

РАЗДЕЛ 5. КАДРЫ, ОБРАЗОВАНИЕ И СОЦИАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ

УДК 379.828



Бахрунова Виктория Сергеевна

студент,

кафедра социологии и психологии,

Байкальский государственный университет,

г. Иркутск, Российская Федерация,

e-mail: bavikki@mail.ru



Колесникова Валерия Витальевна

студент,

кафедра социологии и психологии,

Байкальский государственный университет,

г. Иркутск, Российская Федерация,

e-mail: kolesnikova.lera@mail.ru



Седых Ольга Геннадьевна

кандидат экономических наук, доцент,

кафедра социологии и психологии,

Байкальский государственный университет,

г. Иркутск, Российская Федерация,

e-mail: SedyhOG@bgu.ru

РОЛЬ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В СОЦИАЛИЗАЦИИ: ИССЛЕДОВАНИЕ МНЕНИЙ СТУДЕНТОВ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ ПОЛЕЗНОГО ДОСУГА

Аннотация. В современном обществе настольные игры выступают как хороший инструмент, позволяющий помочь в период адаптации студента, а именно развивает способности социального взаимодействия и контактов. Однако не всегда имеются условия для проведения мероприятий с использованием настольных игр. Так, был проведен анализ анкетного опроса студентов высшего учебного заведения об их потребности в организации полезного досуга посредством открытия и обеспечения функционирования «клуба настольных игр» на базе вуза.

Ключевые слова: настольные игры, социализация студентов, анкетный опрос, анкетирование, онлайн-опрос.

Victoria S. Bakhrunova

Student,

Department of Sociology and Psychology,

Baikal State University,

Irkutsk, Russian Federation,

e-mail: bavikki@mail.ru

Valeria V. Kolesnikova

Student,

Department of Sociology and Psychology,

Baikal State University,

Irkutsk, Russian Federation,

e-mail: kolesnikova.lera@mail.ru

Olga G. Sedykh

PhD in Economics, Associate Professor,

Department of Sociology and Psychology,

Baikal State University,

Irkutsk, Russian Federation,

e-mail: SedyhOG@bgu.ru

THE ROLE OF BOARD GAMES IN SOCIALIZATION: A STUDY OF STUDENTS' OPINIONS ON THE ORGANIZATION OF USEFUL LEISURE ACTIVITIES

Abstract. In modern society board games act as a good tool to help in the period of adaptation of the student, namely develops the ability of social interaction and contacts. However, there are not always conditions for carrying out activities with the use of board games. Thus, we analyzed the questionnaire survey of students of higher education institution about their need to organize useful leisure time by opening and ensuring the functioning of the "board games club" on the basis of the university.

Keywords: board games, socialization of students, questionnaire survey, questionnaire survey, online survey.

Введение

Развитие современной молодежи происходит в рамках социально-экономических условий развития современного общества. В процессе социализации студент приобретает социальный опыт, который позволяет ему в дальнейшем эффективно взаимодействовать в рамках трудовой и профессиональной социализации [1, с. 271].

Важно отметить, что сам процесс социализации студентов крайне сложен ввиду новых, ранее не испытываемых нагрузок (эмоциональные, психофизиологические, умственные, адаптационные и др.). Действенным способом, позволяющим более «безболезненно» пройти этап адаптации в новом учебном заведении – участие в развлекательных мероприятиях на базе образовательного учреждения (спортивные, общественные, научные и т.д.).

Ведущей для подростков является коммуникативная деятельность, которая затруднена в силу того, что подростки, порой, не умеют понять не только своего собеседника, но и себя. Они не осознают чувства свои и близких людей, не умеют конструктивно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Речь здесь идёт о способностях социального и эмоционального интеллекта, которые необходимо развивать [2, с. 220].

Чтобы помочь студентам (особенно первокурсникам) в сложный для них период адаптации и социализации в новом коллективе, сотрудники и более взрослые обучающиеся образовательного учреждения могут использовать настольные игры, которые имеют следующие преимущества:

1. В настольных играх происходит «живое» непосредственное общение игроков, где возникают и проживаются реальные конфликты, проявляется взаимная поддержка.

2. Навыки, которые дает настольная ролевая игра, позволяют развить коммуникативные характеристики личности: умение работать в группе, находить общий язык с остальными участниками игры, умение строить диалоги и искать выходы из неожиданных ситуаций, умение находить взаимопонимание и идти на компромиссы [3, с. 28].

3. Настольные игры универсальны, они мягко и непосредственно осуществляют психологическую адаптацию для всех участников процесса, настраивают их на расслабленный рабочий ритм [4, с. 3].

4. Подростки учатся справляться с эмоциями растерянности, смуты, негодования, досады, отчаяния, беспомощности; учатся отреагировать подавленные чувства и эмоции. В пространстве игры участникам позволено выражать любые чувства, а игровой процесс помогает научиться выражать эти чувства приемлемым способом. Подростки проживают осознание, что не всегда и во всем можно быть первым. Это особенно важно для подростков со статусом социометрических «звезд», и тогда мягким косвенным способом корректируется самооценка учащихся. Происходит коррекция самооценки и у непринятых школьников, когда в составе команды они выигрывают в игре или получают одобрение партнёров за удачно сделанный ход [2, с. 223].

5. Настольная групповая ролевая игра в воображаемой ситуации и работа с образами стимулирует процессы мышления, развивает интеллект, формирует навыки общения, помогает оценивать свои действия и вписывать их в канву действий окружающих, т. е. в социокультурный контекст [5, с. 65].

К сожалению, практика настольных игр ушла как из быта многих семей, так и из пространства школы и многих досуговых объединений для школьников и подростков. Большой проблемой современных детей и подростков является отсутствие места, а часто и времени, для неформального, дружеского, интимно-личностного общения. Такие формы общения становятся все большей редкостью [6, с. 523]. Подобная ситуация наблюдается и в стенах высших учебных заведений.

В связи с этим, авторы заинтересованы в изучении мнения студентов одного из ВУЗов г. Иркутска относительно следующих вопросов:

- какие виды досуга они предпочитают в настоящее время;
- насколько для них важен вопрос такого вида досуга, как настольные игры;
- как бы они отнеслись к созданию специального пространства с настольными играми на территории учебного заведения;

– испытывают ли они потребность в подобном «неформальном» сообществе, где можно найти единомышленников, особенно если они еще не успели найти друзей среди своих однокурсников.

Методы исследования

Объект исследования – студенты одного из ВУЗов г. Иркутска.

Цель исследования – определение потребности студентов в организации полезного досуга посредством открытия и обеспечения функционирования «клуба настольных игр» на базе ВУЗа.

В качестве метода исследования был использован онлайн-опрос – анкетирование.

Выборочную совокупность составили студенты 1–5-х курсов, учащихся на очной форме обучения. Анкета состояла из 10 вопросов (открытых и закрытых). В анкете приняло участие 233 студента одного из ВУЗов г. Иркутска. Сбор данных происходил с 4 марта 2023 г. по 13 марта 2023 г.

Была сформулирована следующая гипотеза исследования: у студентов существует потребность в проведении активного и полезного досуга, но нет возможности ее реализовать.

Результаты исследования

В процессе исследования были изучены данные, полученные с помощью анкетного онлайн-опроса.

Так, был проведен анализ 233 анкет студентов.

1. На вопрос: «На каком курсе Вы обучаетесь?» ответы распределились следующим образом (рис. 1).

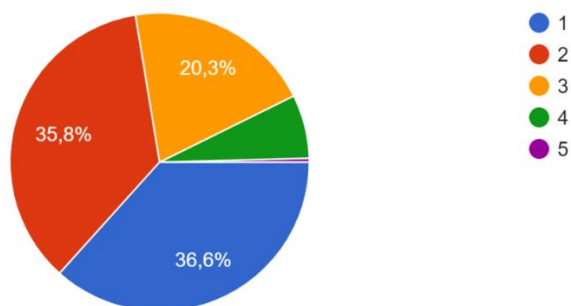


Рис. 1 Распределение ответов на вопрос № 1 анкеты

Наибольший процент респондентов составляют студенты 1 и 2 курсов (36,6 % и 35,8 % соответственно). Можно сказать, что потребность в создании клуба настольных игр на базе университета возникает именно у студентов этих курсов из-за того, что они находятся в процессе приспособления к студенческой среде, в результате чего они в большей степени подвержены поиску себя, новых знакомств, к поиску новых интересов. Также, судя по тому, что большая часть ответов была получена от студентов младших курсов, то можно сказать, что эта часть студентов наиболее активная, любопытная, стремящаяся к получению нового опыта, новых знакомств.

2. На вопрос: «Знаете ли Вы о направлениях внеучебной деятельности Вашего ВУЗа?» большинство респондентов ответили положительно.

Так, большая часть респондентов (82,8 %) знает о направлениях внеучебной деятельности, что говорит о достаточно высокой информационной открытости ВУЗа: использование средств массовой информации, новости в ВК сообществе.

3. На вопрос: «Заняты ли Вы какой-либо внеучебной деятельностью Вашего ВУЗа?» в основном были получены отрицательные ответы.

Значительная часть (60,5 %) студентов не вовлечены в данную деятельность. Можем предположить, что существующие виды внеучебной деятельности имеют низкую популярность среди студентов.

4. При ответе на вопрос: «Если у Вас есть какие-либо увлечения (хобби) вне учебного заведения? Если да, то укажите, какие» респонденты отметили свои хобби и увлечения (табл. 1).

Таблица 1

Наиболее часто встречающиеся увлечения (хобби) респондентов

Хобби	Количество ответов
Нет	25
Спорт	59
Музыка	43
Рисование	40
Танцы	26
Чтение	22
Игры (компьютерные + настольные)	22
Организация мероприятий	14
Рукоделие (вышивка, шитье, вязание и т.д.)	11
Образование (саморазвитие)	11
Карьера (работа)	9

Было выявлено, что самыми популярными хобби среди студентов вне учебного времени является спорт (волейбол, тренажерный зал, футбол, баскетбол и т.д.) – 59 вариантов ответа, музыка (играть на муз. предмете, слушать музыку – 43, рисование – 40, танцы – 26. Т.е. можно сказать, что «базовые» хобби. Тем не менее, были люди, которые своим хобби выделили карьеру. Также в топ хобби вошли игры, как настольные, так и компьютерные. Это говорит о том, что помимо «базовых» хобби у студентов существует интерес к настольным играм, т.к. нынче культура настольных игр распространена повсеместно.

5. Респондентам был задан вопрос: «Как Вы обычно проводите свое свободное время?»

На основе ответов респондентов были выделены категории, включающие в себя наиболее часто встречающиеся способы проведения свободного времени (табл. 2).

Таблица 2

Наиболее часто встречающиеся способы проведения свободного времени

Способ проведения свободного времени	Количество ответов
Хобби	121
С близкими	55
«Никак»	50
В гаджетах	54
Образование (учеба)	29
Карьера (работа)	24
Сон	14
Развлечение (клубы, бары, КДЦ, музеи и т. д.)	12
По-разному	8
Работа по дому (уборка и домашнее хозяйство)	5

Наибольшее количество респондентов в свободное время предпочитают заниматься хобби – 121 ответ, наименьшее – работой по дому – 5 ответов.

6. Проанализированы ответы на вопрос: «Почему, на Ваш взгляд, современная молодежь пассивно проводит свой досуг (проводит время перед телевизором, в сети «Интернет», в виртуальном пространстве), тогда как именно перед молодыми открываются все возможности для активной социальной жизни?».

На основе ответов респондентов были выделены категории, включающие в себя наиболее часто встречающиеся причины пассивного проведения досуга (табл. 3).

Таблица 3

Причины пассивного проведения досуга

Причины пассивного проведения досуга	Количество ответов
Им это неинтересно	49
Плохая осведомленность (о местах, о существовании развлечений)	37
Нет возможностей (нет друзей, нет денег, нет времени, нет места, нет развлечений)	36
Лень	36
Интернет – лучше	31
Так легче (не надо вставать, куда-то идти и т.д.)	28
Большая нагрузка на работе/учебе	28
Стеснение и неуверенность в себе (боязнь новых знакомств и т.д.)	25
Не знаю	18
Помогает уйти от реальности	9

На основе полученных данных можно сделать вывод о том, что большинство студентов считают, что студентам просто неинтересны различные виды активностей, также не менее популярным ответом является «плохая осведомленность», что говорит о плохой информационной работе учреждений, организаций, занимающихся организацией различных видов досуговых мероприятий.

7. Получены ответы на вопрос: «Считаете ли Вы настольные игры азартными?».

Так, было выявлено, что 72 % респондентов не считают настольные игры азартными. Это говорит о хорошей репутации настольных игр среди студентов, можно сказать, что среди респондентов не распространено стереотипное мышление: «Все игры – азарт».

8. *Респонденты ответили на вопрос: «Играете ли Вы в настольные игры?».*

Итак, 80,3 % респондентов играют в настольные игры. Многие любят играть в настольные игры, они пользуются популярностью среди молодежи: развевают скуку, помогают сплотиться коллективу, развивают множество сторон личности: интеллект, мышление, моторику и т.д.

9. *На вопрос «Если бы в ВУЗе существовал «Клуб настольных игр», стали бы Вы его посещать?» большинство респондентов ответили положительно.*

Таким образом, 56,2 % респондентов стали бы посещать клуб настольных игр, если бы он существовал и функционировал в стенах ВУЗа. Можно утверждать о достаточно высоком уровне заинтересованности в работе комнаты среди студентов.

10. *Проведен анализ ответов на вопрос: «Если бы в ВУЗе существовал «Клуб настольных игр», стали бы Вы его посещать?».*

На основе полученных данных был составлен рейтинг ответов, отражающих положительные стороны использования настольных игр (табл. 4).

Таблица 4

Положительные стороны использования настольных игр

Положительные стороны	Количество ответов
Развитие умственных способностей	150
Развитие коммуникативных навыков	81
Хорошее и полезное времяпровождение	62
Нет пользы	17
Развитие креативности, творческих способностей	13
Развитие внимательности, скорости реакции	15
Развитие волевых качеств (умение проигрывать, держать себя в руках, терпеливости и т.д.)	12
Иное	10
Развитие моторики рук	5
Не знаю	2

Стоит отметить, что только 19 респондентов (менее 10 %) не смогли выделить полезные навыки, которые можно приобрести при использовании настольных игр. Однако свыше 90 % респондентов видят пользу в настольных играх, которая выражается в развитии умственных, коммуникативных способностей, творческого потенциала и волевых качеств.

Выводы

1. Игра в настольные игры имеет множество преимуществ для студентов высшей школы. Одним из основных преимуществ является возможность адаптации и социализации. Во время игры студенты взаимодействуют друг с

другом, обмениваются мнениями и идеями, учатся работать в команде и решать проблемы вместе. Это помогает развивать коммуникативные навыки и эффективно общаться с другими.

2. Большинство студентов (82,8 %) в университете, выбранном для изучения, имеют представление о возможностях внеучебной деятельности, но менее 40 % из них активно занимаются ею. Это означает, что большая часть студентов (60 %) не участвует во внеучебных мероприятиях, что может подразумевать их незаинтересованность к доступным направлениям деятельности.

3. Большинство студентов в университете имеют разнообразные увлечения, такие как спорт, музыка, рисование и танцы. Некоторые студенты также указали среди своих интересов чтение, карьеру и игру в компьютерные и настольные игры. Исследование показало, что в свободное время студенты предпочитают заниматься своими увлечениями, а не участвовать во внеучебных мероприятиях. Это может быть связано с тем, что студенты не находят интереса в различных активностях или просто не осведомлены о них. В результате молодежь проводит свое свободное время пассивно.

4. 72 % респондентов не считают настольные игры азартными, а более 80 % из них активно участвуют в таких играх. Менее четверти студентов заявили, что они не участвуют в настольных играх.

5. Можно сделать вывод о том, что большинство студентов проявляют интерес к настольным играм и активно участвуют в них. Если бы в университете существовал «Клуб настольных игр», то более половины студентов (56,2 %) активно посещали бы его. Это свидетельствует о достаточно высоком уровне заинтересованности со стороны студентов в работе такого клуба.

6. Более 90 % опрошенных студентов признают, что настольные игры способствуют развитию их умственных и коммуникативных навыков, а также способности к творческому мышлению и силе воли.

На основе выводов исследования можно сформулировать следующие рекомендации:

1. Необходимо на законодательном уровне, либо же на уровне учреждения образования прописать отличия настольных игр от азартных. В настоящее время функционирует Федеральный закон от 29.12.2006 N 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», однако в нем не прописаны отличия азартных игр от настольных.

2. Необходимо увеличить уровень информированности студентов в высших образовательных учреждениях о возможностях внеучебной деятельности.

3. Необходимо развивать новые направления внеучебной деятельности, чтобы студенты были заинтересованы посещать секции, клубы, внеучебные мероприятия. В том числе и развивать направления по организации настольных игр.

4. Дополнительным стимулом для студентов могло бы стать увеличение количества стипендиальных мест, которые предоставляются за активное участие во внеучебной деятельности.

Таким образом, проведенный анкетный опрос и анализ полученных данных позволил подтвердить гипотезу исследования и сформулировать на основе выводов практические рекомендации. Так, действительно, применение настольных игр имеет множество преимуществ в процессе адаптации и социализации студентов в общественной среде, а у самих студентов существует потребность в проведении активного и полезного досуга, но нет возможности ее реализовать. В связи с чем, предложенные рекомендации достаточно актуальны.

Список использованной литературы

1. Есжанов А. Б. Социализация студентов, обучающихся в вузе, посредством занятий настольным теннисом / А. Б. Есжанов, Г. Ф. Агеева // Физическая культура и спорт. Олимпийское образование : Материалы международной научно-практической конференции, Краснодар, 18 февраля 2021 года. – Краснодар : Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Кубанский государственный университет физической культуры, спорта и туризма». – 2021. – С. 271–273.

2. Фаткуллина М. Б. Настольные игры в работе педагога–психолога с подростками / М. Б. Фаткуллина // XXI всероссийская научно-практическая конференция «Дни науки–2021» : Материалы конференции. Озёрск, 27–30 апреля 2021 года. – Озёрск : ОТИ НИЯУ МИФИ. – 2021. – С. 219.

3. Ковлеков К. И. Применение настольных ролевых игр в обучении второго иностранного языка / К. И. Ковлеков, Е. Д. Нелунова // Ответственный редактор. – 2015. – С. 26.

4. Позднякова А. В. Настольные игры / А. В. Позднякова. – URL: <http://mucro.goruno-dubna.ru/wp-content/uploads/2019/03/Pozdnyakova-AV-nastolnye-igry.pdf> (дата обращения: 02.10.2023).

5. Рождественская Н. С. Настольная игра как элемент социокультурного влияния на воспитание и досуг учащихся / Н. С. Рождественская, Л. М. Якубенко // Академический вестник. Вестник Санкт-Петербургской академии постдипломного педагогического образования. – 2019. – № 2 (44). – С. 64–68.

6. Толстых Н. Н. Психология подросткового возраста : Учебник и практикум / Н. Н. Толстых, А. М. Прихожан. // Москва : «Издательство ЮРАЙТ» – 2020.