показало, что в обеих группах есть новички-любители и профессиональные игроки. Поэтому распределение игр на спортивные и развлекательные оказалось более актуальным. Категории «спортивных» и «развлекательных» использованы не случайно, такое деление тесно связано со спецификой игр. Перечислим, чем различаются между собой эти два направления.

Развлекательный вариант разработан для тех, кто участвует в интеллектуальных играх не систематически, с целью интересно провести

свободное время. Организаторы привносят в это направление элементы праздника и веселья, подбирая антураж, тематику очередного турнира, приглашая аниматоров и артистов. Разумеется, что все старания предполагают материальное обогащение организаторов игр, для участников действует входной сбор, но и на призах обычно не экономят. Принять участие может любой желающий в возрасте от 16 лет. Внутри каждого вида игр составляется рейтинг команд, но максимальный уровень игры – городской. Для участников нет возможности сразиться с победителями других регионов даже если это очень крупная сеть по организации «интеллектуальных праздников». По сравнению со спортивной, в развлекательной версии игры большая роль отводится творческой деятельности человека. В них моделируются ситуаций такого характера, в которых игроку практически в каждом туре приходится решать творческие задачи.

Спортивный вариант интеллектуальных игр имеет более серьезный характер. В 2019 году нами было проведено качественное исследование, в рамках которого мы подробно описали студенческое объединение «Клуб интеллектуальных игр ЮУрГУ». В результате мы узнали следующие отличительные черты спортивных игр от развлекательных. Если развлекательные игры могут иметь множество представителей и организаторов, то спортивные игры имеют по одному официальному представителю в каждом регионе. Такой порядок обусловлен тем, что они финансируются за счет государственного бюджета и различных грантов. Регламент проведения и правила игр имеют более жесткие требования и регулируются кодексом Международной Ассоциации Клубов интеллектуальных игр. Команда, победившая на уровне организации, проходит в следующий тур. Например, выиграв первенство в университете, команда попадает сначала на городской турнир, затем на областной, межрегиональный и федеральный турниры по порядку. Чаще всего определяющей характеристикой участия в спортивной версии игры является

наличие или отсутствие клуба интеллектуальных игр в организации, в которой учится или работает человек.

Уровень образования также является важной характеристикой игроков. В структуре выборки большинство составляют респонденты с высшим образованием (43,3%) и с неполным высшим образованием (студенты) (16,4%). 17,8% (ученики 11-10 классов) респондентов планируют получить высшее образование в будущем. Рассмотрим корреляцию между переменными «частота участия» и «уровень образования». Из данного распределения видно, что каждый последующий уровень образования увеличивает степень включенности в игровую деятельность.

Вопреки ожиданиям, показатель «размер поселения» не оказывает влияние на участие в интеллектуальных играх. Ни по длительности игровой карьеры, ни по мотивированности игроков, ни по частоте участия в играх зависимости нами не выявлено. Было выдвинуто предположение, что место проживания игрока тесно взаимосвязано с предпочитаемой версией игры, но оно также не оправдалось. Такое положение дел можно объяснить тем, что данный вид досуга достаточно легок в организации и не требует особых затрат. В России и странах СНГ существует достаточно развитая коммерческая структура, занимающаяся организацией интеллектуальных игр и предлагающее покупку франшизы за небольшие деньги любому желающему с единственным лишь условием: одно поселение – один организатор. Для некоторых людей это становится подходящим дополнительным способом заработка при небольших затратах со своей стороны. Для других – это отличный способ разнообразить свой досуг.

Затрагивая финансовую сторону вопроса, рассмотрим подробнее материальное положение опрошенных. Чуть более трети имеют доход ниже среднего, 46% относят себя к достаточно обеспеченным семьям, не испытывающими затруднений с крупными бытовыми покупками. Слой с высокими доходами и хорошей платежеспособностью составляет 8,6%. Зачастую развлекательные интеллектуальные игры требуют материальных

затрат, а спортивные устраиваются энтузиастами бесплатно. Не смотря на это, связь между предпочитаемым видом игры и материальным положением отсутствует. Другая сторона этого вопроса показывает, что чем выше доход человека, тем чаще он участвует в интеллектуальных играх. Это вполне объяснимо: если есть деньги, то помимо постоянных бесплатных игр можно посетить дополнительно и другие – платные, развлекательные.

Также нами установлено, что 73,8% опрошенных относятся к несемейной молодежи. По данным микропереписи населения 2015 года, состоят в браке 39,3% населения в возрасте от 16 до 34 лет. Доля игроков этого же возраста, состоящих в браке, всего 20,6%. Это может быть особенностью группы. Что не удивительно. Как свидетельствуют результаты исследования, почти треть респондентов проводят свободное время в одиночестве, с супругом или супругой – 16,2%. В то же время, в аналогичном опросе ИОМ 2017 года, с супругом или супругой проводят свой досуг 49,2% респондентов. Возвращаясь к полученным нами сведениям, большинство респондентов проводит свое свободное время с друзьями (80,1%) и родственниками (53,1%).

Анализируя данную ситуацию, мы можем прийти к выводу, что для обследуемой группы характерно социальное одиночество. Социальное одиночество является проблемой, которая складывается из многих аспектов жизни человека. С каждым годом увеличивается число одиноких людей. Для многих столкнувшихся с этой проблемой одиночество является тяжелым бременем. Но нередко пребывание человека в одиночестве вполне соответствует его желаниям и способствует процессу внутреннего самосовершенствования. Для полноценно развитого человека даже вынужденное одиночество может не носить негативного оттенка. Несомненно, что Интернет и социальные сети, как неотъемлемые элементы современного общества, имеют большое значение в преодолении одиночества. Однако, с другой стороны, использование «сети» приводит к резкому сокращению внешних контактов и уменьшению активности.

На начальной стадии исследования мы выдвинули гипотезу о том, что социальная активность является фактором включения индивида в игровую деятельность. Считают ли себя респонденты социально-активными людьми? Большая часть респондентов ответила утвердительно – 88,3% охарактеризовали себя как активных людей. Из них постоянно проявляют социальную активность 42,5% респондентов, 45,8% ответили, что они иногда проявляют социальную активность. Такие высокие показатели не удивительны, молодежь во все времена была самой активной группой населения. К группе социально-неактивных отнесли себя в общей сложности 11,7% опрошенных. Использование самостоятельной оценки респондентами своей социальной активности наглядно демонстрирует нам энергичность и некоторую амбициозность молодежи. Насколько соответствует их самооценка действительности, мы рассмотрим далее.

Одним из важнейших путей проявления социальной активности является культурная досуговая деятельность. Под активными формами досуга мы подразумеваем не только физическую, но и умственную активность. Некоторые социологи подразделяют все активные формы досуга на три группы. Во-первых, это деятельность, направленная на освоение культурных норм и ценностей общества. Сюда относится посещение театров, концертных залов, художественных галерей, танцевальных и музыкальных школ. Вторую группу составляют различные любительские формы проведения досуга, например художественная самодеятельность, занятие физической культурой, различные увлечения и хобби. Последнюю, третью группу, составляют коммуникативные формы проведения досуга, такие как живое общение с друзьями, деятелями культуры и науки, участие в массовых мероприятиях.

Социальная деятельность субъектов неравномерна. Мы заведомо предполагали, что измеряемые нами значения будут меняться в диапазоне от некоторого минимального уровня, возможно даже полного его отсутствия, до довольно высокого, где у отдельных личностей оно может существенно

отличаться от средних показателей по группе. Мы попросили респондентов указать, как они проводят свое свободное время. Ответы представлены в таблице 1, распределились они следующим образом: половина ответивших на данный вопрос предпочитает активные формы досуга (52,9%), другая половина – пассивный досуг (47,1%). Полученные результаты очень показательны, так как на их основе можно сделать выводы о высокой социальной активности игроков по сравнению с молодежью вообще. Например, согласно данным, полученным в исследовании молодежи Филоненко В.И. в 2011 году, гедонистическую модель поведения предпочитало 75% опрошенных, в 2016 году – 67%. С нашей точки зрения, высокая социальная активность респондентов объясняется тем, что участие в интеллектуальных играх содержит в себе потенциал для разностороннего развития личности. Здесь открываются возможности для познавательной активности человека, постоянного усвоения новой информации, живого общения с множеством других людей, а также реализации творческого потенциала.

Таблица 1 – Форма досуга в зависимости от возраста, в процентах от числа ответивших

Формы досуга	В целом по массиву	Число полных лет			
		15-17	18-24	25-30	31-38
Активный досуг	52,9	30,1	46,2	57,4	82,8
Пассивный досуг	47,1	69,9	53,8	42,6	17,2
Итого:	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Разумеется, выбирая между активным или пассивным отдыхом, учащаяся молодежь предпочтет одно, работающая молодежь – другое. Согласно полученным нами данным, школьники в основном предпочитают пассивные формы досуга. С возрастом, положение дел меняется. Уже в студенческой группе наблюдается уравнивание предпочтений в выборе досуга. В группе работающей молодежи доля активных личностей превышает долю тех, кто отдает предпочтение гедонистической модели существования. Для сравнения, в группе взрослых от 31 до 35 лет доминирует активная жизненная позиция.

Если отойти от предложенного нами разграничения на активную и пассивную досуговую деятельность и рассмотреть ответы подробнее, можно сделать некоторые интересные выводы о рассматриваемой нами группе. Двумя наиболее популярными вариантами предпочитаемого времяпрепровождения стали «онлайн» общение (53,1%) и живое общение с друзьями и родственниками (52,7%). Чтение книг (32,5%) и интеллектуальные игры (30,3%) занимают третье и четвертое место по популярности. Среди наименее популярных просмотр телевизора (13,7%), отдых (12,6%), просмотр новостей в интернете (12,3%). Объяснение такому положению дел мы можем дать при помощи другой переменной, а именно – «чем руководствуются респонденты при выборе досуга». Значительная часть респондентов, заявивших о недостатке реального общения с людьми, все равно предпочитают занимать свое свободное время общением в сети, нежели встретиться с кем-либо «оффлайн». Социальные сети сейчас занимают четко определенное место в нашей жизни и порой без них обойтись не удастся. С другой стороны, мы можем говорить о том, что в наше время формируется новая модель преодоления социального одиночества.

Выше мы затронули такую сторону проблемы как социальная активность. Одна из наиболее распространенных в отечественных исследованиях точек зрения на социальную активность сводится к тому, что молодежные организации – это форма социальной активности молодежи. Потому социальная активность, как результат реализации потребностей и интересов, является важной категорией анализа социальной включенности молодежи в интеллектуальные игры. Чтобы измерить, насколько активно игроки взаимодействуют с окружающим миром, мы разработали специальную шкалу. Поскольку мы измеряем социальную активность вообще, а не внутри организации, мы постарались представить все возможные виды деятельности наиболее широко. Список переменных сформирован по трем основным направлениям человеческой деятельности:

когнитивной, общественно-политической и трудовой. Для каждого направления было сформулировано от двух до четырех суждений, относительно которых респонденты выражали свое согласие или несогласие. Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Готовность принять участие в мероприятиях (индекс*)

Выдвинутое суждение	В целом по массиву	Вид игры	
		Спортивные	Развлекательные
Курсы повышения квалификации	4,25	4,44	4,10
Занятия физическими упражнениями	4,01	4,21	3,81
Групповой исследовательский проект	3,78	4,04	3,51
Научно-исследовательская конференция	3,77	4,00	3,53
Волонтерская деятельность	3,58	3,93	3,26
Факультативное необязательное занятие	3,56	3,70	3,42
Сверхурочная работа на благо коллектива	3,45	3,80	3,08
Выборы президента	3,40	3,85	2,96
Взять дополнительные обязанности	3,40	3,80	3,00
Жизнь политической партии	2,63	3,05	2,20
Религиозный обряд	2,19	2,61	1,71

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [1;5], принимает значение 1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 5, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Самую высокую оценку респонденты дали такому виду деятельности как повышение квалификации. Для молодых людей, получающих образование или только-только покинувших учебное заведение, улучшение своих профессиональных навыков зачастую становится первостепенной задачей. Они будут иметь хорошие шансы получить достойное место работы, обладая большим количеством навыков, чем их сверстники. Также игроки выразили готовность к занятию спортом и совершенствованию своих физических данных. В наше время движение за здоровый образ жизни стремительно развивается. Молодежь тоже поддерживает эту идею, физическая активность для нее неотъемлемая часть повседневности. Наряду со спортом, довольно высокую оценку получили переменные, описывающие учебно-познавательную сторону жизнедеятельности. Работа над исследовательскими проектами, научная работа, волонтерство и факультативные занятия имеют примерно одинаковые оценки. Наименее

привлекательным для респондентов показалось участие в религиозных обрядах, этот вариант имеет самую низкую оценку. Обобщая выводы по этой переменной, мы заметили одну особенность. Если среди первых десяти вариантов наблюдается плавное снижение заинтересованности разного рода деятельности, то последние два пункта характеризуются четко выраженным нежеланием молодежи принимать в них участие.

Для сравнения, мы посмотрели, как меняются ответы по этому вопросу у респондентов в различных возрастных группах. Относительно большую социальную активность проявили респонденты из возрастной группы 18-24 года. Студенты всегда считаются самой активной группой населения, следом за ними по средней величине активности идут учащиеся старших классов. Чем старше становится человек, тем меньшее влияние на жизнь общества он производит. У группы рабочих 25-30 лет, отмечена самая низкая готовность среди молодежи принять участие в каких-либо мероприятиях. В старшей группе 31-36 лет мы заметили самый низкий уровень готовности совершать какие-либо действия, особенно если они не связаны с их личной повседневной жизнью. Можно зафиксировать у этой группы стремление к «обычности», усреднению своих оценок, неоднозначности суждений. Заметна тенденция молодежи к выбору тех видов деятельности, что направлена на развитие себя, своей личности. Те варианты, что отмечали взрослые респонденты от 25 до 35 лет, имеют направленность на развитие группы, коллектива или общества как такового. В целом, такое распределение говорит о переходе от коллективных форм общественной жизни к росту настроений индивидуализма среди младшего поколения.

Таким образом, характеристику социальной активности игроков мы измерили прямо, через самооценку, и косвенно, через готовность осуществить перечисленные нами задачи. Взаимозависимость между этими переменными найти удалось. В целом по массиву результаты соответствуют общей социальной активности респондентов. Однако наблюдаются различия по группам активных и не активных граждан. Политика, спорт, религия,

волонтерство – все эти сферы требуют вливания эмоциональных и физических ресурсов. Будут ли готовы неактивные люди тратить свои силы на такие энергозатратные действия? Тем не менее, все, что связано с их личными потребностями – новые знания, квалификация, признание достижений, участие в проектах – имеют такую же высокую значимость, как и для активной группы опрошенных.

Возвращаясь к нашей проблеме, мы задаемся вопросом: сможет ли участие в интеллектуальных играх разбудить желание участвовать в общественной жизни? Дифференциация игроков по предпочитаемому виду игры дала весомые результаты. Уровень социальной активности двух групп не совпадает. Совпадение во мнениях групп есть только относительно одного вида деятельности – факультативных необязательных занятий. В целом, их мнения не имеют ни одного пересечения, что говорит о низкой, включенности в общественную жизнь людей, предпочитающих развлекательную версию интеллектуальных игр.

Распределение значений социальной активности игроков в зависимости от длительности игровой карьеры показало наличие сильной связи между переменными. Взаимосвязь присутствует по всем одиннадцати показателям. Из этого следует вывод: по мере интеграции человека в группу игроков возрастает его социальная активность. Похожие результаты дало сравнение по частоте участия в играх. Довольно сложно, постоянно находясь в группе, не впитать нормы и правила, нормальные для нее. Следуя примеру других членов команды, новички сами не замечают, как такой стиль жизни становится их собственным. Мы не говорим здесь про навязывание мнения группы. Речь идет о самостоятельном принятии личностью особенностей данного сообщества. Почему это так важно? Мы считаем, что только свободный, заинтересованный, внутренне мотивированный индивид способен к продуктивной деятельности, полезной для его развития и духовного обогащения. Какой эффект на участие в играх имеет мотивационная составляющая? Мы уже выяснили, что для респондентов

характерен недостаток общения с людьми в реальной жизни. Среди других причин участия в интеллектуальных играх доминируют рекреативные (71,2%) и когнитивные (60,8%) мотивы. Лишь пяти процентам опрошенных присуще желание ничего не делать на досуге.

Побудительных мотивов участия в интеллектуальных играх множество, однако, их можно подразделить на группы в зависимости от функциональной природы. Для объяснения поведения респондентов нами была составлена исчерпывающая классификация мотивов. Мы разделили их на шесть групп: образовательные, самореализации, самоутверждения, рекреативные, коммуникативные и принудительные мотивы. В полученной по результатам опроса модели выделено пять факторов, имеющих достаточно высокую среднюю оценку. Мы можем сделать вывод, о них как имеющих высокое значение для группы.

Сравним озвученные респондентами аргументы в пользу выбора того или иного аспекта мотивации при решениях связанных с досугом. Самый низкий уровень выбора когнитивных и коммуникативных мотивов у людей, желающих в свое свободное время ничего не делать. Также у этой группы мы зафиксировали довольно слабое желание к самореализации и самоутверждению в обществе. Среди тех, кому не хватает реального общения, ожидаемо доминируют коммуникативные мотивы выбора игровой деятельности. У этой же группы самый высокий уровень принудительной мотивации и мотивов самоутверждения. У респондентов, указавших в качестве основной причины участия «самообразование», доминируют когнитивные, коммуникативные и рекреативные мотивы, в процентном соотношении они имеют примерно одинаковые оценки.

Интересно, что в общей оценке преобладающих мотивов лидерами стали когнитивные и коммуникативные аспекты мотивации. В общественном сознании россиян коренится уважение к знанию и просвещению. В связи с вышеназванными тенденциями не удивительны подобные установки молодежи в отношении общения и образования. В интеллектуальных играх

процесс обучения, общения и совместной творческой деятельности являются взаимодополняющими. Основная характеристика этого процесса – добровольное участие, не предполагающее принуждения и контроля со стороны других игроков или внешних субъектов и обстоятельств. В школах довольно часто практикуется принудительная мотивация учащихся на участие в каких-либо мероприятиях, интеллектуальные игры не исключение. Две трети респондентов, указавших на недобровольное участие в играх – школьники. Данные, подтверждающие наши выводы, приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Преобладающие мотивы в зависимости от возраста (индекс*)

Мотивы	В целом по массиву	До 18 лет	От 18 до 24 лет	От 25 до 30 лет	От 30 до 35 лет
Когнитивные мотивы	0,69	0,84	0,79	0,47	0,59
Коммуникативные мотивы	0,59	0,55	0,65	0,46	0,68
Рекреативные мотивы	0,56	0,40	0,67	0,60	0,57
Мотивы самоутверждения	0,32	0,26	0,29	0,28	0,43
Мотивы самореализации	0,31	0,28	0,19	0,28	0,50
Принудительная мотивация	0,65	0,46	0,71	0,65	0,79

* *Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [-1;1], принимает значение -1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и значение 1, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Среди молодежи старшего возраста этот показатель очень низкий, в старшей группе опрошенных от 31 до 35 лет он еще меньше. Эти результаты не соответствуют нашим ожиданиям. Мы предполагали, что среди работающих процент принудительно участвующих будет примерно таким же как у групп школьников и студентов. Можно предположить, что интеллектуальные игры среди работающей молодежи воспринимаются в первую очередь как досуг и не имеют ничего общего с деятельностью сверхнормативной, не лимитированной временем, вызывающей усталость и утомление.

Высокие показатели когнитивных мотивов зафиксированы у групп школьников и студентов. У названных групп также высоки показатели коммуникативных мотивов. Это можно объяснить тем, что в силу возраста и

специфики деятельности, молодым людям необходимо общение с социумом, чтобы отвлечься от постоянных учебных обязанностей. Выбор рекреативных мотивов наиболее характерен для старших групп молодежи. Они в этот жизненный период имеют больше возможностей и энергии для того чтобы проводить свое свободное время подобным образом. Молодежь не показала высокий уровень потребностей в самореализации и самоутверждении, хотя мы предполагали, что для студентов, выпускников вузов, работающей молодежи эти показатели будут решающими – в этот жизненный период происходит становление человека в обществе. Особенно показательны эти выводы на фоне результатов старшего поколения.

Признание достижений и успешность в жизни, вот какие ценности транслируют в своем поведении старшее поколение игроков. Можно предположить, что ими руководит желание отличиться, выделиться, ощутить собственную ценность, заслужить уважение или просто разнообразить унылые рабочие будни.

В целом по результатам исследования мотивационной структуры молодежи, включенной в игровую деятельность, были выявлены следующие особенности игроков, как социальной группы.

1. Для активных, образованных и любознательных молодых людей в современных условиях необходим особый инструмент для реализации социальных потребностей и интересов. Отсюда проистекает особое отношение к интеллектуальным играм, как наиболее подходящему субъекту формирования социальной активности молодежи.

2. Наиболее актуальными причинами в сфере выбора досуга у молодежи на сегодняшний день являются активные, лично-ориентированные мотивы. В первую очередь это образование и самообразование, развитие когнитивных способностей и умения логически мыслить. Наравне с желанием узнать что-то новое и провести досуг с пользой для ума, молодежь стремится к постоянному общению. Например, молодые люди общаются не только с командой, но и с остальными участниками, пришедшими на турнир.

Это говорит об открытости группы игроков к взаимодействию с внешним миром.

3. В мотивах участия в интеллектуальных играх преобладают добровольность и некоторая рациональность. Принудительное участие, как правило, связано с давлением коллектива и сложившимися стереотипами общественности о «целительной» силе образования. Такой взгляд способствует приобретению негативных впечатлений об игровой деятельности, отрицание ее положительного влияния.

Обобщая выводы по параграфу, мы считаем, что важную роль в формировании социальной активности и мотивации молодежи играет социальная включенность в интеллектуальные игры. Различные молодежные движения являются мощной силой, оказывающей влияние на формирование ценностных ориентаций и мировоззрение молодежи. Как мы выяснили ранее, интеллектуальные игры в большинстве своем имеют положительные оценки и высокую степень доверия молодежи. Благодаря этому, в том числе, участие в интеллектуальных играх имеет значительный приоритет как агент социализации. Этот аспект включенности в интеллектуальные игры мы рассмотрим в следующем параграфе.

2.2. Включенность в интеллектуальные игры как фактор социализации молодежи

В настоящее время среди ученых отсутствует единое понимание понятия «социальная включенность». Феномен социальной включенности до сих пор находится на стадии исследования и создания единой теории. Современный социологический анализ социальной включенности, несмотря на множество прикладных исследований и активное использование в смежных с ней исследованиях, не отличается теоретической глубиной.

Что мы понимаем под социальной включенностью? В самом общем смысле, социальная включенность – это степень, с которой личность

является частью социальной группы, уровень взаимодействия субъекта и окружающей его среды. Другими словами, это степень, с которой личность интегрируется в социальную группу в процессе образования социальной общности. Выбор данной категории исследования обусловлен тем, что для изучения группы молодежи, занимающейся интеллектуальными играми, измерение включенности является наиболее рациональным. При анализе литературы и публикаций на эту тему, нами не было встречено подходящих для задач исследования классификаций включенности, поэтому мы будем оценивать степень включенности по трем уровням: высокий, средний и низкий. Респонденты с высоким уровнем включенности имеют высокую частоту участия в играх, уровень достижений (областной и выше), также они положительно мотивированны на участие в играх, позитивно оценивают влияние игр на свою жизнь и могут четко определить критерии удовлетворенности в тех или иных аспектах игровой деятельности. Участники с низкой включенностью, наоборот, участвуют редко и возможно по принуждению, слабо осведомлены об играх и не имеют четкого представления о ходе игр, мало заинтересованы в изменениях организации.

Наше исследование охватывало практически все фиксируемые сферы участия в данном виде деятельности. На этапе планирования мы определили, что включенность молодежи в интеллектуальные игры можно структурировать по следующим признакам: мотивационный компонент, частота участия, влияние социального окружения, интеллектуальный уровень игры, достижения участников, когнитивная регуляция деятельности; коммуникативные способности. Мотивация личности стала основным критерием, который проявляется во всей схеме деятельности, связанной с проблемой исследования. Здесь присутствуют исследование потребностей, интересов, склонностей, ценностных ориентаций и возможностей игроков.

На первый план выходит принадлежность респондентов к группе игроков. Данный критерий мы попытались раскрыть при помощи изучения частоты участия, социального окружения, институционализации

деятельности, осведомленности о сфере. Принадлежность к группе является атрибутом повседневных межличностных интеракций и важнейшим фактором социальной инклюзии. Необходимость выявления этого аспекта включенности неоспорима.

Вовлеченность респондентов в различные формы игровой деятельности, будь это развлекательная или спортивная версия игры, позволяет подробнее охарактеризовать группу. Одной из гипотез исследования являлась характеристика социальной среды молодежи. При этом рассматривались четыре фактора: кто из социального окружения занимается интеллектуальными играми, как часто интеллектуальные игры устраивают в формальных организациях, в которых состоят респонденты, размер поселения и первое участие в игре. По результатам опроса, 91,2% респондентов играют в интеллектуальные игры с друзьями, 20,6% предпочитают компанию коллег, близкие родственники становятся компаньонами для участия в 10,6% случаев. Распределение по этой же переменной и предпочитаемой игре не показало различий, участникам опроса не важно, в какую игру играть со своей командой и из кого эта команда будет состоять.

Степень включенности респондентов мы измерили двумя способами. Первый – через длительность игровой карьеры и уровень их достижений на игровом поприще. Далее мы будем использовать именно его, так как он наиболее адекватно отражает необходимую нам характеристику. Вторым способом – через соотношение мотивов и частоты участия. Этот критерий необходим нам для проверки выводов по первому способу и носит дополняющий характер.

Нам было интересно узнать, насколько часто устраивают интеллектуальные игры в формальных организациях (школе, вузе или на работе). У большинства респондентов интеллектуальные игры или не устраивают вообще (33,1%) или устраивают не чаще раза в год (40,8%). Таким образом, мы можем говорить о слабом влиянии формального

окружения на включенность молодежи в игровую деятельность. Это противоречит нашей гипотезе, мы предполагали, что организация подобных мероприятий в школе, на работе или вузе является определяющим моментом. Тем не менее, 42,1% опрошенных впервые попали в сферу именно потому, что их устраивали в организации, к которой принадлежал человек. По приглашению друзей вступили в команду 31,3% опрошенных, 20,5% приняли решение самостоятельно, увидев рекламу или объявление о мероприятии. Поскольку интеллектуальные игры – это все-таки вид досуговой и рекреативной деятельности, процент тех, кто впервые попал в игры благодаря коллегам очень низкий – всего 5,4%.

Положение молодежи в жизни клубов интеллектуальных игр характеризуется степенью включенности молодых людей в данную структуру. Будучи слабо включенными в жизнь этой социально общности, они обладают меньшей широтой возможностей для участия в различных формах игровой деятельности, в том числе во внеплановых встречах, тренировках и семинарах с тренерами. Формально любой участник может получить информацию об этих мероприятиях, но реальное положение дел тесно связано с включенность в жизнь сообщества игроков. Дело не в дискриминации и разделении на гуру и новичков, а в знании каналов распространения информации и проявлении активного интереса к играм. От того, насколько молодые люди заинтересованы зависит, в конечном счете, возможность реализации его интересов.

Интересы и предпочтения игроков изменяются в зависимости от личных и внешних характеристик. Ранее мы определили, что размер поселения никак не влияет на предпочтения респондентов при выборе между спортивной и развлекательной версиями интеллектуальных игр, не влияет этот параметр и на частоту участия в играх. Однако местожительство напрямую зависит от степени включенности в данный вид деятельности по преобладающим мотивам участия. Результаты полученного нами

распределения по степени включенности и месту постоянного проживания респондентов представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Степень включенности в зависимости от местожительства, в процентах от числа ответивших

Степень включенности	Местожителство			
	В целом по массиву:	Крупные города	Средние и малые города	Сельские поселения
Высокая	33,9	34,1	36,3	9,1
Средняя	42,6	37,8	48,0	63,6
Низкая	23,5	28,0	15,7	27,3
Итого:	100,0	100,0	100,0	100,0

*Степень включенности рассчитана по длительности игровой карьеры и достижениям.

Для жителей больших и малых городов степень включенности в занятие интеллектуальными играми выше, чем у жителей сельской местности. Возможно для городских жителей ценность интеллектуальных видов досуга выше, чем для жителей деревни. Мы можем связать это с преобладающими видами деятельности, характерными для того или иного вида поселения, а также с небольшим рекреативным потенциалом игры, необходимым участникам поселений с низкими доходами и неразнообразными способами провести свободное время. В таких условиях, вероятность выбора другого вида досуга гораздо выше, чем у искушенных развлечениями городских жителей.

Также мы предполагали, что на включенность молодежи влияет интеллектуальный уровень игры. Данная гипотеза подтвердилась, действительно, чем выше интеллектуальный уровень игры, тем выше включенность в данный вид деятельности. Уровень интеллектуальности той или иной игры был выстроен на этапе анализа теоретических материалов и далее подтвердился в пилотном исследовании в результате ранжирования игр по степени интеллектуальности. Так мы определили, что спортивные интеллектуальные игры имеют оценки интеллектуальности выше, чем развлекательные. По таблице 5 мы видим, что люди с высокой вовлеченностью предпочитают спортивный вариант игры. Для тех, у кого вовлеченность в игру средняя, результаты обратные – им ближе

ненапряженные и веселые игры. У респондентов с низкой вовлеченностью примерно одинаковые предпочтения в выборе версии игры. Объяснение предпочтений респондентов с низкой оценкой включенности кроется в том, что они не так долго играют и поэтому еще не определили для себя фаворитов. Они только начали пробовать себя в различных игровых ситуациях и не могут отдать предпочтение той или иной версии – на этом этапе им интересно все.

Таблица 5 – Степень включенности в зависимости от предпочитаемой игры, в процентах от числа ответивших.

Предпочитаемая игра	Степень включенности			
	В целом по массиву	Высокая	Средняя	Низкая
Спортивные игры	51,3	64,9	39,3	53,1
Развлекательные игры	48,7	35,1	60,7	46,9
Итого	100,0	100,0	100,0	100,0

Данные, приведенные выше, доказывают еще одно наше предположение: включенность игроков в спортивную версию выше, чем в развлекательную. Чтобы закрепить выводы, мы дополнительно построили двухмерное распределение по предпочитаемой версии игры и уровню участия, которого удалось достичь респонденту. Снова для любителей спортивной версии показатели достижений в игре выше, чем для развлекательного варианта. Описанная в первой части главы специфика каждой версии игр объясняет такое положение вещей.

Анализ ответов по достигнутому максимальному уровню игры и длительности игровой карьеры также дал результат. Подробное распределение ответов респондентов представлены в таблице 6. Мы видим, что между этими параметрами существует прямая зависимость: чем дольше человек играет, тем выше уровень его достижений в игре. Например, менее четверти участвовавших в турнирах на уровне государства, включены в игровую деятельность менее семи лет, остальные три четверти опрошенных играют от семи лет и более. Здесь данные схожи с распределением по предпочитаемому виду игры и длительностью игровой карьеры. По мере

снижения уровня игры, растет доля тех, кто играет около одного-двух лет. На полную адаптацию в сфере, игрокам в среднем нужно от трех до семи лет.

Таблица 6 – Максимальный достигнутый уровень игры в зависимости от длительности игровой карьеры, в процентах от числа ответивших

Максимальный уровень участия	В целом по массиву	Длительность игровой карьеры	
		От 0 до 7 лет	От 7 до 27 лет
Уровень организации	23,5	31,1	14,3
Городской уровень	42,6	45,7	38,9
Областной уровень	20,6	16,6	25,4
Региональный уровень	4,7	2,6	7,1
Российский уровень	6,1	2,0	11,1
Мировой уровень	2,5	2,0	3,2
Итого:	100,0	100,0	100,0

Характеристика социальной включенности может быть дана через мотивы деятельности участников клубов. Мы определили, что мотивация игроков зависит от возраста игроков, на разных этапах жизни преобладают те или иные мотивы. С зависимостью включенности от возраста ситуация обратная, связи практически нет. Единственный возрастной интервал, по которому удалось найти отличие – это школьники. У них высокий и средний уровень вовлеченности, низкий уровень практически не представлен (1,8%). Можно отметить, что получить новый опыт стремятся, прежде всего, школьники и студенты. Особенность группы с высокой частотой участия, а следовательно и людей с высокой степенью включенности, в том, что они меньше преследуют цель отдохнуть, их основные мотивы – получение знаний, улучшение логики и скорости мышления, налаживание связей и общение с интересными людьми. У респондентов со средней включенностью рекреативный мотив имеет большую значимость, чем коммуникативный, но все три критерия достаточно показательны по сравнению с мотивами самореализации и самоутверждения, имеющими высокое значение у группы с низкой вовлеченностью. Чаще заявляли о принудительном участии в играх респонденты с низкой частотой участия. Все-таки человек не станет что-то делать, если ему это не нравится, скорее найдет способ отклониться от участия.

Среди факторов неучастия в деятельности на первом месте причины связанные с плохой работой организаторов (32,1%), на втором – нехватка времени (23,8%). Также среди опрошенных популярными источниками неучастия являются интересы в других сфер жизнедеятельности (19,1%) и сложности с поиском команды для игры (13,7%). Причины участия и неучастия в деятельности интеллектуальных клубов у молодежи от 15 до 30 лет и респондентов старшего возраста (от 31 года) различны. Необходимость обучения и «урывание» свободных минут на досуг, общественно-политическая активность, личные взаимоотношения стоят у молодежи на первом месте. Когда речь заходит о досуге, в ожиданиях от игровой деятельности у молодых игроков преобладает мотив получения новых навыков и способностей. Напротив, самыми популярными причинами участия старшей группы (31-35 лет) в играх является отдых, снятие эмоционального напряжения.

По критерию трат на досуг также характерны разные формы включенности. Наиболее активная группа игроков выделяет большие суммы на проведение досуга, чем группа с низкой активностью. В среднем их траты на участие в играх превышают траты групп и со средней и с низкой включенностью. Заметно, что респонденты с наименьшей включенностью в группу тратят больше, чем респонденты со средним уровнем. Вспомним распределение по предпочитаемой игре и степени включенности. Большинство «новичков» выбирают развлекательные игры, которые чаще являются источником финансового обогащения организаторов.

Представители молодежи в целом менее активно тратят средства на участие, поездки, призы, в то время как старшие группы наоборот, готовы отдать больше. Хотя учащаяся молодежь чаще предпочитает участвовать в выездных мероприятиях, чем работающие, они не всегда могут себе это позволить. Недостаток материальных средств очень влияет на поведение младших групп. Студенты и школьники в первую очередь, стремятся получить удовольствие от игры, работающая группа более опционально

смотрит на этот процесс и является более расчетливой в получении личных выгод. И все-таки доминирующим мотивом участия и среди школьников, так и среди более взрослых респондентов выступает желание получить новые знания и навыки.

Наиболее сложным для интерпретации оказался показатель удовлетворенности игровой деятельностью. Удовлетворенность, как фактор включенности, свидетельствует о достаточно хорошей информированности о сфере. Возможность сравнения игроками условий и качества игр дает нам подробное представление об их отношении к играм. Анализируя данные, представленные в таблице 7, мы можем констатировать факт достаточно высокого уровня удовлетворенности условиями игры в целом по массиву.

Таблица 7 – Удовлетворенность условиями игры в зависимости от включенности, в процентах от числа ответивших

Удовлетворенность	Степень включенности			
	В целом по массиву	Высокая	Средняя	Низкая
Не удовлетворен	3,8	6,7	2,6	1,8
И да и нет	69,2	62,2	70,7	77,2
Удовлетворен	27,0	31,1	26,7	21,1
Итого:	100,0	100,0	100,0	100,0

Если рассматривать различия по группам, то наиболее удовлетворены игроки с низкой включенностью в сферу. Это еще раз подтверждает наши выводы о низкой осведомленности этой группы о реалиях движения. Также мы рассмотрели каждый критерий удовлетворенности отдельно для более подробной оценки. Наименьшую удовлетворенность во всех группах выразили по количеству устраиваемых игр и подбору ведущих и их профессиональности. Не так важна для респондентов оказалась стоимость участия в игре, особенно для групп с высокой и низкой включенностью. В группе со средним уровнем включенности разброс значений по переменным не высок. Исключением является переменная «уровень интеллектуальных игр». Здесь респонденты часто затруднялись с ответом, особенно это касается тех, кто участвует в основном в развлекательных играх: они просто не знают о существовании рейтингов Международной Ассоциации клубов

интеллектуальных игр. Мы можем связать это также и с низким показателем «достижительных» мотивов. Для группы с высокой включенностью характерно явное состояние депривации. У группы зафиксировано явное расхождение между ожиданиями и реальным состоянием условий игры.

Среди наиболее удовлетворенных условиями лидируют молодые люди в возрасте 15-17 лет. Все новое и интересное вызывает у них позитивные эмоции, а, следовательно, и оценку происходящего. В целом данное распределение отражает тот факт, что по мере взросления молодежи повышается уровень ее критичности в оценке условий проведения игр. В группах студентов и работающей молодежи наименьший уровень удовлетворенности условиями игровой деятельности. Имея богатый жизненный опыт, они предъявляют более высокие требования к условиям своего развития и самореализации. Работающая молодежь более склонна к отстаиванию своих прав и интересов, особенно если дело связано с финансовыми потерями. Аналогичная картина наблюдается и при анализе групп молодежи с разным уровнем образования: с повышением его уровня снижается удовлетворенность работой организаторов игр. В группе молодежи с относительно низким уровнем удовлетворенности половина имеет высшее образование (49,2%). В кластере с положительной удовлетворенностью наблюдается снижение доли данной группы.

Отдельно можно выделить проблемы, связанные с необходимостью совершенствования механизмов, обеспечивающих взаимосвязь между участниками и организаторами, налаживанию каналов обратной связи. Опять же «новички» не знают, кому подать жалобу или просто стесняются это сделать на месте, вспоминая о неудобстве уже после события.

Анализируя степень включенности молодежи в жизнь игрового сообщества, мы не можем не затронуть тему последствий данного вида деятельности. Если говорить о пользе, которое игроки могут извлечь из участия в интеллектуальной деятельности, то лучшим критерием для сравнения будет успешность социализации молодежи. Успешно

социализированный человек способен самостоятельно решать важнейшие проблемы индивидуального становления, заниматься осознанным личностным развитием, не бояться осуществлять самопознание и понимать свое место в социуме. Зависит успешность социализации от самой личности, её социальной активности, мотивации и способности к самокритике. Успешная социализация в своем роде ключ к достижению высокого уровня комфортной жизни в обществе.

Достижение успешной социализации в современных условиях становится трудным и долгим процессом. Она возможна за счет способности индивида тонко чувствовать изменения в окружающем мире и уметь адекватно реагировать на них. Любой опыт социальной жизни окажется подспорьем для дальнейших начинаний человека. Социализация длиною в жизнь не миф, а данность современности. П. Бергер и Т. Лукман выделяют первичную и вторичную социализацию. Интеллектуальные игры – это скорее дополнительный инструмент социализации индивидов. Учитывая, что большинство респондентов начали игровую деятельность в сознательном возрасте, можно сказать, что игра стала для них инструментом вторичной социализации.

Социализация социально и культурно обусловлена, ее ход не может не зависеть от социальной среды. Исходя из этого положения, нами было проанализировано поведение молодежи и эмпирически выделены проявления успешной социализации личности. По результатам анализа мы составили список критериев, на основе которых была разработана шкала оценки благополучности социализации игроков. Она составлена по пяти основным аспектам социализации. Когнитивный аспект затрагивает такие стороны как умение «примерить» на себя чувства других, выказать понимание в связи с эмоциональным состоянием окружающих, адаптироваться к постоянно изменяющимся условиям среды. Поведение в неординарной обстановке отлично характеризует воспитание индивида. Эмоциональной стороне личности необходим контроль, свойственный успешно социализированному

человеку. Ценностно-нормативный аспект и представления о себе – это основа жизни в обществе, без знания норм и ценностей, принятых в группе, невозможно чувствовать себя ее частью.

Успешность социализации мы разделили на пять уровней в зависимости от средней оценки социализированности обследуемого сообщества. Измеряемая величина изменялась в интервале [-1;1]. Неудовлетворительный уровень соответствует отрицательному среднему индексу по табличному вопросу. Удовлетворительный и нормальный уровень социализации присваивался при условии, что ответы в среднем находятся положительном континууме, но не достигли обозначенного нами среднего уровня (средней оценки равной 0,4). Хороший уровень успешности социализации соответствует группе респондентов, со средней величиной индекса от 0,4 до 0,6. Группу с высоким уровнем социализации мы выделили ее для сравнения, в нее входит наименьшее количество респондентов. Интерпретацию данных нашего исследования социализации логично начать с измерения успешности социализации респондентов. В таблице 8 приведены средние значения, полученные в результате анкетирования молодежи, занимающейся интеллектуальными играми.

Таблица 8 – Измерение успешности социализации (индекс*)

Критерии успешности социализации	Индекс
Помощь окружающим	0,53
Контроль негативных эмоций	0,51
Объективность во взглядах	0,49
Развитое чувство справедливости	0,47
Умение прощать людей	0,46
Сложность адаптации	0,43
Выражение сочувствия	0,39
Принятие критики	0,33
Способность к сопереживанию	0,19
Чрезмерный индивидуализм	-0,11
Способность регулировать конфликты	-0,07
Чрезмерный эгоизм	-0,18

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [-1;1], принимает значение -1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 1, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Критериями, характеризующими негативную сторону социализации группы, стали поведенческий и ценностно-нормативный аспекты, они имеют наименьшую среднюю оценку. Легче всего респонденты справляются с ситуациями, связанными с межличностной коммуникацией, контролем эмоционального состояния и представлениями о самом себе как полноправном члене общества.

Далее мы постараемся на основе приведенной выше таблицы и индикатора «длительность игровой карьеры» доказать гипотезу: «Чем выше включенность в интеллектуальные игры, тем успешнее человек социализирован». Рассмотрим распределения по некоторым критериям в отдельности. Когнитивный аспект процесса социализации представлен формулировкой «Я легко адаптируюсь к новым и незнакомым ситуациям». Данные наглядно демонстрируют нам следующую тенденцию: чем раньше индивид начал заниматься интеллектуальными играми, тем легче ему было в дальнейшем адаптироваться в различных жизненных ситуациях. Основываясь на жизненном опыте, мы можем подтвердить данные выводы: действительно, игровой опыт зачастую помогает в незнакомых ситуациях.

Согласно теории, представленной в первой главе нашего исследования, одним из индикаторов нарушения социализации является категоричность высказываний в процессе коммуникации. Это может проявляться как в обиденной речи, так и в согласии человека с подобными суждениями при чтении литературы, плакатов и любых других источников. Для измерения склонности к однозначности мнения, респонденту нужно было выразить согласие или несогласие со следующими суждениями: «когда у меня есть четкая цель, то я иду вперед несмотря ни на что» и «всегда нужно отличаться чем-то от других людей». Мы заметили прямую зависимость между склонностью к категоричности высказывания и длительностью игровой карьеры.

Если говорить о различиях по возрасту, лишь эмоциональный аспект игры совпадает или примерно равен в группе молодежи и старшей группе. В

целом мы наблюдаем низкие оценки вариантов, относящихся к поведенческому аспекту и представлению о самом себе. Если первое мы можем объяснить низким уровнем культуры общения, то второй скорее относится к возрастным особенностям. Молодым людям свойственно некоторое обособление себя от других, поиск и «выпячивание» собственного «Я», максимализм во взглядах.

Также, согласно гипотезам исследования, успешность социализации зависит от уровня интеллектуальности игр. В нашем случае это дифференциация на спортивные и развлекательные версии. В таблице 9 указана взаимозависимость означенных выше переменных. Практически по всем выделенным нами аспектам жизни доминируют спортивные виды игр. Значения близки только по эмоциональному аспекту социализации, в остальных критериях есть сильные различия.

Таблица 9 – Успешность социализации в зависимости от игры (индекс*)

Критерий социализации	успешности	В целом по массиву	Вид игры	
			Спортивные	Развлекательные
Помощь окружающим		0,53	0,57	0,49
Контроль негативных эмоций		0,51	0,52	0,51
Объективность во взглядах		0,49	0,58	0,41
Развитое чувство справедливости		0,47	0,53	0,43
Умение прощать людей		0,47	0,57	0,37
Сложность адаптации		0,43	0,53	0,34
Выражение сочувствия		0,39	0,44	0,35
Принятие критики		0,33	0,37	0,30
Способность к сопереживанию		0,19	0,30	0,10
Чрезмерный индивидуализм		-0,07	-0,02	-0,12
Способность регулировать конфликты		-0,11	0,04	-0,26
Чрезмерный эгоизм		-0,18	-0,10	-0,27

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [-1;1], принимает значение -1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 1, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Таким образом, мы можем наблюдать довольно позитивную картину. Больше половины опрошенных имеют положительную оценку успешности социализации. Жизнь взрослого сознательного члена общества – это ряд кризисов, к которым необходимо постоянно приспосабливаться. Анализируя

результаты опроса, мы можем говорить о том, что лишь 12,3% респондентов имеют проблемы с адаптацией в социуме. Ответы остальных 87,7% игроков находятся в положительном континууме. Примечательно, что почти две трети представителей первого типа представлены игроками старших групп (от 25 лет), половина из которых одинока.

Отдельного внимания заслуживает оценка социальной включенности, представленная в таблице 10. Наименьшее число игроков, с низшими оценками успешности социализации приходится на группу с высокой включенностью в деятельность интеллектуальных клубов. Иначе говоря, люди, наиболее включенные в игровую деятельность, имеют меньше всего проблем во взаимоотношениях с окружающим миром.

Таблица 10 – Степень включенности в зависимости от успешности социализации, в процентах от числа ответивших

Уровень социализации	Степень включенности			
	В целом по массиву	Высокая	Средняя	Низкая
Неудовлетворительный	12,0	1,2	20,2	12,3
Удовлетворительный	30,3	28,2	31,2	31,6
Нормальный	28,7	31,8	24,8	31,6
Хороший	24,7	29,4	22,9	21,1
Высокий	4,4	9,4	0,9	3,5
Итого	100,0	100,0	100,0	100,0

Анализ данных опроса дает аналогичные результаты по таким характеристикам включенности как «предпочитаемая версия игры», «длительность игровой карьеры», «частота участия». Наиболее успешно социализация прошла у респондентов с высшим и неполным высшим образованием, по крайней мере именно среди этих групп самая большая доля людей с высоким уровнем успешности социализации.

Таким образом, мы можем сделать вывод о положительном влиянии интеллектуальных игр на развитие человека. Мы можем вывести отсюда новый тезис: раннее увлечение интеллектуальными играми положительно влияет на способность ребенка адаптироваться в обществе, коммуницировать с окружающими и вести себя в соответствии с нормами принятыми в

обществе. Доминирующие формы социальной активности у молодых людей – это, прежде всего, образовательно-развивающая и досуговая деятельность, с возрастом добавляется еще и ориентация на духовное развитие.

Проведенный нами анализ включенности молодежи в интеллектуальные игры подтвердил эти выводы, также он соответствует выдвинутым нами ранее гипотезам. Социальная активность и мотивация молодежи является важным фактором социальной включенности. А включенность в этот вид досуга является одним из институтов социализации. Успешно социализированный индивид способен воспроизводить новые социальные связи, поддерживать общественные отношения и культурные ценности, обеспечивать их дальнейшее развитие. Качественное изменение социальной среды существования молодежи способно значительно изменить условия и механизмы социализации молодых людей. Для нас представляется важным изучение механизмов вторичной социализации молодежи посредством включения ее в жизнь общества. Учитывая роль, место и значение этого процесса в становлении молодых людей, поиск новых эффективных способов социализации является одним из ключевых направлений развития социологии молодежи. Интеллектуальные игры выступают здесь важным посредником между саморазвитием молодежи и деятельностью, направленной на социальное развитие общества.

В заключение хотелось бы отметить, что времена, когда получение высшего образования было универсальным социальным лифтом, прошли. Современные условия диктуют новые правила жизни, в которых для успешности в обществе необходимо постоянно развиваться, быть социально активным человеком. В конечном итоге, именно от усилий каждого человека зависит развитие всего общества.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной выпускной квалификационной работы выступило всестороннее изучение включенности молодежи в интеллектуальные игры. На начальном этапе мы обобщили представления о мотивации, изучив различные подходы к пониманию мотивационных процессов. Также была раскрыта сущность процесса социализации, рассмотрены особенности социализации игроков. На основании проведенного нами литературного анализа, мы выяснили, что есть мотивация, раскрыли ее содержание в соответствии с современными тенденциями социологии, подробно и всесторонне изучили процесс социализации, рассмотрели влияние игр на успешность социализации человека. К сожалению, идеальных теорий не бывает, все перечисленные в работе теории критикуются, как и из-за методов, которые в них применяются, так и из-за выводов, к которым пришли теоретики. Однако следует помнить, что каждая из концепций вносит вклад и позволяет делать наиболее полные заключения. Эта информация позволила нам делать существенные выводы в дальнейшем исследовании поставленной проблемы.

Исходя из проведенного социологического исследования, можно сделать выводы о включенности молодежи в интеллектуальные игры в целом, а также о мотивации, социальной активности и успешности социализации игроков в частности. При проведении нашего исследования выяснилось, что у молодежи преобладают когнитивные и коммуникативные мотивы участия в интеллектуальных играх. Игровая деятельность и постоянное общение приводят к тому, что у игроков развиваются навыки жизнедеятельности в обычной социальной среде, формируется инициативность. Выявление уровня социализированности игроков дало интересные результаты. Высокий уровень успешности социализации говорит о развитых жизненно, социально и личностно значимых качествах, умениях, навыках, способности обеспечить оптимальный уровень жизненного,

профессионального успеха. Наибольшее влияние интеллектуальные игры оказывают в условиях регулярного и добровольного участия. Включенность в интеллектуальные игры во многом определяется общими для группы факторами, а именно уровнем образования, наличием или отсутствием клуба в формальных организациях и положительной мотивацией на участие в играх. Среди этих факторов наиболее значимы те из них, которые напрямую связаны с игровой деятельностью: предрасположенностью к интеллектуальному досугу самих игроков, удовлетворенностью условиями игры, компанией для проведения свободного времени.

В процессе исследования нами были доказаны следующие гипотезы:

- Основными мотивами игроков является самообразование и общение, и в зависимости от своих мотивов, человек выбирает спортивную или развлекательную версию игр. У любителей спортивной версии игры преобладают когнитивные и коммуникативные мотивы. Среди тех, кто предпочитает развлекательную версию, доминируют мотивы самоутверждения, самореализации и рекреативные мотивы.
- В младших возрастных группах степень мотивированности на занятия интеллектуальными играми выше, чем в старших.
- Степень включенности индивида в данный вид деятельности зависит от интеллектуального уровня игры: чем он ниже, тем больше людей принимают в нем участие. Факторами включенности в данный вид досуга являются социальная активность индивида и характеристики социальной среды.
- Чем выше включенность в интеллектуальные игры, тем успешнее человек социализирован.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что цель нашей выпускной квалификационной работы успешно достигнута. Из всего вышесказанного мы видим, что интеллектуальные игры, приобретая системный характер, оказывают положительное воздействие на человека, его социальную активность и успешность взаимодействий с окружающими.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асеев, В.Г. Мотивация поведения и формирования личности / В.Г. Асеев. – М.: Мысль, 2002. – 344 с.
2. Бергер, П. Социальное конструирование реальности / П. Бергер, Т. Лукман. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
3. Бессокирная, Г.П. Мотивация труда в постсоветской России: опыт и методики исследований / Г.П. Бессокирная // Социологические исследования. – 2016. – № 2. – С. 29-38.
4. Блинова, Т.В. Молодежь вне сферы образования и занятости: оценка сельско-городских различий / Т.В. Блинова, А.А. Вяльшина // Социологические исследования. – 2016. – № 9. – С. 40-49.
5. Божович, Л. И. Развитие мотивов учения у советских школьников / Л.И. Божович, Н.Г. Морозова, Л.С. Славина // Известия АПН РСФСР. – 1951. Вып. 36. – С. 38-45.
6. Божович, Л.И. Изучение мотивации поведения детей и подростков / Л.И. Божович. – М.: Просвещение, 1998. – 359 с.
7. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. – СПб.: Питер, 2008. – 398 с.
8. Бойко, Э.Р. Роль самодеятельного театра в социализации современной молодежи / Э.Р. Бойко // Грани познания. – 2015. – № 7. – С. 26-30.
9. Вебер, М. Основные социологические понятия. Избр. Произведения / М. Вебер. – М.: Прогресс, 1990. – 628 с.
10. Герчиков, В.И. Мотивация и стимулирование труда в современных условиях / В.И. Герчиков // ЭКО. – 2009. – №6. – С. 103-112.
11. Горшков, М.К. Молодежь России: социологический портрет / М.К. Горшков, Ф.Э. Шереги. – М.: ЦСПиМ, 2010. – 290 с.
12. Грибанов, Е. В. Школьное насилие: меры профилактики и контроля (по материалам экспертного опроса) / Е.В. Грибанов // Социологические исследования. – 2016. – № 7. – С. 77-81.

13. Домбровский, Э.А. Проблемы социализации человека: Автореф. дис. канд. философ. Наук / Э.А. Домбровский. – М.: Москва, 1973. – 23 с.
14. Дюркгейм, Э. О разделении общественного труда / Э. Дюркгейм. – М.: Канон, 1996. – 432 с.
15. Здравомыслов, А.Г. Потребности. Интересы. Ценности / А.Г. Здравомыслов. – М.: Политиздат, 1986. – 223 с.
16. Зубок, Ю.А. Угрозы в трансформирующейся среде обитания как фактор социальных рисков: прогнозирование и регулирование / Ю.А. Зубок, В.И. Чупров // Социологические исследования. – 2017. – № 5. – С. 57-67.
17. Ильинский, И.М. Молодежь как будущее России в категориях войны / И.М. Ильинский // Знание. Понимание. Умение. – 2005. – № 3. – С. 5-17.
18. Интерес // Энциклопедический социологический словарь / Под общ. ред. Г.В. Осипова. – М., 1995. – С. 110.
19. Когдин, А.А. Мотивация и стимулирование трудовой деятельности в управлении персоналом / А.А. Когдин // Основы экономики, управления и права. – №4 (4). – 2012. – С. 80-83.
20. Кокурина, И.Г. Исследование мотивации научной деятельности. Мотивация личности / И.Г. Кокурина, Л.И. Телегина. – М.: Акад. Пед. Наук СССР, 1982. – С. 49-58.
21. Кокурина, И.Г. Метакоммуникативная природа мотивации жизнедеятельности социального индивида / И.Г. Кокурина. – М. Российское психологическое общество, 2006. – С. 66-70.
22. Кон, И.С. Междисциплинарные исследования. Социология. Психология. Сексология. Антропология / И.С. Кон. – Ростов н/Д.: Феникс, 2006. – 605 с.
23. Кравченко, С.А. Играизация общества: блага и проблемы / С.А. Кравченко. – М.: Октопус – Природа, 2008. – С. 270-276.
24. Кули, Ч. Избранное / Ч. Кули; пер. В.Г. Николаев; отв. ред. Д.В. Ефременко. – М.: Дом интеллектуальной книги, 2019. – 234 с.

25. Кули, Ч. Человеческая природа и социальный порядок / Ч. Кули. – М.: Идея-Пресс, 2000. – 320 с.
26. Леонтьев, В.Г. Мотивация и активность личности / В.Г. Леонтьев // Ежегодник РПО: материалы IV Всерос. съезда РПО. – 2007. Вып. 3. – Т.3. – С. 236-237.
27. Леонтьев, В.Г. Принципы исследования мотивации деятельности / В.Г. Леонтьев // Социокультурные проблемы современной молодежи: материалы II Междунар. науч.-практ. конф. – Новосибирск: НГПУ, 2007. – Вып. 2. – С. 132-139.
28. Лисовский, В.Т. Социология молодёжи / В.Т. Лисовский – СПб.: Санкт-Петербургский университет, 1996. – 361 с.
29. Лисовский, В.Т. Формирование личности современного студента / Автореф. дис. д-ра филос. Наук / В.Т. Лисовский – СПб, 1976. – 38 с.
30. Лупандин, В.Н. Социология молодёжи / В.Н. Лупандин. – Орёл: ОГТУ, 2011. – 238 с.
31. Магура, М. Секреты мотивации, или мотивация без секретов / М. Магура, М. Курбатова. – М.: Аргумент, 2007. – 656 с.
32. Магура, М. Секреты мотивации, или мотивация без секретов. / М. Магура, М. Курбатова // Управление персоналом. – 2007. – № 13. – С. 15-20.
33. Макклелланд, Д. Мотивация человека / Д. Макклелланд. – СПб.: Питер, 2007. – 672 с.
34. Манукян, С.П. Потребности личности и их место в педагогической концепции мотивов учения / С.П. Манукян // Вопросы психологии. – 1984. – № 4. – С. 130-134.
35. Маргулис, А.В. Потребности человека: методологические проблемы комплексного исследования / Маргулис А.В., Степанов Е.И // Вопросы философии. – 2005 – № 4. – С. 57-62.
36. Маслоу, А. Мотивация и личность. 3-е изд./ А. Маслоу. – СПб.: Питер, 2012. – 352 с.

37. Мид, Дж.Г. Избранное / Дж.Г. Мид; сост. и пер. В.Г. Николаев. – М.: РАН. ИНИОН, 2009. – 290 с.
38. Михальска-Жила, А. Взаимосвязь качества жизни и ресурсов социального капитала (по результатам межстранового сравнительного исследования) / А. Михальска-Жила, В.П. Столбов // Социологические исследования. – 2018. – № 7. – С. 71-80.
39. Мотив // Энциклопедический социологический словарь / Под общ. ред. Г.В. Осипова – М., 1995. – С. 208.
40. Николаева, Е.М. Социализация личности как проблема социальной синергетики. Автореф. дис. докт. филос. Наук / Е.М. Николаева. – Казань, 2006. – 26 с.
41. Овчинников, М.В. Теоретическая модель мотивационно-ценностной сферы молодых научно-педагогических работников / М.В. Овчинников, Д.А. Циринг, С.А. Репин, Е.В. Забелина // Вестник ЮУрГУ. – 2011. – №24 (241). – С. 45-50.
42. Осипова, Е.В. Социология Эмиля Дюркгейма / Е.В. Осипова. – СПб.: Алетейя, 2001. – 330 с.
43. Парсонс, Т. О структуре социального действия / Т. Парсонс. – М.: Академический Проект, 2000. – 880 с.
44. Парсонс, Т. Социальная система / Т. Парсонс. – М.: Академический проект, 2018. – 529 с.
45. Патрушев, В.Д. Динамика основных ценностей повседневной деятельности и мотивов труда московских рабочих в 1990 / В.Д. Патрушев, Г.П. Бессокирная // Социологические исследования – 2003. – №5. – С. 2-21.
46. Радугин, А.А. Введение в менеджмент: социология организаций и управления / А.А. Радугин. – Воронеж: ВШП, 1995. – 193 с.
47. Сизова, И.Л. Насилие в школе и проблемы семьи / И.Л. Сизова, Н.Ю. Егорова // Социологические исследования. – 2016. – № 3. – С. 128-131.

48. Смирнова, А.Н. Социальная субъектность и девиантное поведение подростков / А.Н. Смирнова // Социологические исследования. – 2017. – № 6. – С. 117-122.
49. Стимул // Управление персоналом: глоссарий: терминологический словарь / сост. А.Н. Сорочайкин, Л.В. Ермолина. – Самара: Самарский университет, 2012. – С. 104.
50. Супиков, В.Н. Проблема социализации личности в истории социологии / В.Н. Супиков // Наука. Общество. Государство. – 2016. – № 3. – С. 120-126.
51. Федяева, И.Ю. Взаимосвязь профессиональной мотивации и удовлетворенности трудом работников / И.Ю. Федяева // Вестник Вятского Государственного Университета. – 2018 – № 4 – С. 139-146.
52. Хейзинга, Й. Человек играющий / Й. Хейзинга; Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 – 416 с.
53. Чхартишвили, Ш.Н. Проблема мотива волевого поведения. Автореф. докт. Дис. докт. пед. Наук / Ш.Н. Чхартишвили – Кутаиси, 1955. – 21 с.
54. Энциклопедический социологический словарь / под общ. ред. Г.В. Осипова. – М.: ИСПИ РАН, 1998. – 488 с.
55. Ядов, В.А. Саморегуляция и прогнозирование социального поведения личности. Диспозиционная концепция. 2-е расширенное изд. / В.А. Ядов – М.: ЦСПиМ, 2013. – 376 с.
56. Ядов, В.А. Удовлетворенность работой: Анализ эмпирических обобщений и попытка их теоретического истолкования / В.А. Ядов, А.А. Киссель // Социологические исследования. – 1974 – № 1. – С. 78-87.
57. Ядов, В.А. Человек и его работа / под ред. А.Г. Здравомыслова, В.П. Рогожина, В.А. Ядова. – М.: Аспект-пресс, 2003 – 484 с.
58. Журнал «Самиздат» [Электронный ресурс]. – Зобов, Р.А. Становление личности молодого человека / Р.А. Зобов, А.В. Лисовский. – 1987. – http://samlib.ru/w/wilxkockij_w_b/stanowlenielichnostimolodogochelowekawgodyperestrojki.shtml

59. Российская государственная библиотека (РГБ) [Электронный ресурс]. – Теория социализации: программа социологических принципов. / Ф.Г. Гиддингс – 1897. – http://rusneb.ru/catalog/000199_000009_003682249/.

Программа социологического исследования

Описание проблемной ситуации: Ориентации молодежи в сфере досуга активно изменяются в процессах глобализации и информатизации общества. При всей масштабности роста формирующей и развлекающей человека индустрии возникает такая негативная тенденция, как выбор пассивных досуговых занятий. Это подтверждается различными исследованиями предпочтений молодежи в формах проведения досуга.

Например, по результатам исследования 2014 года Иваненкова С.П. и Кусжановой А.Ж., лидирующую позицию занимают «общение с друзьями», «тусовки», «домашний досуг, Интернет, телевидение, чтение». Данные результаты подтверждаются и в исследовании Филоненко В.И. 2016 года: большинство респондентов предпочитают потребительскую модель поведения (75% в 2011 году и 67,2% в 2016 году). Значительная часть молодых людей выстраивает для себя гедонистическую модель поведения, а свободное время и досуговая деятельность приобретают потребительский характер.

В современных условиях на передний план выходит проблема развития и совершенствования активного культурного досуга. Так как многим молодым людям свойственно потребительское отношение к проведению свободного времени, в данной сфере активные виды проведения свободного времени не популярны или недостаточно развиты. Для активных, стремящихся к саморазвитию и самообразованию людей пассивные виды отдыха, такие как прогулки с друзьями, просмотр телевизора и общение в социальных сетях, малопривлекательны. Одной из специфических форм проведения досуга этой группы молодежи является участие в интеллектуальных играх.

Проблема исследования – современная досуговая сфера не располагает к активным, развивающим способам времяпровождения, которые интересны для людей деятельных и стремящихся к саморазвитию.

Объект исследования: молодежь, занимающаяся интеллектуальными играми.

Предмет исследования: включенность молодежи в занятие интеллектуальными играми.

Цели исследования: изучить включенность молодежи в такой специфический вид досуговой деятельности как интеллектуальные игры

Задачи исследования:

- Измерить уровень социальной активности участников интеллектуальных игр
- Изучить мотивы, побуждающие молодежь заниматься интеллектуальными играми
- Определить степень включенности молодежи в исследуемый вид досуговой деятельности
- Изучить влияние занятия интеллектуальными играми на процесс социализации

Уточнение и интерпретация основных понятий:

Включенность – степень, в которой индивидуум является частью социальной группы или среды.

Интеллектуальная игра – коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интерес – Реальная причина деятельности соц. субъектов, направленной на удовлетворение определенных потребностей, лежащая в основе непосредственных побуждений, мотивов, идей и т. п., определяющаяся положением и ролью этих субъектов в системе общественных отношений.

Молодежь – поколение людей в возрасте от 15 до 30 лет, проходящих стадию социализации, усваивающих, а в более зрелом возрасте уже усвоивших, образовательные, культурные и другие социальные функции.

Мотив – это одно из фундаментальных понятий, для описания и анализа сферы побуждения субъекта к деятельности, предметное содержание потребности, для удовлетворения которой субъект осуществляет активную направленную деятельность.

Мотивация – это выбор определенной модели поведения, которая формируется на основе постоянных мотивов, и основывается на анализе индивидом предполагаемых последствий этого выбора. Поведение человека напрямую зависит от его социальной активности.

Потребность – обусловленная уровнем развития производства и общественных отношений нужда личности в определенных средствах, условиях, видах деятельности, объективно необходимых для ее существования и развития.

Развлекательный вариант интеллектуальных игр – ориентирован на культурное и коммуникативное развитие человека, дополнение больше эмоциональной, чем интеллектуальной сферы личности и имеет потребительский характер. К данной категории относятся игры-шоу, развлекательные мероприятия, сочетающие в себе элементы и игры и праздника.

Социализация – процесс становления личности, усвоения индивидом ценностей, норм, установок, образцов поведения, присущих данному обществу, социальной группе.

Социальная активность – это совокупность форм человеческой деятельности, сознательно ориентированной на решение задач, стоящих перед обществом, классом, соц. группой в данный исторический период. Социальная активность проявляется в различных сферах: трудовой, общественно-политической, в сфере культуры и быта.

Социальная среда – Совокупность материальных, экономических, социальных, политических, и духовных условий существования, формирования и деятельности индивидов и социальных групп. Различают: макросреду — социально-экономическую систему в целом и микросреду — непосредственное социальное окружение.

Спортивный вариант интеллектуальных игр – ориентирован на расширение эрудиции человека, развитие интеллекта и познавательных способностей. К ним относятся «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и «Брейн-ринг». Правила данного варианта игры закреплены в Кодексе, разработанном международной ассоциацией клубов «Что? Где? Когда?».

Факторная операционализация:

Факторы, влияющие на включенность: возраст, местожитительство, уровень образования, специфика трудовой деятельности, институционализация деятельности (наличие клуба), социальное окружение (семья, друзья, коллеги), социальная активность, стиль жизни, мотивация.

Эмпирическая интерпретация

Латентная характеристика	Индикатор	Индикатор
Социально-демографическая	Пол	Ваш пол? 1. Мужской. 2. Женский.
	Возраст	Сколько вам полных лет?
	Уровень образования	Каков уровень Вашего образования? 1. Начальное. 2. Среднее общее. 3. Среднее полное. 4. Начальное профессиональное. 5. Среднее профессиональное. 6. Неоконченное высшее. 7. Высшее
	Какую сумму в месяц вы можете потратить на проведение досуга?	Сумма в месяц: 1. 0 – 500 р. 2. 500 – 1 000 р.
	Какую сумму в месяц вы можете потратить на участие в интеллектуальных играх?	3. 1 000 – 5 000 р. 4. 5 000 – 10 000 р. 5. Более 10 000 р.
	Местожитительство	Укажите, в каком населенном пункте вы проживаете

	Семейное положение	Ваше семейное положение? 1. Никогда не состоял\а в браке 2. Разведен\а 3. Вдовец\вдова 4. Состою в браке
	Род деятельности	1. Рабочий высокой квалификации. 2. ИТР (инженерно-технические работники). 3. Работник торговли, транспорта, сферы услуг. 4. Служащий. 5. Предприниматель. 6. Менеджер. 7. Студент, учащийся. 8. Безработный. 9. Домохозяйка. 10. В отпуске по уходу за ребёнком.
	Доход	Как бы Вы охарактеризовали материальное положение своей семьи: 1. Нам не хватает денег даже на еду. 2. Хватает на еду, но покупать одежду мы не можем. 3. Нам хватает на еду и одежду, но мы не можем покупать дорогие вещи. 4. Мы можем покупать дорогие вещи, но не можем покупать всё, что захотим. 5. Мы не ограничены в средствах, полный достаток.
Мотивы деятельности	Образовательный мотив	Интеллектуальные игры развивают эрудицию Интеллектуальные игры развивают способность логически мыслить Интеллектуальные игры помогают развивать знания Благодаря интеллектуальным играм повышается скорость мышления
	Мотив самореализации	Данное занятие вызывает уважение у окружающих. Участие в интеллектуальных играх помогает мне в карьере
	Принудительная мотивация	В моем окружении все играют, поэтому и мне приходится. Я прекратил бы

		играть, но не хочу подводить команду
	Мотив самоутверждения	Игра прошла хорошо, я верно ответил на большинство ответов.. Я горжусь тем, что играю в интеллектуальные игры
	Коммуникативный мотив	Участие в играх – это хороший способ познакомиться с новыми людьми. На играх можно пообщаться с интересными людьми
	Рекреационный мотив	Интеллектуальные игры – отличная возможность занять свободное время с пользой Интеллектуальные игры помогают отвлечься от повседневной рутины
Включенность в занятие интеллектуальными играми	Возраст включения в интеллектуальные игры	В каком возрасте вы начали играть в интеллектуальные игры
	Осведомленность об интеллектуальных играх	О каких интеллектуальных играх вы слышали? 1.1. Что? Где? Когда? 1.2. Брейн-ринг 1.3. Своя игра 1.4. Десятка 1.5. Мозгобойня 1.6. Квиз 1.7. Другое
	Участие в интеллектуальных играх	В каких интеллектуальных играх вы принимали участие? 2.1. Что? Где? Когда? 2.2. Брейн-ринг 2.3. Своя игра 2.4. Десятка 2.5. Мозгобойня 2.6. Квиз
	Предпочитаемая игра	Если бы вам представился шанс посетить только одну из отмеченных вами выше, то какую бы вы выбрали? 2.1. Что? Где? Когда? 2.2. Брейн-ринг 2.3. Своя игра 2.4. Десятка 2.5. Мозгобойня 2.6. Квиз
	Частота участия в интеллектуальных играх	Как часто вы играете в интеллектуальные игры? Каждый день

		<p>Несколько раз в неделю</p> <p>Несколько раз в месяц</p> <p>Один раз в месяц</p> <p>Один раз в два-три месяца</p> <p>Несколько раз в год</p> <p>Никогда</p>
	Максимальный уровень участия	<p>В мероприятиях какого уровня вам приходилось участвовать?</p> <p>5.1. Уровень организации (в клубе \ школе \ на работе)</p> <p>5.2. Городской уровень</p> <p>5.3. Областной уровень</p> <p>5.4. Региональный уровень</p> <p>5.5. Российский уровень</p> <p>5.6. Мировой уровень</p>
	Траты в месяц на интеллектуальные игры	Какую сумму в месяц вы можете потратить на участие в интеллектуальных играх?
Социальная активность человека	Траты в месяц на досуг	Какую сумму в месяц вы можете потратить на проведение досуга?
	Когнитивная активность	Участие в: Научной конференции, курсах повышения квалификации
	Общественно-политическая активность	Участие в: выборах президента, жизни политической партии, занятии физическими упражнениями, религиозном обряде, волонтерской деятельности
	Трудовая занятость	Участие в: исследовательском проекте, сверхурочной работе, взять дополнительные обязанности
	Чем руководствуется при выборе досуга	<p>Чем вы руководствуетесь при выборе досуга?</p> <p>1. Желание отдохнуть, поднять настроение</p> <p>2. Потребность в изучении чего-то нового</p> <p>3. Желание ничего не делать</p> <p>4. Потребность в смене обстановки</p> <p>5. Потребность в общении</p> <p>6. Другое</p>
	Чем занимается в свободное время	<p>13.1. Живое общение с друзьями, родственниками</p> <p>13.2. Просмотр телевизора</p> <p>13.3. Чтение книг</p> <p>13.4. Посещение кинотеатров, кафе, магазинов</p>

		и т.п. 13.5. Просмотр новостей в интернете 13.6. Социальные сети, онлайн общение 13.7. Изучение чего-то нового 13.8. Игры 13.9. Прогулки 13.10. Музыка 13.11. Занятие спортом 13.12. Пассивный отдых (ничего не делаю) 13.13. Другое _____
Влияние социальной среды	Влияние производственно-трудовой и учебно-воспитательной сферы	Как часто проводились интеллектуальные игры у вас на работе/школе/вузе?
	Влияние семьи	Кто помимо вас в вашем окружении играет в интеллектуальные игры? 25.1. друзья 25.2. коллеги 25.3. родители 25.4. супруг\супруга 25.5. дети 25.7. никто
	Компания для проведения свободного времени	15. С кем вы обычно проводите свое свободное время? 15.1. С друзьями 15.2. С семьей 15.3. С супругой (супругом) 15.4. С детьми 15.5. В одиночестве 15.6. Другое _____
Влияние на процесс социализации	Когнитивный аспект	Мне легко понять чувства других людей Я легко адаптируюсь к новым и незнакомым ситуациям
	Ценностно-нормативный аспект	Я умею прощать людей Делать людям добро очень важно Мне нравится помогать людям Переживаю неприятности других как свои
	Эмоциональный аспект	Стремлюсь контролировать свой гнев Стараюсь непредвзято смотреть на ситуацию в случае конфликта
	Поведенческий аспект	Стремлюсь доказать свою

		правоту, даже если со мной не согласны окружающие Становлюсь упрямым, когда уверен, что прав
	Представления о самом себе	С готовностью выслушиваю критику в свой адрес Считаю, что всегда надо отличаться чем-то от других
	Личная оценка полезности игр	Как вы думаете, развитию каких качеств способствуют интеллектуальные игры

Формулировка исследовательских гипотез:

I. Основными мотивами игроков является самообразование и общение. Мотивация игроков также зависит от успешности в игре и признания их достижений.

II. В зависимости от своих мотивов, человек выбирает спортивную или развлекательную версию игр. Чем больше потребность человека в самообразовании, тем выше интеллектуальный уровень игры.

III. В младших возрастных группах степень мотивированности на занятия интеллектуальными играми выше, чем в старших.

IV. Степень включенности индивида в данный вид деятельности зависит от интеллектуального уровня игры: чем он ниже, тем больше людей принимают в нем участие.

V. Факторами включенности в данный вид досуга являются социальная активность индивида и характеристики социальной среды.

VI. Чем выше включенность в интеллектуальные игры, тем успешнее человек социализирован.

Инструмент социологического исследования

АНКЕТА

Уважаемый респондент! Мы, студенты ЮУрГУ, просим Вас принять участие в социологическом исследовании «**Интеллектуальные игры в жизни молодежи**». Ответьте, пожалуйста, на каждый вопрос, это не займет много времени. Для правильного заполнения анкеты достаточно обвести вариант ответа, наиболее точно соответствующий вашему мнению. Просим отвечать искренне и работать самостоятельно. Ответы будут использованы исключительно в обобщенном виде, свою фамилию указывать не нужно. Благодарим за внимание!

1. Считаете ли Вы себя социально активным человеком?

- 1.1. Да, я считаю себя социально-активным человеком
- 1.2. Иногда я проявляю социальную активность
- 1.3. Практически никогда не проявляю социальную активность
- 1.4. Нет, я не считаю себя социально-активным человеком
- 1.5. Затрудняюсь ответить

2. Чем Вы руководствуетесь при выборе досуга? Выберите не больше двух вариантов

- 2.1. Желание отдохнуть, поднять настроение
- 2.2. Хочется узнать что-то новое и интересное
- 2.3. Желание ничего не делать
- 2.4. Хочется сменить обстановку
- 2.5. Не хватает реального общения с другими людьми
- 2.6. Другое _____

3. С кем Вы обычно проводите свое свободное время? Выберите не больше двух вариантов

- 3.1. С друзьями
- 3.2. С семьей
- 3.3. С супругой (супругом)
- 3.4. С детьми
- 3.5. В одиночестве
- 3.6. Другое _____

4. Как вы обычно проводите свое свободное время? Обведите не больше трех вариантов

- 4.1. Живое общение с друзьями, родственниками
- 4.2. Просмотр телевизора
- 4.3. Чтение книг
- 4.4. Посещение кинотеатров, кафе, магазинов и т.п.
- 4.5. Просмотр новостей в интернете
- 4.6. Социальные сети, онлайн общение
- 4.7. Научно-исследовательская работа
- 4.8. Компьютерные и онлайн игры
- 4.9. Прогулки
- 4.10. Декоративно-прикладное творчество
- 4.11. Занятие спортом
- 4.12. Интеллектуальные игры
- 4.13. Отдыхаю, ничего не делаю
- 4.14. Другое _____

Насколько Вы согласны со следующими суждениями?

Выберите один вариант в каждой строке

	Суждение	Всегда	Почти всегда	Иногда	Очень редко	Никогд а	Затрудн яюсь ответит ь
5	Я легко адаптируюсь к новым и незнакомым ситуациям	1	2	3	4	5	6
6	В ситуации, когда человека несправедливо обвиняют, я всегда стараюсь добиться справедливости	1	2	3	4	5	6
7	Стремлюсь контролировать свой гнев	1	2	3	4	5	6
8	Стремлюсь доказать свою правоту, даже если со мной не согласны окружающие	1	2	3	4	5	6
9	С готовностью выслушиваю критику в свой адрес	1	2	3	4	5	6
10	Переживаю неприятности других как свои	1	2	3	4	5	6
11	Мне нравится помогать людям	1	2	3	4	5	6
12	Стараюсь непредвзято смотреть на ситуацию в случае конфликта	1	2	3	4	5	6
13	Я умею прощать людей	1	2	3	4	5	6
14	Мне легко понять чувства других людей	1	2	3	4	5	6
15	Считаю, что всегда надо отличаться чем-то от других	1	2	3	4	5	6
16	Когда у меня есть четкая цель, то я уверенно иду вперед к ее осуществлению несмотря ни на что	1	2	3	4	5	6

Укажите один вариант ответа в каждой строке

	Суждение	0 – 500 р.	500 – 1.000 р.	1.000 – 5.000 р.	5.000 – 10.000 р.	Более 10.000 р.
17.	Какую сумму в месяц Вы можете потратить на проведение досуга?	1	2	3	4	5
18.	Какую сумму в месяц Вы можете потратить на участие в интеллектуальных играх?	1	2	3	4	5

19. О каких интеллектуальных играх Вы слышали? Укажите все, о которых слышали

19.1. Что? Где? Когда?

19.2. Брейн-ринг

19.3. Своя игра

19.4. Десятка

19.5. Мозгобойня

19.6. Квиз

19.7. Другое _____

20. В каких интеллектуальных играх Вы принимали участие?

20.1. Что? Где? Когда?

20.2. Брейн-ринг

20.3. Своя игра

20.4. Десятка

20.5. Мозгобойня

20.6. Квиз

20.7. Другое _____

21. Если бы Вам представился шанс посетить только одну игру, то какую бы Вы выбрали?

21.1. Что? Где? Когда?

21.2. Брейн-ринг

21.3. Своя игра

21.4. Десятка

21.5. Мозгобойня

21.6. Квиз

21.7. Другое _____

22. Как Вы впервые попали на интеллектуальные игры?

22.1. Пригласили друзья

22.2. Пригласили коллеги по работе

22.3. Их устраивают в нашей организации\школе\вузе

22.4. Увидел объявление и решил сходить

22.5. Другое _____

23. В мероприятиях какого уровня Вам приходилось участвовать? Укажите максимальный

23.1. Уровень организации (в клубе \ школе \ на работе)

23.2. Городской уровень

23.3. Областной уровень

23.4. Региональный уровень

23.5. Российский уровень

23.6. Мировой уровень

Отметьте один вариант в каждой строке

		Каждый день	Несколько раз в неделю	Несколько раз в месяц	Один раз в месяц	Один раз в два-три месяца	Несколько раз в год	Никогда	Затрудняюсь ответить
24	Как часто Вы играете в интеллектуальные игры?	1	2	3	4	5	6	7	8
25	Как часто подобные мероприятия устраивают у Вас на работе/школе/вузе?	1	2	3	4	5	6	7	8

26. Хотели бы Вы участвовать в интеллектуальных играх чаще?

26.1. Да, хочу (пропустите вопрос 28)

26.2. Нет, не хочу (пропустите вопрос 27 и переходите к вопросу 28)

27. Что мешает Вам участвовать в интеллектуальных играх чаще?

27.1. В нашем городе редко организуют интеллектуальные игры

27.2. Значительную часть моего времени занимает работа

27.3. Интеллектуальные игры организуют в неудобное время

27.4. Интеллектуальные игры организуют в неудобном для меня месте

27.5. Я не могу собрать команду для совместных игр

27.6. Другое _____

28. Почему вы не хотите участвовать в интеллектуальных играх чаще?

28.1. Есть другие, более значимые для меня дела

28.2. Я участвую в интеллектуальных играх против своей воли, под давлением коллектива

28.3. Мне не нравится организация интеллектуальных игр в нашем городе

28.4. Мне не нравится моя команда

28.5. Другое _____

29. Кто помимо Вас в Вашем окружении играет в интеллектуальные игры?

29.1. Друзья

29.2. Коллеги

29.3. Родители

29.4. Супруг\супруга

29.5. Другое _____

29.6. Никто

30. В каком возрасте Вы начали заниматься интеллектуальными играми?

Возраст: _____

31. Как вы думаете, развитию каких качеств способствуют интеллектуальные игры?

Выберите не более **пяти** вариантов:

31.1. Честность

31.2. Доброта

31.3. Сокращение круга общения

31.4. Целеустремленность

31.5. Широка взглядов

31.6. Замкнутость

31.7. Смелость

31.8. Творчество

31.9. Лицемерие

31.10. Рациональность

31.11. Самоконтроль

31.12. Эгоизм

31.13. Другое _____

Оцените по пятибалльной шкале Вашу готовность принять участие следующих в мероприятиях:

		1 – не буду участвовать	2 – скорее не стану участвовать	3 – зависит от ситуации	4 – скорее всего приму участие	5 – готов принять участие	Затрудняюсь ответить
32	Выборы президента	1	2	3	4	5	6
33	Жизнь политической партии	1	2	3	4	5	6
34	Занятия физическими упражнениями	1	2	3	4	5	6
35	Религиозный обряд	1	2	3	4	5	6
36	Волонтерская деятельность	1	2	3	4	5	6
37	Групповой исследовательский проект	1	2	3	4	5	6
38	Сверхурочная работа на благо коллектива	1	2	3	4	5	6
39	Курсы повышения квалификации	1	2	3	4	5	6
40	Факультативное необязательное занятие	1	2	3	4	5	6
41	Научно-исследовательская конференция	1	2	3	4	5	6
42	Взять на себя дополнительные обязанности на работе	1	2	3	4	5	6

Удовлетворены ли Вы...

		Полностью удовлетворен	Скорее удовлетворен	Скорее не удовлетворен	Решительно не удовлетворен	Затрудняюсь ответить
43	количеством устраиваемых в городе игр?	1	2	3	4	5
44	качеством вопросов для проведения интеллектуальных игр в Вашем городе?	1	2	3	4	5
45	уровнем интеллектуальных игр (официальные ли они)	1	2	3	4	5
46	подбором ведущих на интеллектуальных играх, их профессиональностью	1	2	3	4	5
47	местом проведения интеллектуальных игр	1	2	3	4	5
48	стоимостью участия в игре	1	2	3	4	5

Укажите степень Вашего согласия со следующими суждениями

	Суждения	Степень согласия с суждением					
		Полностью согласен	Частично согласен	Трудно сказать, согласен или не согласен	Частично не согласен	Совершенно не согласен	Затрудняюсь ответить
49	Интеллектуальные игры развивают эрудицию	1	2	3	4	5	6
50	Интеллектуальные игры развивают способность логически мыслить	1	2	3	4	5	6
51	Интеллектуальные игры помогают развивать знания и умения	1	2	3	4	5	6
52	Благодаря интеллектуальным играм повышается скорость мышления	1	2	3	4	5	6
53	Игра прошла хорошо, если я дал больше всего правильных ответов	1	2	3	4	5	6
54	Я горжусь тем, что играю в интеллектуальные игры	1	2	3	4	5	6
55	Интеллектуальные игры помогают применять свои знания на практике	1	2	3	4	5	6
56	Участие в играх – это хороший способ познакомиться с новыми людьми	1	2	3	4	5	6
57	Данное занятие вызывает уважение у окружающих	1	2	3	4	5	6
58	Участие в интеллектуальных играх помогает в карьере	1	2	3	4	5	6
59	На играх можно пообщаться с интересными людьми	1	2	3	4	5	6
60	В моем окружении все играют, поэтому и мне приходится	1	2	3	4	5	6
61	Интеллектуальные игры – отличная возможность занять свободное время с пользой	1	2	3	4	5	6
62	Интеллектуальные игры помогают отвлечься от повседневной рутины	1	2	3	4	5	6
63	Я прекратил бы играть в интеллектуальные игры, но не хочу подводить команду	1	2	3	4	5	6

В заключение, сообщите, пожалуйста, некоторые сведения о себе. Информация необходима для статистики, и будет использоваться только в обобщенном виде.

64. Уровень Вашего образования

- 64.1. Начальное
- 64.2. Среднее общее
- 64.3. Среднее полное
- 64.4. Начальное профессиональное
- 64.5. Среднее профессиональное
- 64.6. Неоконченное Высшее
- 64.7. Высшее

65. Каков род Вашей деятельности?

- 65.1. Рабочий высокой квалификации.
- 65.2. ИТР (инженерно-технические работники).
- 65.3. Работник торговли, транспорта, сферы услуг.
- 65.4. Служащий.
- 65.5. Государственный служащий.
- 65.6. Предприниматель.
- 65.7. Менеджер.
- 65.8. Студент.
- 65.9. Учащийся.
- 65.10. Безработный.
- 65.11. Домохозяйка.
- 65.12. В отпуске по уходу за ребёнком.
- 65.13. Другое _____

66. Ваше семейное положение?

- 66.1. Никогда не состоял в браке
- 66.2. Разведен
- 66.3. Вдовец\вдова
- 66.4. Состою в браке

67. Укажите, в каком населенном пункте Вы проживаете:

- 67.1. Областной центр
- 67.2. Крупный город
- 67.3. Средний город
- 67.4. Малый город
- 67.5. Поселок
- 67.6. Сельское поселение

68. Как бы Вы охарактеризовали материальное положение своей семьи:

- 68.1. Нам не хватает денег даже на еду.
- 68.2. Хватает на еду, но покупать одежду мы не можем.
- 68.3. Нам хватает на еду и одежду, но мы не можем покупать дорогие вещи.
- 68.4. Мы можем покупать дорогие вещи, но не можем покупать всё, что захотим.
- 68.5. Мы не ограничены в средствах, полный достаток.

69. Сколько Вам полных лет? _____

70. Ваш пол

- 70.1. Мужской
- 70.2. Женский

Результаты статистической обработки данных

Таблица 1 – Самооценка социальной активности

Самооценка активности	Человек	Процент от числа ответивших
Иногда я проявляю социальную активность	126	45,8
Да, я считаю себя социально-активным человеком	117	42,5
Практически никогда не проявляю социальную активность	20	7,3
Нет, я не считаю себя социально-активным человеком	12	4,4
Итого:	275	100,0

Таблица 2 – Социальное окружение в свободное время

Значения	Человек	Процент от числа ответивших
С друзьями	222	80,1
С семьей	147	53,1
В одиночестве	90	32,5
С супругой (супругом)	37	13,4
С девушкой/молодым человеком	8	2,9
С детьми	2	0,7
Итого:	506	182,7*

*Сумма процентов больше ста, так как переменная поливариантная

Таблица 3 – Предпочитаемая форма досуга

Форма досуга	Человек	Процент от числа ответивших
Активный досуг	146	52,7
Пассивный досуг	131	47,3
Итого:	277	100,0

Таблица 4 – Степень мотивированности (по желанию и причинам)

Степень мотивированности	Человек	Процент от числа ответивших
Высокая	144	52,2
Средняя	121	43,8
Низкая	8	2,9
Затруднились ответить	3	1,1
Итого:	276	100,0

*Сформирована на основе переменных «желание участвовать чаще» и «причины неучастия»

Таблица 5 – Семейное положение

Семейное положение	Человек	Процент от числа ответивших
Никогда не состоял в браке	202	73,2
Состою в браке	62	22,5
Разведен	11	4,0
Вдовец\вдова	1	0,4
Итого:	276	100,0

Таблица 6 – Место проживания

Населенный пункт	Человек	Процент от числа ответивших
Областной центр	90	32,4
Крупный город	74	26,6
Малый город	68	24,5
Средний город	35	12,6
Поселок	7	2,5
Сельское поселение	4	1,4
Итого:	278	100,0

Таблица 7 – Материальное положение семьи

Характеристика материального положения	Человек	Процент от числа ответивших
Мы можем покупать дорогие вещи, но не можем покупать всё, что захотим.	124	46,1
Нам хватает на еду и одежду, но мы не можем покупать дорогие вещи.	105	39,0
Мы не ограничены в средствах, полный достаток.	23	8,6
Хватает на еду, но покупать одежду мы не можем.	15	5,6
Нам не хватает денег даже на еду.	2	0,7
Итого:	269	100,0

Таблица 8 – Сумма в месяц на проведение досуга

Сумма в месяц	Человек	Процент от числа ответивших
0 – 500 р.	22	8,1
500 – 1.000 р.	98	35,9
1000 – 5.000 р.	95	34,8
5000 – 10.000 р.	43	15,8
Более 10.000 р.	15	5,5
Итого:	273	100,0

Таблица 9 – Сумма в месяц на участие в интеллектуальных играх

Сумма в месяц	Человек	Процент от числа ответивших
0 – 500 р.	140	52,0
500 – 1.000 р.	93	34,6
1000 – 5.000 р.	35	13,0
5000 – 10.000 р.	1	0,4
Итого:	269	100,0

Таблица 10 – Возраст респондентов

Число полных лет	Человек	Процент от числа ответивших
15–17	73	26,4
18–24	79	28,5
25–30	61	22,0
31–38	64	23,1
Итого:	277	100,0

Таблица 11 – Пол

Пол	Человек	Процент от числа ответивших
Мужской	137	49,6
Женский	139	50,4
Итого:	276	100,0

Таблица 12 – Предпочитаемая игра

Значения	Человек	Процент от числа ответивших
Спортивные игры	141	50,7
Развлекательные игры	134	48,2
Другое	3	1,1
Итого:	278	100,0

Таблица 13 – Игровой опыт респондентов

Вид игры	Человек	Процент от числа ответивших
Спортивные	80	28,8
Развлекательные	195	70,1
Другое	3	1,1
Итого:	278	100,0

Таблица 14 – Информированность об интеллектуальных играх

Вид игры	Человек	Процент от числа ответивших
Спортивные	43	15,5
Развлекательные	235	84,5
Итого:	278	100,0

Таблица 15 – Способ знакомства с интеллектуальными играми

Способ знакомства	Человек	Процент от числа ответивших
Их устраивают в нашей организации\школе\вузе	117	42,1
Пригласили друзья	87	31,3
Увидел объявление и решил сходить	57	20,5
Пригласили коллеги по работе	15	5,4
Принудительные	2	0,7
Итого:	278	100,0

Таблица 16 – Максимальный уровень участия в интеллектуальных играх

Уровень достижений	Человек	Процент от числа ответивших
Уровень организации	65	23,5
Городской уровень	118	42,6
Областной уровень	57	20,6
Региональный уровень	13	4,7
Российский уровень	17	6,1
Мировой уровень	7	2,5
Итого:	277	100,0

Таблица 17 – Частота участия в интеллектуальных играх

Частота участия	Человек	Процент от числа ответивших
Высокая	43	15,5
Средняя	119	42,8
Низкая	106	38,1
Никогда	6	2,2
Затруднились ответить	4	1,4
Итого:	278	100,0

Таблица 18 – Частота участия в интеллектуальных играх в школе, вузе или на работе

Частота участия	Человек	Процент от числа ответивших
Высокая	9	3,3
Средняя	54	19,9
Низкая	111	40,8
Никогда	98	36
Итого:	272	100,0

Таблица 19 – Влияние окружения на участие в интеллектуальных играх

Значения	Человек	Процент от числа ответивших
Друзья	248	91,2
Коллеги	56	20,6
Родственники	20	7,3
Одноклассники и одногоруппники	18	6,6
Супруг или супруга	15	5,5
Никто	5	1,8
Итого:	357	131,3*

*Сумма процентов больше ста, так как переменная поливариантная

Таблица 20 – Возраст начала игровой карьеры

Возраст	Человек	Процент от числа ответивших
7–10	34	13,0
11–17	140	53,4
18–24	52	19,8
24–29	26	9,9
31–35	10	3,8
Итого:	262	100,0

Таблица 21 – Длительность игровой карьеры

Количество лет	Человек	Процент от числа ответивших
От 1 до 4,9 лет	101	41,4
От 5,0 до 8,9 лет	79	32,4
От 9,0 до 12,9 лет	32	13,1
От 17,0 до 29 лет	32	13,1
Итого:	244	100,0

Таблица 22 – Самооценка полезности игр

Оценка	Человек	Процент от числа ответивших
Положительная	266	98,2
Отрицательная	5	1,8
Итого:	271	100,0

Таблица 23 – Уровень социальной активности респондентов

Уровень активности	Человек	Процент от числа ответивших
Очень низкий	2	0,8
Удовлетворительный	50	20,5
Нормальный	124	50,8
Высокий	67	27,5
Очень высокий	1	0,4
Итого:	244	100,0

Таблица 24 – Компания для проведения свободного времени.

Значения	Человек	Процент от числа ответивших
С друзьями	222	80,1
С семьей	147	53,1
В одиночестве	90	32,5
С супругом/супругой	45	16,2
С детьми	2	0,7
Итого:	506	182,7

*Сумма процентов больше ста, так как переменная поливариантная

Таблица 25 – Уровень образования

Уровень образования	Человек	Процент от числа ответивших
Среднее общее	40	14,5
Среднее полное	49	17,8
Профессиональное (начальное или среднее)	22	8,0
Неоконченное Высшее	45	16,4
Высшее	119	43,3
Итого ответивших:	275	100,0

Таблица 26 – Готовность принять участие в мероприятиях (индекс*)

Мероприятие	В целом по массиву
Курсы повышения квалификации	4,25
Занятия физическими упражнениями	4,01
Групповой исследовательский проект	3,78
Научно-исследовательская конференция	3,77
Волонтерская деятельность	3,58
Факультативное необязательное занятие	3,56
Сверхурочная работа на благо коллектива	3,45
Выборы президента	3,40
Взять на себя дополнительные обязанности на работе	3,40
Жизнь политической партии	2,63
Религиозный обряд	2,19

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [1;5], принимает значение 1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 5, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Таблица 27 – Частота участия в зависимости от степень мотивированности (индекс*)

Мотивы	Степень мотивированности			
	В целом по массиву	Высокая	Средняя	Низкая
Когнитивные мотивы	0,690	0,721	0,674	0,313
Коммуникативные мотивы	0,587	0,674	0,532	-0,219
Рекреативные мотивы	0,562	0,606	0,567	-0,250
Мотивы самоутверждения	0,316	0,340	0,307	0,063
Мотивы самореализации	0,309	0,343	0,300	-0,094
Принудительная мотивация	-0,645	-0,712	-0,601	-0,031

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [-1;1], принимает значение -1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 1, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Таблица 28 – Степень включенности в интеллектуальные игры*

Степень включенности	Частота	%от ответивших
Высокая	94	33,9
Средняя	118	42,6
Низкая	65	23,5
Итого ответивших:	277	100,0

*Сформирована по длительности игровой карьеры и максимальному уровню участия.

Таблица 29 – Степень включенности в зависимости от предпочитаемой игры, в процентах от числа ответивших.

Предпочитаемая игра	Степень включенности			
	В целом по массиву	Высокая	Средняя	Низкая
Спортивные игры	51,3	64,9	39,3	53,1
Развлекательные игры	48,7	35,1	60,7	46,9
Итого	100,0	100,0	100,0	100,0

Таблица 30 – Удовлетворенность условиями игры в зависимости от включенности, в процентах от числа ответивших

Удовлетворенность	Степень включенности			
	В целом по массиву	Высокая	Средняя	Низкая
Не удовлетворен	3,8	6,7	2,6	1,8
И да и нет	69,2	62,2	70,7	77,2
Удовлетворен	27,0	31,1	26,7	21,1
Итого:	100,0	100,0	100,0	100,0

Таблица 31 – Степень включенности в интеллектуальные игры в зависимости от окружения, в процентах от числа ответивших.

Окружение	В целом по массиву	Степень включенности		
		Высокая	Средняя	Низкая
Друзья	91,5	98,9	88,9	85,2
Коллеги	20,7	15,1	24,8	21,3
Товарищи по учебе	6,3	6,5	6,8	4,9
Супруг/супруга	5,2	5,4	0,9	13,1
Близкие родственники	5,2	11,8	1,7	1,6
Никто	1,8	1,1	3,4	-
ИТОГО:	130,6	138,7	126,5	126,2

*Сумма процентов больше ста, так как переменная поливариантная

Таблица 32 – Причины неучастия

Значения	Частота	Процент от числа ответивших
Работа организаторов	89	32,1
Нехватка времени	66	23,8
Есть другие, более значимые для меня дела	53	19,1
Я не могу собрать команду для совместных игр	38	13,7
Мне и так хватает	17	6,1
Другие причины	14	5,1
Итого ответивших:	277	100,0

Таблица 33 –Предпочитаемый вид досуга в зависимости от возраста, в процентах от числа ответивших

Свободное время	Число полных лет				
	В целом по массиву	15-17	18-24	25-30	31-35
Активный досуг	52,9	30,1	46,2	57,4	82,8
Пассивный досуг	47,1	69,9	53,8	42,6	17,2
Итого:	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Таблица 34 – Готовность принять участие в мероприятии в зависимости от предпочитаемого вида игры (индекс*)

Выдвинутое суждение	В целом по массиву	Вид игры	
		Спортивные	Развлекательные
Курсы повышения квалификации	4,25	4,44	4,10
Занятия физическими упражнениями	4,01	4,21	3,81
Групповой исследовательский проект	3,78	4,04	3,51
Научно-исследовательская конференция	3,77	4,00	3,53
Волонтерская деятельность	3,58	3,93	3,26
Факультативное необязательное занятие	3,56	3,70	3,42
Сверхурочная работа на благо коллектива	3,45	3,80	3,08
Выборы президента	3,40	3,85	2,96
Взять дополнительные обязанности	3,40	3,80	3,00
Жизнь политической партии	2,63	3,05	2,20
Религиозный обряд	2,19	2,61	1,71

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [1;5], принимает значение 1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 5, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.

Таблица 35 – Готовность принять участие в мероприятии в зависимости от длительности игровой карьеры (индекс*)

Суждение	В целом по массиву	Длительность карьеры	
		до 7 лет	от 7 лет
Выборы президента	4,25	4,21	4,30
Групповой исследовательский проект	4,01	3,94	4,10
Факультативное необязательное занятие	3,78	3,62	3,98
Жизнь политической партии	3,77	3,59	3,99
Волонтерская деятельность	3,58	3,39	3,82
Взять на себя дополнительные обязанности на работе	3,56	3,45	3,69
Сверхурочная работа на благо коллектива	3,45	3,36	3,54
Курсы повышения квалификации	3,40	3,31	3,52
Религиозный обряд	3,40	3,31	3,50
Занятия физическими упражнениями	2,63	2,45	2,83
Научно-исследовательская конференция	2,19	2,11	2,29

*Индекс рассчитан по формуле средней арифметической взвешенной, изменяется в интервале [1;5], принимает значение 1, если вся совокупность выразила несогласие с данной характеристикой, и принимает значение 5, если вся совокупность выразила согласие с данной характеристикой.