

Итоговый отчёт социологического исследования

«Настольные игры».

...как культура отдыха...

1

Цель исследования: сбор информации об отношении посетителей библиотеки к такому культурному времяпрепровождению, как увлечение *Настольными Играми*. Мониторинг их предпочтений и степени увлечённости, ибо от этого зависит воплощение идеи создать в нашей библиотеке клуб, или сообщество любителей *Настольных Игр*.

Задачи:

- изучить структуру аудитории, принявшей участие в соцопросе;
- выявить степень увлечённости респондентов *Настольными Играми*;
- проанализировать основные геймерские предпочтения анкетированных в исследуемой теме;
- определить потребность вилючинцев в организации и существовании специального клуба *Любителей Настольных Игр* в Центральной городской библиотеке.

Метод: для проведения исследования использовался метод опроса – *анкетирование*, т.е. заполнение бланков с перечнем вопросов.

Особенность выбранного метода – его анонимность: (личность респондента не фиксируется, фиксируются лишь его ответы).

По разновидности анкетирование – *аудиторное:* (одновременное заполнение анкет группой людей, собранных в одном помещении).

По полноте охвата – сплошное: (участвуют все представители выборки).

По типу контактов с респондентом – заочное.

Объект исследования: посетители мероприятия «Тесера в гостях у Вилючинцев», организованного Центральной городской библиотекой.

Предмет исследования: *Настольные Игры*.

Сроки проведения и обработки: I квартал 2016 года (Янв. Февр. Март).

Место проведения: Центральная городская библиотека города Вилючинска.

Заключительный этап исследования: статистическая обработка и интерпретация данных. Наглядность результатов представлена в виде диаграмм.

2

Сводная ведомость:

- Дата проведения опроса: - 21 февраля 2016 года
- Место проведения: - вилючинская ЦГБ
- Респонденты: - посетители библиотеки, участники мероприятия «Игротека в библиотеке»
- Число распространённых анкет: - 70
- Число анкет, пригодных для обработки: - 67

Анализ анкетирования.

Основные результаты и главные выводы.

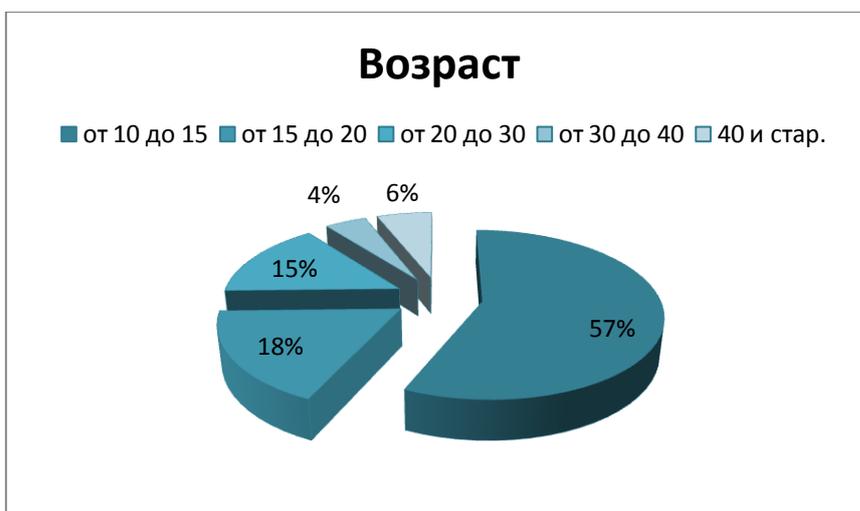
Настольная игра это всегда испытание и тренировка личных качеств – умения сосредоточиться, думать, быть вежливым, доброжелательным, терпеливым, великодушно выигрывать и достойно проигрывать.

Если вы хотите лучше узнать своих друзей, или без неловкостей подружиться с другими, то соберитесь поиграть в интересную настольную игру и к концу партии вы будете знать про них почти всё.

3

Библиотеку давно интересовала тема Настольных игр, как культуры отдыха. Поэтому возникла идея создания клуба или сообщества таких любителей. Решено было провести социологический опрос в рамках мероприятия «Игротека в библиотеке» среди посетителей, и выяснить их отношение к данному вопросу. Опрошены были все присутствующие и диаграмма №1 нам показывает, что 57% составили подростки от 10 до 15 лет. Это – наиболее интересующаяся настольными играми аудитория. Однако, в равных частях заинтересованными данной темой оказались представители всех возрастов. (См. диаграмму №1)

Диаграмма 1.



От 10 до 15 лет – 38 человек, 57%

От 15 до 20 лет – 12 человек, 18%

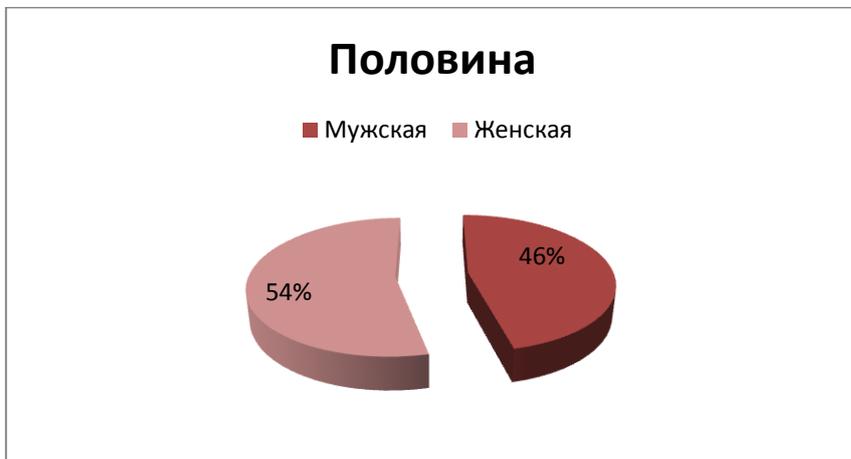
От 20 до 30 лет – 10 человек, 15%

От 30 до 40 лет – 3 человека, 4%

От 40 лет и старше – 4 человека, 6%

По поводу «битвы полов» – увлечены все одинаково. Небольшая разница лишь в том, что респонденток , участвующих в опросе было на 5 человек больше. (См. диаграмму 2)

Диаграмма 2.



4

Мужская половина 31 чел. – 46%

Женская половина 36 чел. – 54%

Вот теперь начинается самое интересное. Прийти–то, люди пришли, а играют ли? Вот в чём вопрос! Оказалось, что играют, и не боятся в этом признаться не все! Только 69% опрошенных. Хотя чего бояться? Настольные игры хоть и азартны, но не опасны! 30 % играют редко, или когда-то давно такое с ними случилось.... В таком случае, их тоже можно сосчитать! И мы видим, что нет равнодушных. Главное – увлечь! (См. диаграмму №3)

Диаграмма 3.



Да – 46 чел. – 69%

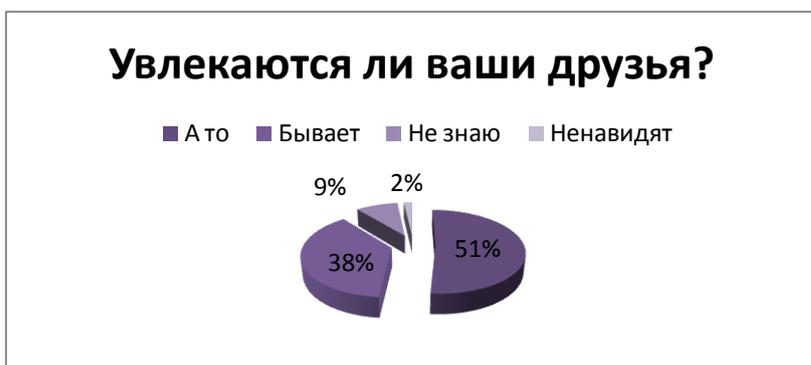
Редко – 20 чел. – 30%

Нет – 1 чел. – 1%

«Увлекаются ли Настольными играми ваши друзья?» - спросили мы. «А то!» - бодро ответили нам 51% респондентов. Не любят и ненавидят даже – всего 2 человека. 9 % ни про кого ничего не знают, ну а с 38% - тоже случалось поиграть. И вот видите – опять пришли! Значит – тянет, есть интерес! В итоге, в нашей копилке – около 100% любителей, плюс друзья – 90% Делаем выводы!!! (См. диаграмму №4).

Диаграмма 4.

5



А то! Увлекаются и меня увлекают! – 34 чел., 51%

Бывает – 25 чел. – 38%

Не знаю – 6 чел. -9%

Ненавидят – 2 чел. – 2%

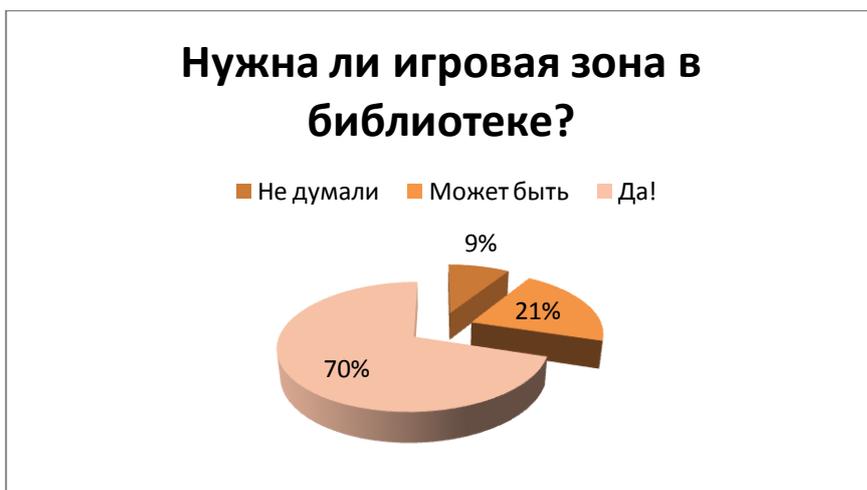
Следовательно, вытекает логичный вопрос: так нужна ли игровая зона в библиотеке? Ответы «может быть», и «не думали» - тоже положительные!

Игровая зона в библиотеке – очень нужна!

Смотрите сами! (диаграмма №5)

А в какое время собираться – сколько людей, столько и пожеланий. Это уже процесс творческий, и дело за организаторами.

Диаграмма 5.



Не думали об этом – 6 чел. – 9%

Может быть – 14 чел. – 21%

Да – 47 чел. – 70%

Итак, Настольным играм – БЫТЬ! Что и требовалось выяснить. Они не такие вредные для психики и здоровья, как видеоигры. В них нет кровавых сцен. Когда играют в настольные игры, не сидят часами в неподвижной позе, подстроившись под монитор. Кроме того, в них нельзя играть так же долго и часто, как в видеоигры. Потому что нельзя в любой момент собрать компанию для игры, и нельзя моментально где угодно разложить настольную игру и начать играть. С одной стороны – это недостаток, а с другой стороны- ограничивающий фактор, не позволяющий уйти в “запой”.

Настольные игры учат общению с реальными людьми. Они учат подстраиваться под других людей и учитывать их интересы. Они способствуют сближению, так как общие интересы и деятельность сближает. Они помогают научиться работать в команде, помогают лучше узнать друг друга.

Старшее поколение в молодости тоже играло в настольные игры, такие как: карты, нарды, шашки и шахматы. Поэтому, настольные игры более понятны старшему поколению. Представитель старшего поколения скорее согласится сесть играть в настольную игру, чем станет играть в видеоигру. Настольные игры – являются своего рода мостом между старшим и молодым поколением, который может помочь понять им друг друга и научиться жить и работать вместе. Например, игра “Диксит” поможет понять, что с чем у кого ассоциируется, а такие игры, как “Алиас” и “Активити” могут научить понимать друг друга с полуслова. Именно эти игры и упоминали участники опроса и посетители нашего мероприятия. А ещё в любимых числятся: Мафия, Монополия, Мэджик, Манчкин, Берсерк, Дженга, Вархаммер и др.

Из написанного выше, становится понятно, что будущее за теми, кто играет в игры. А таких людей скоро будет больше, чем тех, кто в игры не играет. Будем собираться в библиотеке. Чем не культурное времяпрепровождение? Пришёл, встретился с друзьями, поиграл, пообщался, познакомился с новыми людьми, заодно – полюбовался художественной выставкой, взял домой интересную книжечку почитать, и, полон новых впечатлений и эмоций, одухотворённый, продолжаешь жить.

ДАЁШЬ ИГРОТЕКУ В БИБЛИОТЕКЕ!