

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Факультет Соціології та Права
Кафедра Філософії**

«До захисту допущено»
Завідувач кафедри

«___» _____ 20__ р.

Дипломна робота
на здобуття ступеня бакалавра
з напряму підготовки 6.030101 "Соціологія"
на тему: «Вплив соціальних факторів на ігрову мотивацію
користувачів онлайн-гемблінг платформ ЄС»

Виконав:

студент IV курсу, групи зСА-51
Слизькох Максим Андрійович

Керівник:

Доц. каф. філософії к.філос.н.
Покулита І.К.

Рецензент:

Ст. вик. каф. ТПУ к.філос.н.
Пашов Р.І.

Засвідчую, що у цій дипломній
роботі немає запозичень з праць
інших авторів без відповідних
посилань.

Студент _____

Київ – 2019 рік

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Факультет соціології і права
Кафедра філософії

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Напрямок підготовки (програма професійного спрямування) –
6.030101 «Соціологія»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри

«___» _____ 20
19 р.

ЗАВДАННЯ
на дипломну роботу студенту
Слизькоух Максиму Андрійовичу

1. Тема роботи «Вплив соціальних факторів на ігрову мотивацію користувачів онлайн-гемблінг платформ ЄС», керівник роботи Покулита Ірина Костянтинівна, доцент кафедри філософії, кандидат філософських наук, доцент, затверджені наказом по університету від «___» _____ 20__ р. № _____

2. Термін подання студентом роботи 04.06.2019.

3. Вихідні дані до роботи

Об'єкт дослідження - користувачі онлайн-гемблінг платформ ЄС. Предметом дослідження є - вплив соціальних факторів на ігрову мотивацію користувачів онлайн-гемблінг платформ ЄС.

3. Зміст роботи

1) проаналізувати соціологічні концепції впливу соціальних факторів на мотивацію і розробити концептуально-термінологічну схему дослідження соціальних факторів та мотивації;

2) систематизувати досвід застосування якісної методології у дослідженнях впливу соціальних факторів на ігрову мотивацію та розробити інструментарій емпіричного дослідження;

3) окреслити контекст дослідження виділивши групи соціальних факторів що впливають на мотивацію гравців (зокрема, сформулювати гіпотези щодо взаємозв'язку група факторів з різними ігровими діями);

4) визначити причини і мотиви ігрових дій гравців залежно від їх соціальних характеристик;

5) виявити і охарактеризувати взаємозв'язки соціальних факторів з ігровими діями користувачів.

4. Дата видачі завдання 15.04.2019

5. Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання Дипломної роботи	Строк виконання етапів Дипломної роботи	Примітка
1.	Бібліографічний пошук	10.11.2018р.	

2.	Опрацювання практичних звітів з досліджуваної проблеми	1.12.2018	
3.	Формулювання теми дослідження, складання плану	10.02.2019р.	
4.	Написання першого розділу	20.03.2019р.	
5.	Аналіз емпіричних даних готових досліджень	1.04.2019	
6.	Опрацювання статистичних даних	5.04.2019р.	
7.	Розробка програми емпіричного дослідження	10.04.2019р.	
8.	Опрацювання результатів соціологічного дослідження	15.04.2019р.	
9.	Формулювання висновків та рекомендацій	1.05.2019р.	
10.	Оформлення дипломної роботи та здача її на перевірку керівнику	4.05.2019р.	
11.	Усунення недоліків, підготовка доповіді та матеріалів до захисту	10.06.2019р.	
12.	Попередній захист на кафедрі	14.06.2019 р.	
13.	Захист дипломної роботи перед ЕК згідно з затвердженим графіком	19.06.2019р.	

Студент

М.А. Слизькоух

Керівник роботи

І. К. Покулита

Анотація

Слизькоух М. А. Вплив соціальних факторів на ігрову мотивацію користувачів онлайн-гемблінг платформ ЄС. – На правах рукопису. Дипломна робота за спеціальністю 054 «Соціологія». – Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», кафедра філософії. – Київ, 2019. – 75 с., список джерел з 52 найменувань.

Мотивацію гравців, як основний предмет вивчення гемблінгових процесів охарактеризовано такими теоріями: гра в гемблінг, як ухилення від проблем; гра в гемблінг в якості інструменту для подолання “скляної стелі” маргіналізованими групами соціуму; гра в гемблінг, як джерело азарту для зняття напруги; гра в гемблінг через брак комунікації. Було сформовано чотири відповідні соціальні групи гравців, залежно від соціальних факторів, що впливають на них: Втечі, Суєти, Самотності та Азарту. Визначено класифікацію мотивацій гравців, що включає в себе три групи мотиваційних факторів: Досягнення, Соціальної мотивації та Залученості. Виявлено наявність залежності між соціальними факторами та ігровими мотиваціями користувачів он-лайн-гемблінг платформ ЄС.

Ключові слова: гемблінг, соціальні фактори, мотивація, азартні ігри, гемблінг оператори, скляна стеля, соціальна мотивація.

Abstract

Slyzkoukh M. A. Social factors influence on motivations of Online Gambling Platforms in EU. – Manuscript. Bachelor's Degree Thesis. Speciality 054 – Sociology. – National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute", Department of Sociology. – Kyiv, 2019. – 75 p., 52 sources.

Motivational studies, as the main subject of the wounding gambling processes are characterized by the following theories: gambling as social problems escaping; gambling as tool for plowing “glass ceiling” by marginal social groups; gambling, as luck source for successful peoples; gambling, as tool for socialization. Was formed four social groups of players, depend of social factors which involve on it: Escaping, Hustling, Alone and Gambling. Defined players motivation classification, which including in itself three groups of motivational factors: Achievements, Social motivation and Immersion. Founded dependency between social factors and gaming motivation of gambling platform users.

Key words: gambling, social factor, motivation, passion, gambling operator, glass ceiling, social motive.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ПОНЯТТЯ ГЕМБЛІНГУ В РОЗРІЗІ СОЦІОЛОГОІЧНИХ ПРОЦЕСІВ.....	6
1.1. Теоретико-методологічні аспекти впливу соціальних чинників на схильність суспільства до гемблінгових активностей.....	6
1.2. Мотивація гравців, як ключовий предмет наукового дослідження гемблінгових процесів.....	25
РОЗДІЛ 2 ПРАКТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СТУПЕНІВ ВПЛИВУ СОЦІАЛЬНИХ ФАКТОРІВ НА МОТИВАЦІЮ ГРАВЦІВ.....	45
2.1. Теоретико-методологічна база практичної роботи.....	45
2.2. Результати проведеного дослідження.....	52
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	63
ДОДАТКИ.....	67

ВСТУП

Актуальність дипломної роботи. Обсяг світового ринку електронної комерції в сегменті онлайн-ігор в 2018 році склав 140 млрд. Доларів США і стрімко продовжує рости. Безпосередньо індустрія онлайн-азартних ігор була оцінена в 51,96 млрд. Доларів США в цьому ж році.

Онлайн-гемблінг це молодий і динамічний сектор цифрової економіки і один з небагатьох цифрових секторів, де встановилося лідерство європейських компаній, в 2017 році сумарний річний виграш (Gross Win) членів EGBA (найбільшої галузевої асоціації) склав 19,6 мільярда євро із середньорічним прогнозом зростання 7,8% до 2020 року. Це пов'язано з новаторським характером європейських операторів, високим проникненням інтернету в Європі і відсутністю можливостей регулювання в США і Азії для створення подібних галузей. Але лідерство Європи невпевнене через зростання фрагментації ринку ЄС уздовж національних кордонів і економічного протекціонізму.

Доходи, які генеруються традиційними операторами, засновані на давно встановлених продуктах, таких як: магазини фізичних ставок, казино і бінго-зали, скретч-карти і лотерейні квитки. Онлайн-гемблінг платформи пропонують широкий вибір продуктів, часто зустрічаються на одному інтегрованому сайті, де споживачі можуть робити ставку на результат баскетбольної гри або грати в покер.

Оберт європейського ринку онлайн гемблінга становить приблизно 69 мільярдів доларів на рік і є найбільшим в світі, складаючи майже 49% від світового ринку. Середньорічний приріст обороту за 2012-2017 роки становить приблизно 6,75%. Середньостатистичний активний користувач витрачає 552 \$ в місяць, в той час як середньорічний приріст ставки за 2012-2017 рік становить приблизно 1,43%.

Очікується, що індустрія онлайн-гемблінгу продовжить збільшувати свою частку в загальному обсязі ринку гемблінгу, збільшивши її з 11 відсотків у 2018 році, до передбачуваної частки в 13 відсотків у 2022 році.

Виходячи з вищезазначених показників, сфера онлайн гемблінгу ЄС має певні соціальні причини, що призвели до тотального домінування Європи на світовому ринку гемблінгу. Темою роботи є визначення впливу соціальних факторів на ігрову мотивацію користувачів онлайн-гемблінг платформ ЄС.

Оскільки сфера онлайн-гемблінгу при значних річних обертах вочевидь суттєво впливає на економіку ЄС, що в свою чергу впливає на її значимість для соціальних процесів у суспільстві. Дослідження соціальних причин аномальної активності користувачів серед населення ЄС має слабку наукову розробленість, що значно підвищує як теоретичну так і практичну актуальність роботи.

Стан наукової розробленості проблеми. Наукова розробленість теми онлайн-гемблінгу ЄС здебільшого стосується паталогічного гемблінгу або як його називають на пострадянському просторі - ігрової залежності, зокрема можна виділити роботи Марка Потензи та дослідження Американської Асоціації Психіатрів. Саме з соціологічної точки зору, тему розробляють вчені скандинавських університетів, такі як Пер Бінде з університету Гетенбургу в Швеції, та експерти Гемблінг Комісії Великобританії, які проводять щорічні соціологічні дослідження, останнє з котрих, було використано в роботі.

Мета і завдання дослідження. Метою роботи є концептуалізація впливу соціальних чинників, на ігрову мотивацію гравців он-лайн гемблінг платформ ЄС та визначення ступеню кореляції дій гравця з його соціальними характеристиками.

Завданнями роботи є:

- проаналізувати соціологічні концепції впливу соціальних факторів на мотивацію і розробити концептуально-термінологічну схему дослідження соціальних факторів та мотивації;
- систематизувати досвід застосування якісної методології у дослідженнях впливу соціальних факторів на ігрову мотивацію та розробити інструментарій емпіричного дослідження;
- окреслити контекст дослідження виділивши групи соціальних факторів що впливають на мотивацію гравців (зокрема, сформулювати гіпотези щодо взаємозв'язку група факторів з різними ігровими діями);
- визначити причини і мотиви ігрових дій гравців залежно від їх соціальних характеристик;
- виявити і охарактеризувати взаємозв'язки соціальних факторів з ігровими діями користувачів.

Об'єкт дослідження: Користувачі онлайн-гемблінг платформ ЄС.

Предмет дослідження: Вплив соціальних факторів на ігрову мотивацію користувачів онлайн-гемблінг платформ ЄС.

Методи дослідження. В ході виконання роботи були застосовані методи аналізу теоретико-методологічної бази, отримання практичних даних методом опитування шляхом анкетування.

Теоретична та практична цінність роботи. Теоретичні напрацювання, викладені в роботі мають практичну цінність для подальшого покращення методів боротьби з гемблінговою залежністю та теоретичну цінність для розвитку теорій мотивації гравців онлайн гемблінг платформ ЄС.

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, висновка, списку використаної літератури. Загальний обсяг роботи становить 68 сторінок, з-поміж якого 57 сторінок основного тексту. Джерельна база становить 52 найменування.

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ СОЦІАЛЬНИХ ЧИННИКІВ НА ЕВОЛЮЦІЮ ГЕМБЛІНГУ

1.1. Поняття гемблінгу в розрізі соціологічних процесів

Гемблінг може бути визначений як розміщення ризикованої цінності в надії отримати щось більшого значення. Традиційні форми азартних ігор включають ставки в казино і на лотереї, ставки на спорт та ігри в карти. Азартні ігри є широко розповсюдженою діяльністю, причому 86% загального дорослого населення регулярно приймають участь у традиційних формах азартних ігор, а 52% дорослих приймають участь у азартних іграх лотерейного типу.

Термін “гемблінг” часто плутають з терміном “геймінг” або “ігровий”, оскільки азартні ігри часто тлумачать як ігри, так і як гемблінгову діяльність. Термін "ігровий" у цьому контексті зазвичай відноситься до випадків, коли ігрова діяльність відбувається в рамках існуючих юридичних регуляцій та дозволена законом. Два слова не є взаємовиключними; тобто "ігрові" компанії пропонують (легальні) "азартні ігри" для громадськості і можуть регулюватися одним з багатьох державних регуляторів саме ігрових систем управління, наприклад, Радою керування іграми Невади. Проте, ця відмінність майже не спостерігається в англomовному світі країн ЄС, зокрема в державних актах та документації державних регуляторів. Наприклад, у Великобританії регулятор ігрової діяльності називається Гемблінговою Комісією (а не Ігровою Комісією). Слово “ігровий” використовується частіше з моменту виникнення комп'ютерних і відеоігор для опису діяльності, яка не обов'язково передбачає ставки, особливо онлайн-ігор, причому нове використання ще не спричинило заміни старого використання терміну “ігровий” в якості основного визначення в загальних словниках.

Мною під час написання роботи була використана стратегія пошуку понятійної бази з використанням для ідентифікації опублікованої літератури щодо визначення азартних ігор та/або для спроб розмежувати азартні ігри з відповідних конструкцій. Пошук літератури розпочався з використанням ключового слова "азартні ігри" в різних комбінаціях зі словами "визначення", "проти", "ігри", "спекуляція", "інвестиція", "страхування", "турніри" і "ризик".

Звіт з Австралійська Комісія з продуктивності (Австралійська Комісія з продуктивності, 2010) визначає гемблінг як: «... розважальні заходи, засновані на випадкових подіях, з потенційною можливістю виграти більше, ніж ставка, але з кінцевою впевненістю, що гравці, як група, втратять більше за час гри. Той факт, що гравці неминуче втрачають в цілому і що азартні ігри призначені для рекреаційної діяльності, відрізняє ці витрати від інвестиційної діяльності, де шанс також відіграє важливу роль».

Національна дослідницька рада США (Національна дослідницька рада США, 1999 р.) Визначає гемблінг як: «... виплати грошей чи інших речей на випадкові заходи або події з випадковими або невизначеними результатами».

Виходячи з економічної точки зору, Борна та Лоурі (Борна та Лоурі, 1987) визначають гемблінг як «... перерозподіл багатства, виходячи з навмисного ризику, що передбачає отримання однією стороною та втрати іншою, як правило, без введення продуктивної роботи з обох сторін ».

Загалом, не існує загальновизнаного академічного визначення гемблінгу, доводиться орієнтуватися на поняття, що були визначені згідно з публічним сприйняттям. Однак існує послідовність у тому, що більшість цих академічних визначень містить три основні елементи: грошову або матеріальну ставку на подію; мету ставки - виграш додаткових грошей або матеріальних благ, правильно передбачивши результат події; і майбутній

результат події є невизначеним. Ці академічні визначення менш узгоджені з точки зору того, чи є подія суто випадковою чи випадковою; чи завжди є негативне математичне очікування для гравця; і чи не продукує діяльність економічної корисності.

Існують три елементи, які не включені до академічного визначення гемблінгу, але деякі люди запропонували їх як елементи визначення:

Шанс. Іноді випадковість або непередбачуваність результату ідентифікують як одну з історичних відмітних ознак гемблінгу (Рейс, 2002). Більше того, чимало письменників протягом багатьох років виступали за те, що результат грального бізнесу має бути головним чином заснований на випадковості, або не може визначатися насамперед навичками чи вміннями, або що результат не може бути залежним від дій людини. Однак залежність показників шансів/навичок не є корисною відмінністю гемблінгу від звичайних ігор. З одного боку, хоча багато традиційних типів гемблінгових активностей є чисто випадковими (наприклад, лотереї, миттєві лотереї, бінго, ігрові автомати, рулетка), більшість інших азартних ігор включають суміш навичок і шансів, які дуже важко диференціювати або призначати їм пропорції залежності на результат (про що свідчать поточні дебати з цього питання в американських судах). По-друге, деякі дуже традиційні типи азартних ігор (наприклад, спортивні ставки, покер) потребують високий рівень кваліфікації (Леонард та Вільямс, 2015).

Нарешті, я також не вірю, що нездатність впливати на результат заходу є суттєвою рисою гемблінгу, оскільки існує безліч навичок, заснованих на майстерності, на які можна зробити ставку (наприклад, покер, гольф), де набагато більшим є вплив навичок безпосередньо на результат у користь гравця.

Негативне математичне очікування. Деякі визначення показали, що гемблінг характеризується негативним математичним очікуванням за

сумарним часом гри (Гемблінг Комісія, 2010). Проте, це стосується лише сучасних комерційних форм азартних ігор, де ставка робиться на комерційного постачальника. Спортивні ставки, підрахунок карт в блекджеку, і всі ігри від людини до приватної особи (наприклад, покер, маджонг) - це види азартних ігор, де довгостроковий позитивний очікуваний прибуток відбувається для невеликої кількості більш обізнаних і досвідчених гравців.

Економічна корисність. Деякі економісти стверджують, що економічна корисність - це те, що відрізняє гемблінг від інвестицій і спекуляцій на фондовому ринку (Хейзен, 2005). Економічна цінність традиційних фінансових ринків є досить зрозумілою (тобто, придбання державних облігацій або акцій у компаній забезпечує кошти для фіксування збитків чи прибутків за результатами діяльності). Навпаки, гемблінг може бути охарактеризовано, як пряму передачу багатств та благ від одного сектора економіки до іншого (Борна та Лоурі, 1987). Хоча існує певна правда в цьому розрізі, вона є занадто широким узагальненням, оскільки існують певні ситуації, коли гемблінг має значну економічну цінність і деякі ситуації, коли економічна цінність деяких фінансових ринків і інструментів є незначною або негативною. Можна зробити висновок, що існуюче визначення гемблінгу дозволяє диференціювати його від фінансового інвестування без необхідності посилатися на економічну корисність.

Загальноприйняте уявлення про те, що гемблінг має різні форми. Хоча це вірно, також вірно, що з теоретичної точки зору, всі види гемблінгу можна легко згрупувати в дві основні сім'ї: гемблінг в стилі лотереї і гемблінг в стилі ставок.

Гемблінг в стилі лотереї - це той, де учасник обирає або йому присвоюється певний набір чисел або символів, які потім порівнюються з переможними номерами або символами, які були випадковим чином

обрані або визначені з великого набору можливих вірогідностей. Ігри в стилі лотереї відомі як «тривалі ігри», де людина платить невелику плату за невеликий шанс виграти великий приз. Також характерною рисою лотерейних ігор є те, що ніякі навички, компетенції або знання не впливають на ймовірність перемоги гравця, і всі ігри мають негативне математичне очікування для гравця. У рамках сімейства групових лотереї можна виділити окремі типи та підтипи ігор у стилі лотереї.

Описані вище характеристики характеризують «традиційну лотерею». Традиційні лотереї існують тисячі років. Історично, люди купували квитки, які були послідовно пронумеровані до максимальної кількості проданих квитків, і виграшний номер наприкінці лотереї буде вручну виведений з контейнера з відповідними номерами. Хоча є ще деякі лотереї, які використовують цей формат, починаючи з кінця 1970-х років, індустрія традиційних лотерей все ж почала замінюватися процедурою, на яку експертів надихнуло бінго, за допомогою якої від 6 до 8 кульок вибираються випадково з судини, що містить від 37 до 59 кульок послідовно пронумерованих. В даний час також існує кілька інших форматів вибору (наприклад, виграшні числа, вибрані генераторами випадкових чисел; виграшні числа, що визначаються з футбольних балів у комбінації збігів).

У даний час основним підтипом традиційних лотерей є їхня географія (тобто, чи є вони транснаціональними, національними або регіональними) та їх частота (тобто, чи проводяться розіграші щодня, раз на два тижні, щотижня, щомісяця або щорічно).

Розіграш також дуже старий тип гемблінгу. Традиційна відмінність між лотереєю та розіграшем полягає в тому, що призи розіграшу склалися з товарів, а не з грошових коштів, призове значення було нижчим, ніж у лотереї, а постачальники лотерей були благодійними/ громадськими/ некомерційними групами. Незважаючи на те, що це все ще

є загальним розумінням відмінностей, це розрізнення було розмито з урядовими чи комерційними лотереями, що пропонують товари як призи, а благодійні / спільноти / некомерційні групи, що пропонують "лотереї" з грошовими призами та матеріальними благами у пропорції 50 на 50 по механізму розіграшів і те, що описано як лотереї, але з призом, що складається з товарів (наприклад, лотереї домашніх мрій).

Також існує такий вид гемблінгу, як миттєва лотерея. Миттєва лотерея визначається як лотерея, де результати можуть бути негайно виявлені. Миттєві лотереї вперше були введені у вигляді пуансонів у 1700-х роках, де людина проколювала отвір, що покриває дерев'яну дошку, з багатьма отворами, щоб витягти предмет або папір, щоб з'ясувати, чи був він виграшним об'єктом, номером або символом. Наприкінці 1800-х років це почало замінюватися на придбання паперових квитків, де невелика кількість цих квитків містила виграшні символи, які можна було виявити, потягнувши або зітерши покриття, що приховує символи. Залежно від юрисдикції та конкретного формату, вони в даний час описуються як картки розбиття, квитки на розрив або накладки. За останні 20 років віртуальні електронні форми миттєвих лотерей стали доступними на сайтах онлайн-азартних ігор. Вони часто називаються "миттєвими іграми".

Бінго є різновидом лотерей, що набрав популярність у 20 столітті. У деяких країнах ця гра відома як Хусі (наприклад, Нова Зеландія). Хоча винайдення сучасної версії цієї гри датується 1920-ми роками у Сполучених Штатах Америки, більш ранні варіанти були відтворені в Європі в 1500-х роках. У сучасному бінго гравці відповідають номерам випадково обраних кульок (пронумеровані від 1 до 75 або від 1 до 90 залежно від країни) проти номерів на картах, які були розміщені в 3-х рядках x 9 колонок або 5-х рядках залежно від юрисдикції. Гравець виграє, якщо вони мають повністю відповідний рядок, стовпець або діагональ перед будь-яким іншим гравцем для 5 x 5 карт, або якщо вони мають числа

в чотирьох кутах картки, або числа, які відповідають одному, двома або три ряди для 3 x 9 карт. Пов'язаний з бінго новий тип гемблінгу "супутниковий бінго" - це підтип, за допомогою якого кілька залів бінго беруть участь у спільній події бінго з більшим призом.

Всі описані вище ігри в стилі лотереї передбачають одну подію, з деяким періодом часу, який виникає перед тим, як доступна додаткова можливість грати. Тим не менш, є варіанти таких ігор, де розіграш лотереї може відбуватися регулярно, кожні кілька секунд або хвилин. Відсоток відшкодування гравцеві для безперервних лотерей має тенденцію бути вищим (хоча й досі має негативне математичне очікування). Максимальний приз також має тенденцію бути набагато меншим в порівнянні з тривалими лотереями. У межах цієї групи безперервних лотерей також можна виділити окремі типи та підтипи.

Кено, різновид регулярної лотереї. У деяких країнах ця гра також відома як квіко (наприклад, у Франції). Кено - це дуже стара гра, в якій традиційні версії не мають суцільного характеру. В даний час в більшості юрисдикцій кено має тенденцію пропонуватися в електронному вигляді з розіграшами, що відбуваються за фіксованим графіком кілька разів на день (кожні кілька хвилин у багатьох країнах). Гравці зазвичай обирають до 20 номерів (максимум 10 або 12 номерів у деяких країнах), що варіюються від 1 до 80. Зазвичай 20 виграшних номерів потім випадковим чином вибирають через генератор випадкових чисел. Призи присуджуються залежно від того, скільки правильних номерів було обрано гравцем.

Рулетки використовувалися для гемблінгу з найдавніших часів. Рулетка - це один з популярних варіантів гемблінгу, вперше розроблений в Європі в 1700-х роках. Вона складається з горизонтального колеса, розділеного на рівну кількість сегментів, причому периметр кожного сегмента чергується червоним і чорним, а кожен сегмент відображає

унікальний номер від 1 до 36. Також є один або два сегменти, які відображають нулі, які забарвлені в зелений колір. Колесо закручується і кулька всередині колеса відправляється в протилежному напрямку від обертання. Протягом хвилини м'яч потрапляє в один з сегментів, щоб позначити переможний номер і колір. Гравці можуть робити ставки на виграшний номер, його колір, чи це непарне чи парне число, або діапазон номерів, у якому виграє виграшний номер.

Велике колесо, також відоме як Велика Шістка, Колесо Фортуни, і Колесо грошей, є ще однією відносно популярним різновидом гемблінгу рулеткового типу, спочатку поширеним в кінці 1880-х років в салонах, гральних закладах і на карнавалах. Він складається з вертикального колеса, поділеного на рівну кількість сегментів, при цьому кожен сегмент відображає певне число, символ або колір, при цьому однакове число / символ / колір з'являються в кількох місцях на колесі. Число / символ / колір покаже вказівник у верхній частині колеса. Колесо обертається і за хвилину тертя сповільнює колесо, поки воно не зупиниться, і виграє певний номер / символ / колір.

Ще одним різновидом регулярних лотерей є слот машини. Залежно від країни вони відомі також як ігрові автомати, термінали для відео лотерей, апарати для відеоігор, машини для покеру або 'Покіз', "Фруктові машини", термінали з фіксованими ставками, електронні кено машини, машини для бінго, машини для рулетки і т.д. «Лотерея» є найбільш точним описом більшості цих пристроїв, оскільки більшість з них по суті забезпечують електромеханічні версії гри в стилі лотереї. Ці пристрої були вперше розроблені в 1890-х роках у Сполучених Штатах, з найдавніших версій: а) вертикальні шафові машини, в яких розміщено невелике колесо стилю "Велика рулетка", і b) настільні 5-ти барабанні машини з кожен барабан, що містить колоду карт. Після вставки монет у слот, гравець отримує змогу почати гру потягнувши важіль, який механічно викликав

обертання колеса або катушки. Пізніші версії цих пристроїв використовували три кругові барабани з кожним барабаном, що зображують серію символів (зазвичай обмежених п'ятьма або шістьма різними). Після того як вставити єдину монету у єдиний виїмку, всі три колеса штовхаються важелем та в межах хвилини кожне колесо зупинялося. Щоб виграти, всі символи у вікні дисплея повинні відповідати і / або містити певні символи. Таким чином, це являє собою дещо іншу варіацію лотереї, де вже визначена виграшна комбінація символів, але статистична ймовірність випадкового вибору будь-якої з цих заздалегідь визначених комбінацій є дуже низькою.

Сучасні версії подібних машин виглядають подібно до оригінальних трьох катушок, але зазвичай використовують п'ять барабанів; більший діапазон символів та / або зображень на кожному барабані; більший діапазон "зупинок" (іноді сотні) на катушку; та з символами / зображеннями у вікні дисплея, що генеруються електронним способом за допомогою генератора випадкових чисел. Типовим є також більша кількість можливих ліній виплат на додаток до традиційної сингулярної горизонтальної.

Автономні автоматизовані гемблінг машини, що пропонують ігри в лотерейному стилі для бінго, рулетки та кено, були розроблені в 1990-х роках і в даний час зазвичай надають послуги в казино та інші комерційні заклади. Аналогічно, починаючи з 1960-х років, були розроблені електронні версії покеру, блекджека та інших ігор у стилі ставок. Це є важливим підтипом автоматизованих гемблінг машин: тобто, чи це гра в стилі лотереї або стиль гемблінгу. Іншим важливим підтипом у деяких країнах є питання, чи мають автоматизовані гемблінг машини лише малі максимальні ставки і малі максимальні призи або допускає великі максимальні ставки і великі максимальні призи. Іншим підтипом є питання про те, чи це автономна машина або пов'язана машина, котра

пов'язана з іншими сервером, які разом можуть запропонувати більший потенційний джекпот.

Ігри зі ставками є другою сім'єю гемблінгу. Вони включають в себе ставки на конкретний результат конкретної події проти іншої особи або агенції, який робить ставку на те, що відбудеться інший результат. Існує декілька особливостей ставок, які відрізняють цю сім'ю ігор від ігор у стилі лотереї. Це включає в себе факт, що часто задіяні лише дві сторони, ставки зазвичай робляться як проти комерційних постачальників, так і приватно проти інших осіб, зазвичай це пов'язано з діяльністю, пов'язаною з людиною, і діапазон можливих результатів, як правило, дуже обмежений. Ставка - це гра «коротких шансів», де виграшна ставка часто отримує людині суму, подібну за розміром з часткою особи (хоча є ситуації, коли людина може виграти суму, яка є кратною його первісної ставки). Особливе значення, на відміну від лотерейних ігор, більші знання та / або навички часто покращують ймовірність ставок на правильний результат. Крім того, люди, які мають найбільше знань та / або навичок, часто можуть досягти позитивного очікуваного прибутку від своїх ставок. У межах цієї групи ставок можна виділити окремі типи та підтипи.

Спорт зазвичай визначається як конкурентоспроможна діяльність людини, що включає ступінь фізичного атлетизму або спритності. Вона включає ситуації, коли особа особисто бере участь у діяльності, а також ситуації, коли використання обладнання (наприклад, велосипедів, лиж), моторизованих пристроїв (наприклад, автомобілів, мотоциклів, човнів) або тварин (наприклад, скачки, верблюжі гонки)). Хоча багато видів спорту вимагають високого рівня атлетизму і спритності, деякі види спорту вимагають більш обмеженого діапазону фізичних навичок (наприклад, гольф, боулінг, басейн, дартс).

Найбільш поширеним підтипом спортивних ставок є ставки на результат спортивних змагань між професійними спортсменами.

Історично, це включало такі дії, як боротьба, бокс, гонки на ногах, кінні перегони, гладіаторські поєдинки, різні культурологічні ігри з м'ячем. В даний час поширеність спортивних ставок тісно співвідноситься з відносною всесвітньою популярністю різних професійних видів спорту в наступному порядку: футбол, баскетбол, бейсбол, американський футбол, крикет, теніс, гольф, регбі, скачки, бокс, змішані бойові мистецтва, і хокей.

Ставки на Е-спорт - це найновіше доповнення до цього списку. Ставки на електронні види спорту включають ставки на результат змагань з відеоігор між професійними «кібератлетами». Ці змагання включають віртуальні версії традиційних видів спорту, а також кілька різних віртуальних боїв і віртуальних ігор. В даний час найпопулярнішим видом е-спортивних ставок є онлайн-бойові арени (МОВА).

Незважаючи на те, що загальна атлетичність не є такою ж мірою, як і професійні види спорту, успіх на е-спортивних заняттях вимагає відмінної ручної спритності та часу реакції, які значно впливають на результат у певних відеоіграх. Нарешті, нещодавно в деякі казино США були введені консолі для гемблінгу. На відміну від традиційних електронних гральних автоматів, кваліфікованість та навички у відеоіграх впливає на результат.

Ставки на електронні види спорту не слід плутати з віртуальними спортивними ставками, які передбачають ставки на результат нереальних спортивних подій (наприклад, футбол, скачки, змагання з собаками), причому результат визначається випадково в межах наданих параметрів шансів. Віртуальні спортивні ставки найчастіше надаються в Інтернеті існуючими сайтами для онлайн-ставок. Ніякі знання або навички не задіяні, а результат визначається за значно коротший період часу. Таким чином, у більшості відносин, віртуальні спортивні ставки фактично є більш лотерейним стилем, ніж гра в стилі ставок.

Традиційні спортивні ставки включають в себе ставку на конкретний результат конкретної події проти іншої особи або комерційного провайдера, при цьому є один переможець і один програвший. Однак існують і інші варіанти:

- a) Ставки на результати декількох різних матчів (іноді відомі як спортивний пул або спортивна лотерея);
- b) Ставки, чи зможе команда або індивід набрати певну кількість балів ("виграшний спред") або загальний бал;
- c) Ставки на певну кількість балів, при цьому розмір виграшу або втрати людини буде пов'язано з тим, наскільки точним є прогноз ("ставки на спред").
- d) Ставки на фентезі-спорт, де учасники обирають гравців з будь-якої команди в спортивній лізі, щоб створити "команду фентезі", яка конкурує з іншими фентезі-командами. Переможцем є людина з колекцією гравців, які спільно накопичили найбільшу кількість індивідуальних очок у своїх різних іграх. Результати фентезі-спортивних ставок можна визначати щодня або довгими інтервалами, включаючи весь сезон.

На додаток до спорту, існує багато інших нефізичних ігор навичок та / або шансів, які стають формами азартних ігор, коли відбувається ставка на результат. Більшість цих ігор відтворюються в некомерційних налаштуваннях між непрофесіоналами. Однак деякі конкретні типи карт, гральних ігрових ігор і плиток часто зустрічаються в реальних казино та номерах для карток. Окрім того, деякі ігрові ставки можна знайти на комерційних веб-сайтах "Ігри" або "Гра навичок гри".

Подібні гемблінг активності можна приблизно підрозділяти на такі категорії: а) ігри в карти, такі як покер, блекджек, баккара, війна, міст, рамі, ейчре, крібадж і ханафуда; б) ігри в кістки, такі як кістки, покерні кістки; в) ігрові ігри, такі як доміно, маджонг і пай-гоу; г) настільні ігри, такі як нарди, шахи, іди, шашки, монополія; е) відеоігри; ф) вгадування

ігор, таких як традиційні ігри для вгадування корінних народів , а також сучасні ігри, такі як Шаради; г) Рольові ігри.

Ставки на результат змагань з тваринами також є старовинною формою гемблінгу, яка все ще популярна в деяких частинах світу. Це може включати перегони (наприклад, перегони з собаками) або бійки. Бої часто відбуваються між двома півнями (бій півня), але також може включати собак, комах та інших тварин, а іноді і змагань між різними видами.

Існує майже нескінченний список інших подій, на які люди можуть робити і роблять ставки. Основні додаткові комерційні підтипи, доступні на сайтах онлайн азартних ігор, стосуються політичних подій (наприклад, виборів), телевізійних розважальних заходів (наприклад, переможців реаліті-шоу, нагород академій) і ставок фінансових показників.

Ставки фінансових показників - це коли людина робить ставку на напрямок фінансового індексу (наприклад, складний індекс фондової біржі, вартість валюти, товарну вартість) або конкретну майбутню вартість акції або індексу ("ставки на спред"). Веб-сайти, що пропонують цей тип ставок, іноді називають сайтами бінарного варіанту, сайтами іноземної валюти (Форекс) і сайтами ставок. Ставки на фінансові показники насправді є дуже старим видом гемблінгу, популярним наприкінці 1800-х і на початку 1900-х років, відомим як "відсікання", де місця проведення цієї діяльності відомі як ковшові магазини. Коли ця діяльність в кінцевому підсумку стала незаконною, вона була поміщена до секції гемблінгу у більшості правових кодексів. Також узгоджується зі своєю азартною приналежністю той факт, що реінтродукція ставок фінансових показників була зроблена добре відомими постачальниками інтернет-азартних ігор у 2007 році, таких як Bet365, Ladbrokes, Paddy Power та William Hill. Багато країн (зокрема Австралія, Кіпр, Мальта та Нідерланди) також вважають, що ця діяльність є гемблінгом і тому не підлягає оподаткуванню прибутку

(США оподатковують прибутки від гемблінгу), на відміну від прибутку на фінансових ринках, який оподатковується.

Більшість з перерахованих вище дій містить особливу важливу подію (тобто остаточне визначення переможця або програвшого), і це, як правило, є сфокусованою на ставку подією. Проте, деякі з цих ігор містять серію проміжних подій, які потенційно можуть бути закладені, дозволяючи «безперервним виграшам» визначатися кожні кілька секунд або хвилин. В рамках цієї групи безперервних ставок можна виділити окремі типи та підтипи. Саме тут людина робить ставки на проміжні події в ході фактичного спортивного заходу. Це може бути яка команда або гравець зробили першими результат, яка команда або гравець отримають наступний результат, хто виграє наступний іннінг або чверть, скільки голів буде забито в наступному періоді, яка команда або гравець отримають наступну перемогу. Ставки на спортивні ігри в більшості випадків найчастіше робляться з онлайн-комерційним провайдером, але ставки також можуть бути зроблені між особами. Хоча практично будь-яка гра може включати ставки під час гри, це найчастіше робиться з певними картковими іграми, гральними алгоритмами, які мають природну серію результатів під час ігрової сесії. В даний час найбільш поширеними картковими іграми з цією функцією є блекджек, баккара, покер і ханафуда. В даний час найпоширеніші ігри з цією функцією є кістки, сік бо та знайди-вдачу. Найбільш поширені ігри, в яких відбуваються ставки, - маджонг і пай-гоу. Майже всі ці ігри можна знайти в комерційних ігорних закладах, але всі вони можуть і граються приватно. Подібно до інших видів ставок, для більшості таких ігор більш грамотна гра дасть гравцю більшу віддачу, хоча ці віддачі зазвичай будуть негативними, коли грають проти комерційного провайдера.

Як згадувалося раніше, механічні машини для покеру вперше були розроблені в Сполучених Штатах у 1890-х роках у вигляді п'яти машин з

барабанами, кожен з яких містив колоду карт. Трохи пізніше трьома барабанними версіями також були використані гральні карти, при цьому парам і трьом видами присуджувалися призи. Сучасні електронні машини для покеру відображають віртуальні карти, використовують генератори випадкових чисел і є більш інтерактивними.

Електронні машини для блекджека вперше з'явилися в 1960-х роках і зараз широко доступні в казино. За останні 30 років стали доступні автономні електронні версії майже всіх інших загальнодоступних карткових ігор та ігор для казино.

Багато юрисдикцій, як місцевих, так і національних, або забороняють гемблінг або сильно контролюють його, ліцензуючи постачальників. Таке регулювання, як правило, призводить до азартного туризму та незаконного гемблінгу в регіонах, де це не допускається. Залучення урядів через регулювання та оподаткування призвело до тісного зв'язку між багатьма урядами та гемблінговими організаціями, де легальна азартна гра надає значні державні доходи, такі як у Монако або Макао, Китай.

Існує в цілому законодавство, яке вимагає, щоб шанси в ігрових пристроях були статистично випадковими, щоб запобігти виробникам зробити неможливими деякі результати високої виплати. Оскільки ці високі виграші мають дуже низьку ймовірність, упередженість гемблінг оператора може бути легко пропущена, якщо не ретельно перевірятимуться шанси випадкових чисел. Більшість юрисдикцій, які дозволяють грати, вимагають від учасників досягнення певного віку. У деяких юрисдикціях вік азартних ігор відрізняється залежно від типу азартних ігор. Наприклад, у багатьох американських штатах потрібно понад 21 рік, щоб увійти до казино, але вже після 18 років можна купити лотерейний квиток.

Справді, за останні 100 років законодавці та суди приділяли чимало часу та зусиль для з'ясування того, що можна визначити як легальні ігри і не є гемблінговою активністю через історичну незаконність багатьох форм гемблінгу та необхідність формального регулювання та оподаткування легалізованих форм. У більшості західних країн визначення гемблінгових ігор було розроблено в кінці 1800-х років і уточнено на початку 20-го століття. Такі тлумачення містяться в законодавстві та у загальних законах, що стосуються діяльності «ставок» і «ігор» (Блейкі,1984). На відміну від різноманітності академічних визначень, існує значна одноманітність в юридичному визначенні ставок і ігор між різними країнами.

Ставки (також відомі як "ставки"), як правило, юридично визначені як ставка грошей або щось матеріальне значення на результат невизначеної події проти того, хто підтримує іншу думку про результат (Блейкі,1984).

Ігри, як правило, визначаються як діяльність, що містить три елементи: ставка, приз і шанс (Блейкі,1984). (Зауважте, що «гра» - це оригінальний архаїчний термін, який використовується для опису того, що ми розуміємо зараз як «гемблінг».

Технологія його завжди відігравала певну роль у розвитку гемблінгур і продовжуватиме відігравати найважливішу роль у розвитку можливостей збільшення варіативності гемблінгових ігор (наприклад, гемблінг в Інтернеті). Хоча технологічний прогрес його давно пов'язаний з поліпшенням можливостей гемблінгових ігор, в літературі мало що написано, вказуючи на це посилення та його наслідки для проблемних гравців. Таким чином, в дипломі розглядається ця ситуація і досліджуються технологічні наслідки ситуаційних та структурних характеристик, приділяючи особливу увагу гемблінговим ігровим автоматам. Вплив технології на товариськість гемблінгових ігор також

досліджується з наступним більш спекулятивним розвитком інтернет-гемблінгу як сфери потенційного занепокоєння.

Часто здається, що весь світ гемблінгу розпочався в нашому житті, або, звичайно, у період між першою третиною 20-го століття і сьогоднішнім. Це почуття валюти підкріплюється новими центрами казино - Лас-Вегасом, Макао, Сінгапуром - і новими технологіями, які характеризують таку частину цієї трільйонної глобальної індустрії: електронні ігрові пристрої, Інтернет-ігри та можливості для ставок, телевізійні турніри Техаського холдему, офісні ставки, багатодержавні та багатонаціональні лотереї з виплатами в десятки або сотні мільйонів доларів, фунтів або євро.

Але реальність, як часто стверджують кліше, полягає в тому, що гемблінг існує так довго, як людство. Гемблінг є другою найстаршою професією. У гробницях древніх були знайдені гральні кістки. Римські солдати кидали жереб для одягу Ісуса біля підніжжя хреста. Гемблінг, мабуть, відігравав роль практично в кожній цивілізації, з найдавніших часів. Іноді важливо нагадувати про цю реальність.

З археологічних розкопок в Месопотамії та стародавнього Єгипту, де можна було знайти примітивні кістки та інші азартні атрибути, до сучасних казино та палаців розваг Wynn, Venetian, Caesars Palace, MGM Grand і кіберпростору - де мільйони споживачів випробовують свою удачу і щодня отримують свої шанси. Мережа наповнена анекдотами про великі перемоги і втрати; відомі переможці та трагічні програти; приказки про мораль з поганими закінченнями; зустрічі з негідниками, шахрайствами, жертвами, бандитами, підприємцями та виродженими гравцями різних відтінків; докладні описи ігор, ставок, інструментів і знарядь азартних ігор; та короткі візити до романтичних, мирських і хижих ігрових майданчиків протягом століть (наприклад, у Лондоні у 18 столітті, азартні

клуби вздовж вулиць Пікаділлі та Сент-Джеймс були названі «пеклами». в іншому місці Лондона називалися «нижніми актами».)

Гемблінгові ігри відбувалися, в тій чи іншій формі, сотні, якщо не тисячі років, і нерозривно пов'язані з історією людства. Від стародавнього Китаю, де були виявлені ознаки рудиментарних азартних ігор на плитках, до Єгипту, де були розкопані найдавніші відомі кістки, до сцен на грецькій та римській кераміці, які вказують на те, що ставки на боротьбу з тваринами були звичайними, а тварини були виведені з тієї єдиною метою люди люблять грати і робити це при кожній можливості. Близько 200 р. до н.е. «біла голуба» була розіграна в ігрових будинках Китаю з дозволу губернатора провінції, який отримав відсоток від прибутку, а виграші часто використовувалися для фінансування державних робіт; Навіть Гарвард і Йель спочатку фінансувалися за допомогою грошей лотереї, які вони продовжують використовувати сьогодні.

Вважається, що гральні карти вперше з'явилися в Китаї в 9-му столітті, хоча відіграні ігри невідомі, і карти мало нагадують ті, що використовуються сьогодні. Карти часто прикрашалися людськими формами, але, оскільки ігри розповсюджувалися по всій Європі, почали з'являтися королі і королеви, з якими ми більш знайомі.

Як гемблінг поширювався і розвивався в суспільстві, сфера гемблінгу стала більш організованою і регульованою.

Перші казино або ігрові будинки з'явилися в Італії в 17 столітті; Рідотто був створений у Венеції в 1638 році, щоб забезпечити контрольоване гральне середовище, і казино почали з'являтися в усій континентальній Європі в 19 столітті.

Ігри, такі як Рулетка і Вінт-ет-ен приїхали в США з ранніми поселенцями з Франції, а парові човни на Міссісіпі стали місцем проведення азартних ігор для заможних фермерів і торговців; версія

покеру, що виникла в Персії 17-го століття, гралася в Новому Орлеані в 1829 році.

Механізація азартних ігор означала, що тоді виграші можна було б більш точно регулювати. Перша гральна машина була розроблена Sittman і Pitt в Нью-Йорку, і приблизно в той же час машина Liberty Bell була винайдена Чарльзом Фей у Сан-Франциско. Перший відео-слот був винайдений у 1976 році, який проклав шлях для наступних онлайн-слотів.

У 1994 році Антигуа і Барбуда прийняли Закон про вільну торгівлю та переробку, що дозволило видавати ліцензії організаціям, які звертаються до відкритих інтернет-казино. До онлайн-казино, перше повністю функціональне програмне забезпечення азартних ігор було розроблено компанією Microgaming (однією з найбільших розробників казино та ігор у світі сьогодні) на основі програмного забезпечення Isle of Man. Це було забезпечено програмним забезпеченням, розробленим компанією CryptoLogic, мережею програмного забезпечення для онлайн-безпеки. Безпечні операції стали життєздатними і призвели до перших онлайн-казино в 1994 році.

У 1996 році була створена Комісія з ігор Kahnawake, яка регулювала онлайн-ігрову діяльність з території Mohawk Kahnawake і видає ліцензії для ігор у багатьох онлайн-казино та покер-румах. Це спроба зберегти операції ліцензованих організацій онлайн-азартних ігор справедливими і прозорими.

Незабаром після того, як у 1999 році, був введений Закон про заборону азартних ігор в Інтернеті, що означає, що компанія не може запропонувати жодного продукту онлайн гемблінгових ігор будь-якому громадянину США. Це не пройшло. Багатокористувацька онлайн-гемблінг гра була також представлена в 1999 році. Перші живі казино дилерів з'явилися в 2003 році люб'язно від Playtech, який створив гібрид "казино з цегли та мінометів" і віртуального світу.

1.2. Мотивація гравців, як ключовий предмет наукового дослідження гемблінгових процесів

Мотивація «Мотивація» є широко використовуваним поняттям у дослідженнях поведінки людини, включаючи азартну поведінку, і тому її більш точний сенс змінюється. У цьому огляді мотивація буде використана в загальному розумінні як причина того, що людина може брати участь у певній діяльності або вести себе певним чином.

Різниця між мотивацією та залученням не є чітко визначеною. Для того, щоб людина займалася азартною діяльністю, повинна бути якась мотивація. Якщо мотивація сильна, залучення буде високим. Проте, в переглянутій літературі часто існує неявне або явне розмежування між мотивами як факторами, які пояснюють, чому люди беруть участь у різних формах азартних ігор, а ступінь залученості, як наслідок процесів, які можуть бути досить складними. Таке розмежування, як видається, має значення для цілей цього огляду, оскільки люди з проблемами азартних ігор і без них можуть мати подібні мотиви для азартних ігор, але значною мірою відрізняють ступінь участі в азартних іграх. Ці питання далі обговорюватимуться у моїй роботі.

Структурний функціоналізм - це соціологічна макро-теорія, заснована на припущенні, що суспільство складається з компонентів, які мають відмінні функції. Коли виникають суттєві складові суспільства, суспільство створює механізми для боротьби з конфліктом і інтегрує загальну систему. Суспільство схоже на велику саморегулюючу машину або організм, що з часом підтримує рівновагу.

Два основних соціологічних дослідження гемблінгу базуються на структурній функціональній теорії: азартні ігри Едуарда Девера та соціальна структура: соціологічне дослідження лотерей та коней в сучасній Америці та азартні ігри Некама Тес в Швеції.

Девере ставив під сумнів думку про азартні ігри як девіантність і соціальну патологію, стверджуючи, що гемблінг має позитивну соціальну функцію, будучи запобіжним клапаном для напруженості і розчарувань, які відчувають люди. Згідно з Девери, такі почуття обов'язково створюються ієрархічною капіталістичною системою, де індивід підпорядковується вимогам промислового способу виробництва і де не може бути успішним, незважаючи на моральну цінність, яку всі люди повинні спробувати. бути таким. Азартні ігри можуть допомогти зменшити цю напруженість і розчарування. Увійшовши в лотерею, індивіди можуть мріяти про перемогу на вдачу і тим самим здобути всі атрибути успіху. Люди можуть також робити ставку на коней і тим самим отримувати задоволення від контролю та управління ресурсами, відчуття, що їм заперечується у своєму повсякденному житті як підлеглі працівники чи фабрики. Якби не було гемблінгу, така напруженість була б небезпечною для суспільства, виробляючи «руйнівні спекулятивні спонукання і етично девіантні економічні мотиви». Цей аргумент є типовим для радикального структурного функціоналізму, в якому всі соціальні інститути, якими б вони не були марними, мають позитивні соціальні функції.

Дослідження азартних ігор у Швеції фокусується на формі правового грального життя в Швеції в 1960-х: футбольні пули. Вона зауважує, що 75% шведських чоловіків беруть участь у цій грі, і, отже, концепція гемблінгу як соціальної девіантності в цьому випадку явно недоречна. Тес аналізує участь у азартних іграх у різних соціальних верствах і робить висновок, що він знижує соціальну незгод. Зберігаючи живі надії на соціальне вдосконалення, азартні ігри пом'якшують деякі з плутань, що впливають з перешкод, з якими стикаються верстви населення в прагненні виконувати свої прагнення до соціальної мобільності.

Таке зменшення розчарувань, як стверджує Тес, впливає на шведське суспільство. У тій мірі, в якій соціально-індуковані розчарування можна розглядати як потенційні джерела девіантної або революційної поведінки в тому, що вони могли б виявляти вираження як прямі атаки проти існуючого суспільного устрою, полегшення цих розчарувань є корисним для безперервності соціального порядку. Таким чином, замість того, щоб звертатися проти первинного джерела їхніх позбавлень і непрацездатних прагнень, гравці звільняються шляхом гри у гемблінгові ігри з деякими фрустраціями і, отже, менш схильні атакувати існуючу класову структуру.

Згідно з цим напрямком міркування, підтримка суспільного устрою завжди обслуговує тих, хто при владі, тобто капіталістичний клас, і гемлінг таким чином захищає їхні інтереси, служачи «опіумом народу», цитуючи характеристику релігії К. Маркса на робочий клас. Однак, існує кілька академічних досліджень з питань гемблінгу, які представляють такий аргумент. Структурний функціоналістичний погляд на азартні ігри спирається на дещо застарілу теорію суспільства як на підтримку рівноваги, теорію, яка не може адекватно враховувати соціальні зміни та конфлікт. Припущення щодо ширших соціальних функцій гемблінгу є сумнівними. Теорія дійсно визначає правдоподібні мотивації, що впливають з соціальної фрустрації, для того, щоб люди могли брати участь у азартних іграх, а ступінь залучення можна пояснити силою плутаності. Проте ці мотиви для азартних ігор можна вивчати, не переносючи важкий і громіздкий теоретичний рюкзак структурного функціоналізму.

Окрім робіт Деверо і Тека, не існує жодного іншого великого дослідження, яке б мало радикальний структурний функціоналістичний погляд на азартні ігри. Більш поширеним у соціологічних та культурних дослідженнях є думка, що азартні ігри знімають напруження та

розчарування, які відчувають індивіди через їхню позицію в суспільстві, але таке полегшення не є головним поясненням того, чому азартні ігри практикуються в певному суспільстві. Люди спекулюють з різних причин, а для деяких соціальних розладів - мотив. Азартні ігри в суспільстві можна просто пояснити як діяльність дозвілля, яку можна перетворити на бізнес для приватних компаній або як джерело доходу для держав.

Ряд досліджень загалом свідчить про те, що відхід від рутинного життя в сучасному суспільстві є мотивом для гемблінгових ігор. Люди прагнуть втекти не тільки від плутань, спричинених їхнім положенням у соціальних структурах, а й через аномію і відчуження і від усіх видів у їхньому житті, які вони відчувають як нудні або клопітні. Цей аргумент вписується в загальну думку психологів, про яку в моїй роботі не буде йти мова, про те, що проблемний гравець намагається або розслабитися, або відчутти відчуття, і використовувати азартні ігри як самолікування для аномальних гіпо- або гіпертензивних афективних станів.

«Теорія потоку» займає територію між цими соціологічними та психологічними поглядами, оскільки вона зосереджується на захоплюючому досвіді гри, але по відношенню до азартного гравця, а не до проблемного гравця. Теорія потоку поєднує соціологічну, психологічну та культурну перспективу. Її застосування в азартних іграх викладено в статті в журналі Американський Антрополог. "Потік" визначається як приємний стан оптимального досвіду, який генерується певною діяльністю: актор повністю виникає в діяльності, відчуває радість і повноту, і забуває про тимчасові і земні справи. Таким чином, стан диссоціації проблемного азартного гравця відповідає досвіду гравця. Ігри та спорт багатьох видів практикуються, по суті, тому, що вони генерують досвід. Для осіб, які мають досвід, діяльність не повинна бути ні надто складною, ні надто простою; у цьому відношенні нейтралізаційний канал досить вузький. У звичайному житті люди найчастіше перебувають за

межами каналу. Є або занадто багато варіантів вибору - тобто, складні і викликають занепокоєння - або є кілька варіантів корисного виконання речей, що призводить до нудьги. Тому люди створюють і шукають діяльність з оптимальним балансом між можливостями і вибором, де вони можуть відчувати владу.

Що стосується азартних ігор, Чікжентмихалий і колега пишуть. Як і всі ефективні ігрові форми, азартні ігри успішно розмежовуються, за допомогою фізичних знарядь і правил, шматочком реальності, з яким гравець може впоратися передбачувано, тим самим втрачаючи себе в приємному стані діяльності і свідомості. Без будь-яких турбот або нудьги. Основним структурам гемблінгу властиво, що вони різко розмежують можливості. Уміючи передбачати можливості гри, гравець досягає міри контролю над навколишнім середовищем, збалансоване стан між хаотичною турботою і хитною нудьгою - слабкою областю, в якій він переживає гру.

У своєму соціологічному аспекті теорія поглядів грає як сферу дії, відокремлену від повсякденної соціальної реальності. Соціальна ідентичність гравця стає нерелевантною, що може бути полегшенням, якщо ця ідентичність не вважається корисною. Проте, заявивши це, теорія не розробляє багато чого про можливі соціальні винагороди від гри, але зосереджується на залученні особистості до гри і отриманому досвіді її. Природно, що дана теорія обмежується формами гемблінгових ігор, які є досить тривалими і, таким чином, мають потенціал для генерування досвіду.

Усі варіанти теорій, пов'язані з розчаруванням і втечею, як мотиви азартних ігор, припускають, що існують дві окремі сфери діяльності: повсякденний світ і світ азартних ігор. Розчарування, що відчувається у звичайному житті, підштовхує гравця до світу азартних ігор: гравець втікає. Теорії також стверджують, що гра в азартних іграх залучає гравців,

пропонуючи винагороду і захоплюючий досвід. Такий досвід розглядається як особливо придатний для зняття розчарувань. Нижче я розгляну підходи (соціологічні мікро-дослідження та культурологічні дослідження), які більш широко вивчають «тяглі» риси азартних ігор, і не обов'язково пов'язані з фрустраціями та іншими негативними емоціями.

Спостереження про те, що в певній мірі люди спекулюють вирватися з повсякденного життя, яке може включати розчарування різного роду, є безперечним. Це можна очікувати, оскільки азартні ігри є в основному дозвільною діяльністю, в якій люди беруть участь добровільно. У психології загальноприйнятим є те, що деякі форми проблемної гембілювання пов'язані з інтенсивно відчуваною потребою втечі. Якісні та інші дослідження, які розповідають про особливості втечі та відповідні емоційні та сенсорні винагороди від азартних ігор, є цінними для проблемних азартних ігор. Мотиви для участі у специфічних формах азартних ігор можуть бути виявлені, і сили, які відштовхують гравця від звичайного життя і тягнуть його до азартних ігор, повинні впливати на ступінь участі в азартних іграх.

Численні письменники обговорювали соціальну винагороду, яку отримують від азартних ігор. Багато з цих творів можна охарактеризувати як символічну взаємодію, яка є головною дужкою мікросоціології, що впливає з думок американського філософа Джорджа Герберта Міда, про соціальне походження розуму і самого себе, як це тлумачить соціолог Герберт Блюмер. Будучи реакцією проти біхевіоризму, символічний інтеракціонізм підкреслює, що людські дії засновані на інтерпретації подій, а не просто на відповідях на подразники. Інтерпретація дає сенс подіям, а значення соціальної взаємодії постійно змінюються. Таким чином, символічний інтеракціонізм є вивченням культури і соціального значення на мікрорівні. Як таке, воно вписується в дослідження

культурних значень і моделей у великих масштабах, тобто в етнології, антропології та культурології.

Можливо, найбільш широко відома теорія про соціальні винагороди від азартних ігор була сформульована американським соціологом Ервіном Гоффманом, який деякий час працював круп'єм і дилером в казино Невади. Хоча сам Гоффман не описував своє мислення як символічний інтерактивність, його зазвичай позначають так. Гоффман зосереджується на дрібномасштабній соціальній взаємодії між гравцями та соціальними нагородами, які отримують від азартних ігор. Гоффман осмислював суспільне життя взагалі як гру. Його погляди на азартні ігри є найбільш явними в есе «Де дія», в якому він визначає дії як «наслідки, проблеми і вживаються за те, що вважається заради них». Прикладами такої діяльності є змагальні види спорту, участь у політичних дебатах, нічні клуби, азартна гра є «прототипом дії». Дія завжди публічна і «доленосна» - невідомо заздалегідь, як все вийде. Таким чином, дія ставить індивіда під тиск і виявляє його або її характер. Сильний характер має ряд позитивних властивостей, таких як мужність, божевілля, цілісність, галантність, спокій, присутність розуму, гідності та стадії. Сильним характером є визначення того, чого прагнуть всі люди, хоча те, що саме розуміється під сильним характером, залежить від соціальних контекстів і соціальних груп.

Характер є парадоксальним явищем. З одного боку, це цілком стійка риса людини: це соціальна характеристика людини. З іншого боку, характер може легко змінюватися. Характер може бути створений або швидко зруйнований поведінкою людини в критичних соціальних ситуаціях. Таким чином, шукаючи дію, люди можуть прагнути створити або відтворити образ свого характеру як сильного в певному сенсі, хоча вони також можуть зазнати невдачі і засмітити враження, яке вони роблять у суспільному житті: «характер грає». Гоффман розглядає участь людей у

дії як «конкурс персонажів», який є «особливим видом моральної гри». Таким чином: «хвилювання і прояв характеру, побічні продукти практичних азартних ігор, серйозних доленосних сцен, у випадку дії стають мовчазною метою всього шоу».

Коротше кажучи, Гоффман вважає, що азартна гра мотивується бажанням індивідуумів справляти сприятливе враження на інших - демонструючи майстерність у грі, а також компроміс при перемозі та втраті - і тим самим підвищуючи особистий престиж. Ця точка зору присутня в численних інших соціологічних і культурних аналізах азартних ігор. Згідно з цим поглядом, люди повинні бути менш мотивовані, щоб грати в азартні ігри, якщо вони повинні робити це самостійно; вони воліють мати глядачів, спільників та / або опонентів. «Конкурс характеру» в азартних іграх не може відбутися, якщо учасники не розглядають дії гри як такі, що мають значення, пов'язані з характером і соціальним престижем. Ці значення одночасно створюються і реагуються на соціальну взаємодію азартних ігор; ці дії не можуть ні носити ці значення по суті, ані значення не можуть бути повністю сформовані в будь-якому місці, але в контексті азартних ігор. Майже всі ці дослідження стосуються ігрових середовищ, в яких домінують чоловіки. Питання престижу та показової демонстрації характеру, здається, не мають великого значення в азартних іграх, де панують жінки, такі як салони бінго та зони для ігрових автоматів з низькими ставками в казино. Хоча Гоффман не розробив явно тему, конкурс персонажів в азартних іграх може бути збільшений. Деякі етнографічні та історичні дослідження показують, що азартні ігри між людьми можуть набувати характеру дуелі, а азартні ігри між групами людей у досучасних суспільствах могли замінити ворожнечу. Такі екстремальні зустрічі з азартними іграми зазвичай закінчуються лише тоді, коли одна зі сторін втратила всі свої гроші і / або майно.

Гоффман зосередився на азартних іграх як соціальний конкурс, що передбачає міру протистояння, антагонізму і навіть відкритої агресії. Багато досліджень азартних ігор, однак, підкреслюють соціальну винагороду від азартних ігор, які мають відношення до спільності та дружності. Таким чином, люди частково грають в азартні ігри, тому що це спосіб поєднатися з іншими. Через соціальну взаємодію, що відбувається під час азартних ігор, створюються загальні цінності та зводяться; азартних іграх даються значення, які дозволяють йому функціонувати як соціальна і групова діяльність.

Таким чином, соціальні нагороди від азартних ігор можуть бути двох типів: одне - на осередок і змагання, а інше - на спілкування. Деякі типи ігор за своєю структурою посилюють змагання між гравцями, такими як покер. Інші види гри сприяють спілкуванню, наприклад, бінго і ставки на конях.

Сила азартних ігор, щоб створити соціальну приналежність і надати соціальну винагороду, лежить в основі досліджень, які розглядають азартні ігри як субкультури або обмежені культурні сфери. Регулярні гравці не тільки збираються разом з іншими людьми і таким чином задовольняють свої потреби в соціальних контактах, але й беруть участь у діяльності, яка відповідає конкретним і складним культурним кодам. При потраплянні в ігровий простір, наприклад, в казино чи іподромі, люди залишають звичайний світ і свої щоденні ідентичності і збираються разом з іншими в іншому «світі», де вони можуть припустити іншу ідентичність.

У своїй книзі «Гоночна гра» Марвін Б. Скотт підсумовує свої спостереження щодо субкультурного світу учасників іподрому: Гоночна траса сама по собі є невеликим космосом. Соціальний клас та інші фонові характеристики гравців виключені як актуальні в цій області. Не тільки виключаються зовнішні ідентичності, але дозволяючи гравцеві здійснювати нові навички і раціональності, скачки роблять нові

ідентичності. На доріжці Семмі художник стає гандикапом Семмі. Оскільки індивід на трасі занурений у дію в присутності інших, аналогічно захоплених, реальність його «поля свідомості» підтверджується і нав'язується йому з ясністю і виразністю. Іншими словами, пережита реальність є всеосяжною реальністю. Деяким особам, гральний світ - з його "діями" (у сенсі Гоффмана), нормами та соціальною взаємодією - може здатися кращим для звичайного світу, мотивуючи їх провести там багато часу. а отже, і багато грошей. З медичної точки зору щодо участі в азартних іграх, такі особи, ймовірно, будуть розглядатися як «патологічні гравці», але з соціологічної точки зору вони просто є постійними гравцями на ігровому місці.

У назві книги йдеться про тих, хто називає себе "виродженими": навіть на Різдво Христовому вони зібралися в книзі гонки Хараха в Південному озері Тахо, штат Невада, щоб зробити ставку на коней. Rosecrance стверджує, що соціальна ідентичність приналежності до групи гравців є однією з головних причин, чому ці гравці зберігаються в азартних іграх, незважаючи на те, що втратити багато грошей у довгостроковій перспективі.

У той час як соціальні винагороди від азартних ігор впливають на певних осіб, мотивація до глибокої участі в азартній субкультурі може бути посилена досвідом звичайного життя гравця в суспільстві, як не вигідний або відкритий. Цей процес є осередком вивчення Грантом океану регулярних гравців у американському казино. Казино є субкультурою з характерними цінностями, переконаннями та неформальними нормами. Це «справедливий світ», де соціальні відмінності, етнічна приналежність і фізичні недоліки не мають значення. Ключовими цінностями серед регулярних гравців є «побиття системи» і «співпраця». Гравці сприймають себе як егалітарну групу з загальним інтересом до казино. З часом окремі особистості розвиваються в

соціальному світі казино, що підвищує самооцінку і є позитивним підсилювачем для частої азартної гри. Для звичайних азартних гравців субкультура казино дуже корисна, і вони витрачають багато часу і грошей, щоб бути її частиною. У той же час багато хто з постійних почуттів відчувають невдоволення зовнішнім, звичайним світом, де вони підпорядковуються соціальним посадам, мають низький статус, мають мало друзів і відчувають мало соціальної приналежності. Крім того, оскільки вони стають глибоко залученими до азартних ігор в казино, вони також отримують клеймо того, що вони є патологічними гравцями. В основному американському суспільстві, будучи патологічним гравцем, можна припустити певну проблему психіки чи особи. Це ще більше ускладнює для окремих людей відмову від субкультури азартних ігор казино та реінтеграції в суспільство.

Таким чином, для соціально маргіналізованих осіб азартні ігри в казино можуть стати притулком, де вони отримують більш корисне життя, ніж у суспільстві в цілому. Океан підводить підсумки соціальних сил, які створюють відштовхування від основного суспільства і тяжіння до субкультури звичайного азартного ігорного казино: «за вибором люди схильні тяжіти до соціальних ситуацій, які ставлять їх у вищий статус». Якщо людина відмовляється від прихильності до загального суспільства і приймає ідентичність як гравець, то спосіб життя азартних ігор може призвести до необхідності залучення грошей за допомогою суєти та злочинної діяльності.

Питання грошових втрат незмінно обговорюється в дослідженнях з азартних субкультур. Оскільки перспектива є соціологічною, великі втрати не розглядаються як наслідки патологічної азартної поведінки. Як правило, втрати розглядаються як наслідки неадекватного управління грошима та дефектних стратегій гри. Замість того, щоб бути підданим психологічному лікуванню, гравець, який втрачає багато грошей, повинен

бути освічений у оптимальних стратегіях гри та ставок. Виявлено кілька дефектів управління грошовими коштами. «Ходити по нахилу» означає, що через деякий розчаровуючий поворот подій гравець втрачає контроль і відходить від розумних стратегій гри. Подібна концепція - «поганий удар», що стосується гравця, який страждає низкою нез'ясованих втрат, що ставить під сумнів його здатність грати вміло і викликає безрозсудний і неконтрольований азартні ігри.

Дослідження субкультури підкреслюють важливість соціального виміру азартних ігор для пояснення різних рівнів залучення. Дуже велика участь, що призводить до величезних грошових втрат і безлічі особистих проблем, можна переконливо пояснити соціальними факторами, а не індивідуальною патологією. Якщо особистісні риси важких гравців будуть виявлені в проблемних азартних іграх, важливо розрізнити субкультурного гравця від справжнього патологічного гравця, проблеми якого, по суті, психологічні. Обмежені налаштування азартних ігор з певними субкультурами також звертаються до випадкових гравців, які можуть відчувати їх як цікаві та захоплюючі. Проводити час у такій обстановці, будучи там своєрідним туристом, може бути мотивом для участі у специфічній формі азартних ігор.

Однією з розробок стандартної теорії корисності було запровадження концепції неподільності витрат. Стандартна економічна теорія припускає, що гранична корисність постійно зменшується, а в деяких сегментах, можливо, зростає, тобто крива корисності є гладкою і не є нерівною. Це припущення ґрунтується на припущенні, що закупівлі, які споживач може зробити, є частково ділими. Це, звичайно, не так, оскільки ви не можете придбати, наприклад, десяту частину телевізора або відпустку. Є справді економічні домовленості, такі як кредитування, купівля-оренда та купівля в розстрочку, які дозволяють особам платити десяту частину, отримувати товар і сплачувати решту пізніше. Однак, не

всі споживачі отримують такі послуги, і не всі товари продаються за таких умов. Отже, споживачеві іноді потрібна сума додаткових грошей, яка дозволила б йому або їй придбати товар у великій кількості (відповідно до бюджету), а тому додаткові гроші мають порівняно високу корисність. Азартні ігри, вводячи лотереї, дають людям можливість отримати ці додаткові гроші і, таким чином, виникають, за певних обставин, як раціональні та корисні, що максимізують економічну поведінку. У цьому аспекті азартні ігри мають економічну функцію, дуже схожу на економію, де багато дрібних «депозитів» дозволять отримати один величезний «висновок» грошей. Дослідження азартних ігор серед міських бідних американців у 1970-х роках показало, що покупка лотерейних квитків дійсно може бути формою заощадження, хоча й з високою негативною процентною ставкою (еквівалентна валовій процентній ставці оператора лотереї). Невеликі наявні суми були регулярно вкладені в лотерейні квитки. Збереження таких невеликих сум в банку не було реалістичним варіантом, і збереження їх у домі було складним, оскільки існувала постійна потреба у використанні грошей для дешевих, повсякденних товарів. Час від часу лотерея виграла, наприклад, сума в 100 разів перевищувала вартість квитка. Це дозволило гравцеві лотереї купувати досить дорогі речі, які інакше не могли бути надані. Подібні спостереження азартних ігор в лотереї є формою збереження серед неблагополучних людей, наприклад, у Великобританії і в Італії.

Гемблінг як форма заощаджень подібні до лотерейних депозитних рахунків, які не сплачують відсотки звичайним способом, але розподіляють гроші вкладникам за допомогою розіграшу лотерей, використовуючи номери рахунків. Такі азартні ігри також нагадують ротаційні ощадні та кредитні асоціації, поширені в країнах третього світу. У цих асоціаціях члени регулярно вносять невеликі суми до колективного фонду. Існує багато різних способів розподілити накопичені суми

заощаджень між членами, одна - через лотерею. Деякі архаїчні форми оощадних асоціацій були задокументовані, такі як кия, клуби кредитування дореволюційного Китаю. У цих клубах гроші, що накопичувалися за рахунок членських внесків, розподілялися щомісяця декільком членам, обраним на розіграші, що проводилися з дрібними дерев'яними кульками, позначеними іменами та номерами членів.

Спостереження, що деякі способи азартних ігор мають економічну функцію, подібну до економії, спонукає нас відреагувати на можливі позитивні аспекти азартних ігор і мати на увазі це при оцінці ролі азартних ігор у суспільстві. Значною мірою невідомо, якою мірою люди в сучасних західних суспільствах грають, тому що це альтернатива економії, що дає їм можливість купувати, раз у раз, відносно дорогі товари, що не дозволяє їх домашній бюджет. Якісні дослідження можуть свідчити про наявність такої економічної функції деяких видів азартних ігор. Дослідження дослідження, включаючи відповідні питання щодо доходів та витрат, можуть показати, чи може ця функція мати якийсь помітний вплив на залучення азартних ігор та проблемні азартні ігри.

Три основні поняття - мотивація, стан потоку та задоволення - будуть обговорюватися в нашій роботі, щоб зрозуміти, чому людям подобається грати в ігри. Мотивації пояснюються як причини гри: гравці можуть бути мотивовані, щоб досягти цілей, уникнути реальних проблем або виразити себе через ігрові персонажі. Стверджується, що ставлення до геймерів як до монолітної групи неможливе, оскільки різні люди грають в ігри з зовсім іншої причини (Йі, 2012). Суть у тому, що мотивація діє як найважливіша частина наступної концепції, яка називається поточним станом.

Міхалі Чіксентміхалій описує потік як стан граничної уваги уваги, коли ви повністю беруть участь у процесі вирішення проблем, і ніщо не може відвернути вас від діяльності (Чіксентміхалій, 1990). Для існування

стану потоку необхідно виконати три умови: баланс викликів і навичок; чіткі цілі та зворотній зв'язок; на невизначені результати можуть впливати дії гравця (Чіксентміхалій, 1990). Останнім нашим поняттям є забава, яка може бути викликана станом потоку, тоді як потік і забава не є однаковими. Всі терміни - залучення, глибоке залучення, задоволеність гравців і розваги - характеризують задоволення (Мерфі, 2011). Легше зрозуміти, якщо наведений приклад - офісний працівник, який заповнює багато подібних форм, може досягти стану потоку (його навички та завдання задачі збалансовані, цілі чіткі, він відчуває спотворення часу тощо), але це Процес навряд чи йому забавний. У той же час, забава - це досить туманний термін, адже інстинктивно зрозуміло, чи гра дає задоволення чи ні, але сформулювати сувору інтерпретацію веселощів важко. Однак ця концепція важлива і часто обговорюється, оскільки важливо зрозуміти, що робить людей щасливими, коли вони грають в ігри. Кілька дослідників спеціально подивилися на багатокористувацькі ігри і дослідили поняття потоку, забави, мотивації. Відомі принципи внутрішньої якісної складової задоволеності гравців під психологічним підходом до розваг у онлайн-іграх розроблені Томасом Малонем (Малон, 1981) і задіяні в трьох аспектах: виклик, фантазія та цікавість. “Невизначеність щодо досягнення мети” - це визначення виклику, який дає Малон; Допитливість відноситься до інтересу до того, що відбудеться далі в грі; інший мотиваційний аспект ігор пов'язаний з темами або фантазіями, які вони втілюють або заохочують.

Значення веселощів також цікаво для Ніколь Лазаро. Її весела кластеризація перетинається з фундаментальними поняттями Малоун (Малоун, 1981) і Чіксентміхалій (Чіксентміхалій, 1990) і є результатом дослідження переваг гри, висловлених гравцями (Лазаро, 2004). Чотири типи розваг були запропоновані Лазаро на основі виразів обличчя гравців і опитувань на них - важка забава, легка забава, серйозна забава, веселощі

людей. Жорстка забава пов'язана з викликом, стратегією і вирішенням проблем. Легке задоволення описує задоволення гравців від стану занурення, повного поглинання, цікавості. Деякі гравці сприймають гру як терапію і радіють зміні внутрішнього почуття (наприклад, релаксації) до і після гри, яка називається серйозною забавою. Забава від соціального досвіду, взаємодії між людьми пояснює концепцію веселоців людей. Більше того, важливо підкреслити, що виробництво статистично значущих результатів не відповідає роботі Лазаро.

Раф Костер, натхненний веселою кластеризацією Лазаро, розробив власну «Теорію веселоців» (Костер, 2005). Він стверджує, що «веселоці - це просто ще одне слово для навчання», тому вивчення нових і непередбачуваних закономірностей - це задоволення для нас. Нам так подобається, тому що за нормальних обставин навчання абсолютно непередбачуваним досвідом занадто ризиковано. Шум (картини, які ми не розуміємо) і нудьга (занадто прості закономірності) суперечать забавам у погляді Костера, який тісно пов'язаний з теорією потоку, де завдання і навички повинні відповідати один одному. Тим часом, автор теорії веселоців нагадує, що інші види речей, крім вивчення головоломок і освоєння відповідей на ситуації, також сприяють загальному досвіду. Є багато інших класифікацій веселоців, які були запропоновані дослідниками, включаючи вісім видів забави (відчуття, фантазія, розповідь, виклик і т.д.), що стоять за механікою, динамікою і естетикою; три аспекти веселоців, такі, як стійкість (бажання зробити знову діяльність, яку ми сприймали як задоволення), залучення (вимір веселоців) і очікування (задоволення, яке впливає на попередні очікування гравців); і навіть рамки тринадцяти задоволень від гри. Проте ці визначення доводять, що неможливо врахувати всі складові веселоців і що нам необхідно визначити основні, які характеризують більшість гравців і які будуть кількісно оцінені. Наприклад, тільки аналіз даних

може виявити, чи є фантазія і наратив окремими конструкціями, або вони є лише двома різними мітками для одного і того ж виду задоволення. Тим часом, ми хотіли б звернути увагу на метод, який Костелло (Костелло та ін., 2007) використовував для вимірювання взаємодії (що є синонімом веселощів на наш погляд): автор вивчив відеоматеріали щодо позитивних (посмішки, сміх і т.д.) і негативні (ознаки нудьги, негативна вокалізація). Цей метод є більш об'єктивним, але його не можна використовувати для великих груп користувачів.

Іншим поняттям, пов'язаним із забавою, є типи гравців. Були запропоновані різні типи, але єдина модель, яку ми хотіли б обговорити, - це типи гравців Бартла, оскільки вона набула широкого інтересу і історично важлива. Чотири типи гравців включені в початкову модель Бартл (Бартл, 1996): соціалізатори, донори, вбивці та дослідники. Соціалізатори зацікавлені у взаємодії з іншими гравцями; Успішні намагаються «виграти» гру і стають потужними; Вбивці роблять все можливе, щоб зруйнувати досвід інших; Дослідники користуються віртуальним світом. Незважаючи на те, що модель пізніше була розроблена в моделі 8 типів гравців (Бартл, 2003), вона все ще має деякі обмеження, обговорені в статті Йі (Йі, 2006). Перш за все, кілька компонентів, пов'язаних з одним Типом, не можуть бути пов'язані між собою. Як доведено в дослідженні Йі, рольова гра і соціалізація, що підпадають під тип соціалізатора в моделі Бартла, насправді є двома незалежними мотивами. По-друге, типи гравців можуть перетинатися один з одним (гравці часто люблять спілкуватися і одночасно досягати своїх цілей), що не враховується в теорії Барта, а замість цього типи лежать на протилежних кутах моделі. По-третє, модель не може бути використана на практичній основі, якщо вона не підтверджена емпіричними даними. Основна ідея критики Йі полягає в тому, що або «Типи гравців», або «мотиви» гравця не можуть бути просто мозковим

штурмом, навпаки, вони повинні бути перевірені. На додаток до цього, існують очевидні паралелі між типами та видами розваг: Досвідчені - це ті, хто віддає перевагу важким задоволенням від Лазаро.

Усі представлені теорії веселоців або типів гравців пояснюють, що призводить до задоволення, задоволення або веселості гравця, але жодна з них не говорить нам про те, як вимірювати задоволення і що це таке. Різні теорії аналізують задоволення як загальну концепцію, яка застосовується до спорту, засобів масової інформації, ігор тощо, оскільки почуття задоволення є універсальним незалежно від віку, статі або соціального класу (Чіксентміхалій, 1990), але речі, які роблять людей щасливими, змінюються залежно від обставин. Теорія ставлення визначає задоволення як позитивне або негативне почуття щодо цільової поведінки, оцінювання певного суб'єкта з певною мірою користі або неприйняття. Транспортна теорія зосереджена на поглинанні гравця в грі, на його або її увагу і образність. Концепція парасоціальної взаємодії описує стан, коли гравці розмовляють зі своїми персонажами, обговорюють життя персонажа, відчують, що вони пов'язані з «аватарами». Тим не менш, теорія потоку, яку ми почали обговорювати на початку, синтезує всі аспекти попередніх і описує елементи загального задоволення. Стан потоку можливий, якщо виконуються наступні умови: завдання може бути завершено, гравець сконцентрований, цілі зрозумілі, негайний зворотній зв'язок доступний, гравець відчуває, що все знаходиться під контролем, він бере участь у процесі і не має відчуття часу (Чіксентміхалій, 1990). У той же час, ми повинні нагадати вам, що концепція розваги ширша, ніж теорія потоку, і ми можемо використовувати потік як проксі для задоволення.

Питання, яке важливо для нас - що робить гравців щасливими в онлайн-грі? Відповідь можна знайти в теоріях мотивації. За словами Ніка Йі (Йі, 2006), MMORPGS (кілька масових онлайн рольових ігор) настільки популярні, тому що вони можуть залучати людей з дуже різними

мотиваціями для гри. Хоча артикуляція цих мотивацій може бути досить складною, вона дозволяє нам диференціювати гравців (люди різного віку, статі можуть мати різні причини для гри) і пов'язувати мотивації з ігровими характеристиками користувачів (середні години гри, чи гравець є гільдією), і що на практиці важливіше для розваги або стану потоку. Основною проблемою всіх запропонованих таксономій гравця і мотивації (типи гравців Батле, чотири види веселоців Лазаро тощо) є те, що більшість з них не були розроблені з використанням статистичних методів і, отже, не обладнані для кількісної оцінки. Завдяки факторному аналітичному дослідженню та реструктуризації типів програваців Бартла, модель мотивації Йі виділяється на тлі інших таксономій типів або мотивів. Десять мотивацій, які висвітлює стаття Йі (Йі, 2006) (просування, механіка, конкуренція, спілкування, відносини, робота в команді, відкриття, рольові ігри, налаштування, ескапізм), поділяються на три категорії вищого рівня, такі як досягнення, соціальне та занурення мотивації (Йі, 2012). Наші дослідницькі зусилля базуватимуться на існуючій моделі мотивацій, заснованих на онлайн-іграх. Тим часом, кінцевою метою нашого дослідження є не просто визначити, що має велике значення для гравців, а саме вміння спілкуватися, досягати або відкривати віртуальний світ, а також розуміти, як ці мотиви (чому люди грають?) Пов'язані з їх задоволення або задоволення (ці терміни можна використовувати взаємозамінно).

Це питання обговорювалося в декількох дослідженнях: людина-комп'ютер, або особиста взаємодія (взаємодія, що існує між користувачем і системою) і соціальна взаємодія (взаємодія з користувачем-користувачем) можуть бути важливими факторами, що ведуть до стану потоку (це також називається оптимальним досвідом). Позитивним аспектом цих робіт є те, що обидва були схвалені емпірично. Проте особиста взаємодія є занадто загальною, щоб розповісти нам про переваги

гравця. Виявлено також статистично значущі відносини між сприйнятою корисністю (спрощеною до досягнення) та ставленням до онлайн-ігор (інша концепція веселоців), сприйнятої критичної маси (соціальний аспект) та ставленням.

Дослідження Р. Райана (Райан, 2006) представляє для моєї роботи великий інтерес, оскільки він висуває гіпотезу, що користування гравцем є функцією таких мотивацій, як автономія - «почуття волі або готовності при виконанні завдання» (Райан, 2006). компетентність (бажання підвищити досвід, подолати труднощі, бути оптимальним) та спорідненість (здатність взаємодіяти з іншими гравцями, будувати з ними відносини). У той же час, для того, щоб порівняти вплив мотивів пропонуваніх регулярних гравців гри з трьома факторами мотивації Йї (Йї, 2012) на задоволення, Райан також включив фактори досягнення, соціальні та імерсійні фактори, виміряні за допомогою методології Йї. функції. Хоча Райан виявив, що задоволення від гри значно пов'язано з автономією, компетентністю та спорідненістю, ми, на нашу думку, не можемо покладатися на його результати, оскільки такі конструкти, як соціальна мотивація та спорідненість Йї були сильно корельовані ($r = 0,66$), а також компетентність і автономність ($r = 0,45$), що призводить до проблеми мультиколінеарності, не обговорюваної в статті Райана.

Незважаючи на те, що більшість представлених вище робіт не дають статистично значущих результатів, наша концептуальна модель буде базуватися на обговорюваних теоріях та тих емпіричних результатах, які вже існують.

ПРАКТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СТУПЕНІВ ВПЛИВУ СОЦІАЛЬНИХ ФАКТОРІВ НА МОТИВАЦІЮ ГРАВЦІВ

2.1. Теоретико-методологічна база практичної роботи

У ході дослідження теоретико-методологічної бази за темою, та проходженні переддипломної практики на одній з гемблінг платформ ЄС (CryptoWars) мною було визначено мотиви ігрових дій гравців продукту CryptoWas згідно класифікації ASI викладений у статті китайського дослідника Йі від 2012 року. Класифікація мотивацій ASI включає в себе три групи мотиваційних факторів: Achievement (Досягнення), Social Motivation (Соціальна мотивація), Immersion (Залученість).

Згідно визначених мотивів користувачів продукту CryptoWars:

Achievment (Досягнення)

- Збільшення заробітку;
- Насолодження від перемог;
- Ігрові досягнення.

Social Motivation (Соціальна мотивація)

- Комунікація;
- Стосунки;
- Командна робота.

Immersion (Залученість)

- Пошук нових вражень;
- Індивідуалізація;
- Ухилення від проблем;
- Занурення в легенду гри.

У ході проходження переддипломної практики було також визначено групи соціальних факторів, що впливають на гравців продукту CryptoWas та їх мотивацію згідно класифікації ASI викладений у попередньому пункті. Було виділено чотири групи соціальних факторів:

Escaping (Втеча) - гравець знаходиться під впливом соціальних стресів які спонукають його на втечу від них у віртуальну реальність.

Hustling (Суєти) - гравці займають соціальну роль в суспільстві, яка обмежена так званою “скляною стелею” яка гальмує їх соціальний розвиток на певному етапі, тому вони грають через надію на стрімкий заробіток.

Alone (Самотності) - гравці мають проблеми з живим спілкуванням, тому вони шукають спілкування та соціалізації у віртуальному світі.

Gamble (Азарту) - гравці займають середнє або високе соціальне положення і грають через нудьгу та брак азарту.

В ході аналізу дій гравців під час проходження практики було сформовано кілька гіпотез щодо взаємозв'язку соціальних факторів на мотивацію гравців.

Люди грають в азартні ігри, тому що вони власне задовольняють їх потреби у досягненні певних цілей, що стосується мотиваційної групи Achievement (Досягнення). Р. Райан у своїй роботі (Райан, 2006) досліджував взаємозв'язок між задоволенням і трьома типами мотивацій - фінансовими винагородами, ігровими нагородами і перемогами. У той же час, він стверджує, що соціальні досягнення та залучення за Йі не впливають статистично на задоволення та мотивацію. Проте, здається, модель Райана страждає від проблеми мультиколінеарності, оскільки такі конструкти, як соціальна мотивація і спорідненість Йі, були сильно корельовані, як і показники впливу фінансових винагород та ігрових винагород на мотивацію. Більше того, взаємозв'язок між соціальною взаємодією та станом залучення гравців емпірично перевірений у багатьох роботах (Райан, 2004); мотивація уникнення (компонент занурення) впливає на залучення (що близьке до потоку стану). Я не знайшов досліджень щодо взаємозв'язку між досягненням і задоволенням, оскільки досягнення не розглядалося як мотивація в попередніх емпіричних

дослідженнях. Тим не менш, маю ризик припустити, що вони сильно позитивно пов'язані, тому що якщо щось має велике значення для гравця, і ніхто не змушує його грати в ігри, користувач повинен отримувати задоволення від гри шляхом досягнення результатів від ігрової діяльності. На мою думку найбільш піддалися впливу подібних мотиваційних факторів, гравці груп Суети, Азарту, та Втечі, оскільки я припускаю, що для них найбільш важливим є отримання певного результату від своїх фінансових витрат або часових витрат. В той час, як гравці групи Самотності не шукають у грі отримання фактичних досягнень, вони грають заради самого факту гри та факту взаємодії з іншими людьми.

З огляду на вищевказане, мною було сформовано наступні гіпотези:

- Гіпотеза 1: Збільшення заробітку - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суети);
- Гіпотеза 2: Насолодження від перемог - один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту);
- Гіпотеза 3: Ігрові досягнення - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча).

Серед групи мотиваційних факторів що відносяться до Social Motivation (Соціальна мотивація), переважають конструкти, які мотивують до гри гравців групи Самотності, які в першу чергу шукають спілкування, або визнання. Крім того один з факторів, такий як Командна робота, може мати позитивний взаємозв'язок щодо мотивації гравців групи Суети, оскільки вони здебільшого невпевнені в собі, відчують себе “малими” людьми, та потребують суспільної підтримки, щоб бути впевненими у правильності своїх дій. Тому я виділив такі гіпотези щодо взаємозв'язку мотиваційних факторів даної групи:

- Гіпотеза 4: Комунікація - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності);

- Гіпотеза 5: Стосунким - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності);
- Гіпотеза 6: Командна робота - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти).

Мотиваційні фактори групи Immersion (Залученість), є досить складними для пояснення, оскільки вони не мають можливості для їх прямого виміру та перевірки шляхом аналізу ігрових дій, особливо в гемблінгу, де ігровий процес надзвичайно простий. Проте очевидно, що взаємозв'язок є, оскільки ігри з однаковим алгоритмом, але різною легендою, мають різні показники популярності серед гравців. Припускаю, що позитивний взаємозв'язок з мотиваційними факторами пов'язаними з легендою гри, мають ті соціальні групи, котрі шукають у грі дещо більшого, а саме - Азарту. Проте мотивація гри заради індивідуалізації може торкнутися інших груп, таких як Втечі та Самотності, оскільки вони хочуть мати ідеальну особистість у грі, оскільки вважають, що не мають її в реальному житті. Очевидно, що функціонал гри, котрий дозволяє ухилитися від проблем, мотивує гравців групи Втечі. Результатом мого аналізу стали наступні гіпотези:

- Гіпотеза 7: Пошук нових вражень - один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту);
- Гіпотеза 8: Індивідуалізація - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча) ;
- Гіпотеза 9: Індивідуалізація - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності);
- Гіпотеза 10: Ухилення від проблем - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти);
- Гіпотеза 11: Ухилення від проблем - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча).

- Гіпотеза 12: Занурення в легенду гри- один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту).

Мною було розроблено структуру анкети (Додаток А), на яку відповіли користувачі онлайн-гри для емпіричного дослідження взаємозв'язку факторів сформованих гіпотез. Елементи анкети були прийняті з попередніх робіт (Йі, 2012) і модифіковані для контексту конкретної гри «Crypto Wars». Кожен елемент, пов'язаний з мотивацією в анкеті, вимірювався з використанням 4-бальної шкали з 1 (зовсім не важливим) і 4 (надзвичайно важливим). Гравців запитували про вік, частоту гри (дні на тиждень і години на добу) та їхнє місце в грі. Дане дослідження діє як практичні дані, щоб перевірити, що питання анкети є придатними для дослідження з точки зору його структури та мови, і що виявлені зв'язки узгоджуються з теоретичною основою. Попередня обґрунтованість запитань була перевірена з дослідженнями експертів онлайн-ігор, да виявлено, що предмети дуже пов'язані з відповідними конструкціями. З моєї підсумкової анкети, в якій взяли участь 97 респондентів, було протестовано та проаналізовано сформовані гіпотези. Демографічні профілі, отримані в результаті опитування, наведені в Таблиці 1 і включають інформацію про вік, досвід, стать і ранг респондентів, кількість годин на день і дні на тиждень, які вони грають. Кожен, хто заповнив анкету на ігровому форумі, отримав нагороду в розмірі 2000 купонів (у грі).

Таблиця 1: Результати опитування

Показник	Варіанти	Значення
Вік	18-24	11
	24-45	34
	45+	52

Стать	Ч	86
	Ж	11
Група Втечі	1	23
	2	21
	3	19
	4	34
Група Самотності	1	36
	2	27
	3	29
	4	5
Група Суєти	1	22
	2	17
	3	9
	4	49
Група Азарту	1	11
	2	36
	3	41
	4	9
Показник Заробітку	1	5
	2	28
	3	22
	4	42
Показник Перемог	1	4
	2	16
	3	37

	4	40
Показник Ігрових досягнень	1	27
	2	32
	3	28
	4	10
Показник Комунікації	1	23
	2	21
	3	33
	4	20
Показник Стосунків	1	38
	2	26
	3	27
	4	6
Показник Командної роботи	1	16
	2	21
	3	32
	4	28
Показник Дослідження	1	34
	2	26
	3	28
	4	9
Показник Індивідуалізації	1	19
	2	16
	3	48
	4	14

Показник Ухилення	1	17
	2	22
	3	29
	4	29
Показник Легенди	1	46
	2	24
	3	22
	4	5

2.2. Результати проведеного дослідження

За результатами проведеного дослідження була проведена інтерпретація отриманих практичних даних з метою визначення ступеню взаємозв'язку показників, для підтвердження або спростування гіпотез. Для цього було введено коефіцієнт взаємозв'язку, котрий відображає пропорційну залежність між представниками соціальної групи, що поставили максимальну оцінку певному мотиву. В разі якщо коефіцієнт більше 0,5 - між показниками існує сильна залежність; В разі якщо коефіцієнт між 0,4 та 0,5 - залежність існує; В разі якщо коефіцієнт між 0,2 та 0,4 - існує слабка залежність; В разі якщо коефіцієнт менше 0,2 - залежність відсутня.

Гіпотеза 1: Збільшення заробітку - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність існує. Як ще видно з Таблиці 2, існує залежність ще й з групою Втечі, для якої даний мотиваційний фактор також є значущим.

Таблиця 2: Дані щодо Гіпотези 1

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,55	Сильна залежність (надалі СиЗ)
Суєта	0,42	Залежність існує (надалі З)
Самотність	0,2	Слабка залежність (надалі СлЗ)
Азарт	0,11	Залежність відсутня (надалі В)

Гіпотеза 2: Насолодження від перемог - один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує. Як ще видно з Таблиці 3, існує залежність даного мотиваційного фактору й з усіма соціальними групами.

Таблиця 3: Дані щодо Гіпотези 2

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,23	СлЗ
Суєта	0,46	З
Самотність	0,4	З
Азарт	0,7	СиЗ

Гіпотеза 3: Ігрові досягнення - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча). Дану гіпотезу можна вважати спростованою, оскільки залежності між показниками не існує. Натомість, як видно з Таблиці 4, існує залежність з групою Самотності, для якої даний мотиваційний фактор є значущим.

Таблиця 4: Дані щодо Гіпотези 3

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,11	В
Суєта	0	В
Самотність	1	СиЗ
Азарт	0,11	В

Гіпотеза 4: Комунікація - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує. Як ще видно з Таблиці 5, існує залежність з групами Втечі та Азарту для яких даний мотиваційний фактор також є значущим.

Таблиця 5: Дані щодо Гіпотези 4

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,2	СлЗ
Суєта	0,12	В

Самотність	0,8	СиЗ
Азарт	0,33	СлЗ

Гіпотеза 5: Стосунки- один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує.

Таблиця 6: Дані щодо Гіпотези 5

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,02	В
Суєта	0,04	В
Самотність	0,4	З
Азарт	0,11	В

Гіпотеза 6: Командна робота - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти). Дану гіпотезу можна вважати частково спростованою, оскільки залежності між показниками слабка. Натомість, як видно з Таблиці 7, існує сильна залежність з групою Самотності, для якої даний мотиваційний фактор є значущим.

Таблиця 7: Дані щодо Гіпотези 6

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,23	СлЗ
Суєта	0,28	СлЗ

Самотність	0,8	СиЗ
Азарт	0,22	СлЗ

Гіпотеза 7: Пошук нових вражень - один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує.

Таблиця 8: Дані щодо Гіпотези 7

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,05	В
Суєта	0,02	В
Самотність	0	В
Азарт	0,66	СиЗ

Гіпотеза 8: Індивідуалізація - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча). Дану гіпотезу можна вважати спростованою, оскільки залежності між показниками не існує. Натомість, як видно з Таблиці 2, існує залежність з групами Самотності та Азарту, для яких даний мотиваційний фактор є значущим.

Таблиця 9: Дані щодо Гіпотези 8

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,11	В
Суєта	0,04	В

Самотність	1	СиЗ
Азарт	0,33	СлЗ

Гіпотеза 9: Індивідуалізація - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує.

Таблиця 10: Дані щодо Гіпотези 9

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,11	В
Суєта	0,04	В
Самотність	1	СиЗ
Азарт	0,33	СлЗ

Гіпотеза 10: Ухилення від проблем - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти). Дану гіпотезу можна вважати частково підтвердженою, оскільки слабка залежність між показниками існує. Як ще видно з Таблиці 11, існує залежність ще й з групою Втечі, для якої даний мотиваційний фактор є більш значущим.

Таблиця 11: Дані щодо Гіпотези 10

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,47	З
Суєта	0,24	СлЗ

Самотність	0,2	СлЗ
Азарт	0	В

Гіпотеза 11: Ухилення від проблем - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує.

Таблиця 12: Дані щодо Гіпотези 11

Соціальна група	Коефіцієнт взаємозв'язку	Значення
Втеча	0,47	З
Суєта	0,24	СлЗ
Самотність	0,2	СлЗ
Азарт	0	В

Гіпотеза 12: Занурення в легенду гри- один з основних мотивів для гравців групи Gamble(Азарту). Дану гіпотезу можна вважати підтвердженою, оскільки залежність між показниками існує. Як ще видно з Таблиці 13, існує залежність ще й з групою Самотності, для якої даний мотиваційний фактор також є значущим.

Таблиця 13: Дані щодо Гіпотези 12

Соціальна група	Коефіцієнт кореляції	Значення
Втеча	0,02	В
Суєта	0	В

Самотність	0,2	СлЗ
Азарт	0,33	СлЗ

ВИСНОВКИ

У ході виконання роботи було концептуалізовано вплив соціальних чинників, на ігрову мотивацію гравців он-лайн гемблінг платформ ЕС та визначено ступінь кореляції дій гравця з його соціальними характеристиками. Зокрема було зроблено наступні висновки:

1. Поняття гемблінгу в розрізі соціокультурних процесів не має загальноприйнятого академічного тлумачення, проте більшість академічних визначень містить три основні елементи: грошову або матеріальну ставку на подію; мету ставки - виграш додаткових грошей або матеріальних благ, правильно передбачивши результат події; і майбутній результат події є невизначеним. Однак академічні визначення є менш узгодженими з точки зору того, чи є подія суто випадковою чи випадковою; чи завжди є негативне математичне очікування для гравця; і чи не продукує діяльність економічної корисності.
2. Мотивацію гравців, як основний предмет вивчення гемблінгових процесів можна охарактеризувати такими теоріями: гра в гемблінг, як ухилення від проблем; гра в гемблінг в якості інструменту для подолання “скляної стелі” маргіналізованими групами соціуму; гра в гемблінг, як джерело азарту для зняття напруги; гра в гемблінг через брак комунікації. Виходячи з даних теорій, мною було сформовано чотири відповідні соціальні групи гравців, залежно від соціальних факторів, що впливають на них: Втечі, Суєти, Самотності та Азарту.
3. При аналізі теоретико-методологічної бази для виконання практичної роботи постала проблема в визначенні мотиваційних факторів гравців онлайн-гемблінг майданчиків. За основу була взята класифікація мотиваційних факторів викладена у статті китайського

дослідника Йі від 2012 року. Класифікація мотивацій ASI включає в себе три групи мотиваційних факторів: Achievement (Досягнення), Social Motivation (Соціальна мотивація), Immersion (Залученість). Після цього було сформовано 12 гіпотез щодо взаємозв'язку чотирьох груп соціальних факторів (Escaping (Втечі) Hustling (Суєти) Alone (Самотності) Gamble (Азарту)) з мотивацією гравців за класифікацією мотивацій ASI, яка включає в себе три групи мотиваційних факторів: Achievement (Досягнення), Social Motivation (Соціальна мотивація), Immersion (Залученість), а саме: Гіпотеза 1: Збільшення заробітку - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти); Гіпотеза 2: Насолодження від перемог - один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту); Гіпотеза 3: Ігрові досягнення - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча); Гіпотеза 4: Комунікація - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності); Гіпотеза 5: Стосунки- один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності); Гіпотеза 6: Командна робота - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти); Гіпотеза 7: Пошук нових вражень - один з основних мотивів для гравців групи Gamble (Азарту); Гіпотеза 8: Індивідуалізація - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча) ; Гіпотеза 9: Індивідуалізація - один з основних мотивів для гравців групи Alone (Самотності); Гіпотеза 10: Ухилення від проблем - один з основних мотивів для гравців групи Hustling (Суєти); Гіпотеза 11: Ухилення від проблем - один з основних мотивів для гравців групи Escaping (Втеча); Гіпотеза 12: Занурення в легенду гри- один з основних мотивів для гравців групи Gamble(Азарту). Після систематизації досвіду застосування якісної методології у дослідженнях впливу соціальних факторів на ігрову мотивацію було розроблено інструментарій емпіричного

дослідження, а саме опитувальник з методологією інтерпретації отриманих даних шляхом введення коефіцієнту взаємозв'язку. Після чого було проведено опитування серед 97 користувачів он-лайн-гемблінг майданчику CryptoWars, що працює на території ЄС.

4. За результатами аналізу отриманих практичних даних, було підтверджено 10 гіпотез з 12, що свідчить про наявність залежності між соціальними факторами, що впливають на користувачів та їх мотивацією до гри. Спростування 2 гіпотез, а саме гіпотез 3 та 8, що стосуються залежності групи Втечі з мотиваційними факторами, які мають слабку теоретичну розробленість в науковій літературі - індивідуалізація профілю гравця та отримання ігрових досягнень.
5. З огляду на результати практичної частини, можна впевнено стверджувати про наявність залежності між соціальними факторами та ігровими мотиваціями користувачів он-лайн-гемблінг платформ ЄС, проте спростування двох гіпотез, сформованих на основі існуючих досліджень, вказує на слабку наукову розробленість теми та можливі похибки існуючих досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

Gambling Act. House of Peerce. – 2005. – Retrieved from: <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/introduction>.

Gerstein D. Gambling impact and behavior study / D. Gerstein, J. Hoffmann. // University of Chicago. – 1996.

Devereux, E. C. Gambling. In *The International Encyclopedia of the Social Sciences*, Vol. 17. New York: Macmillan., 1979.

Vacek H. *The History of Gambling*. Center for Christian Ethics at Baylor University, 2011. Retrieved from:

<https://www.baylor.edu/content/services/document.php/144593.pdf>

Gambling participation in 2018: behaviour, awareness and attitudes. Gambling commission, 2019. - Retrieved from: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-participation-in-2018-behaviour-awareness-and-attitudes.pdf>

Schwartz, D. *Roll The Bones: The History of Gambling*. Winchester Books., 2013.

Gambling behaviour in Great Britain in 2016, 2018. Gambling Commission - Retrieved from: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-behaviour-in-Great-Britain-2016.pdf>

Liebman, B. Chance v. skill in New York's law of gambling: Has the game changed? *Gaming Law Review and Economics.*, 2009.

McMillen, J. . *Understanding gambling: History, concepts and theories*. New York: Routledge., 1996.

McMillen, J. . *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation*. New York: Routledge., 1996.

Roger Munting, *An economic and social history of gambling in Britain and the USA*. Manchester UP., 1996.

Berel Wein. *Gambling. Torah.*, 2010.

David Forrest. An economic and social review of gambling in Great Britain. *Journal of Gambling Business and Economics.*, 2013.

Alan Wolfe and Erik C. Owens, eds., *Gambling: Mapping the American Moral Landscape*. Waco, TX: Baylor University Press., 2009.

Lazarro, N. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. //GDC., 2004.

Yee N., Ducheneaut N., Nelson, L. *Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation*. // *Proceedings of CHI.*, 2012.

Murphy C., Cheroff D., Guerro M., Moffitt K. *Creating flow, motivation and fun in learning games*. // Chapter 5. // *The Design of Learning Games.*, 2011.

Springer-Verlag. Csikszentmihalyi M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial, New York., 1990.

Mariia I. Okuneva, Dmitriy B. Potapov *Consumer behavior in online games*. HSE management WP BRP, Moscow., 2014.

Malone T. W. *What makes computer games fun?* Byte. Vol. 6., 1981.

Lazarro, N. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. //GDC., 2004.

Goffman E. *Frame Analysis*. Harmondsworth: Penguin., 1975.

Goffman E. *Where the Action Is*. In: *Where the Action Is: Three Essays*. London: Allen Lane - The Penguin Press., 1969.

Abt V, McGurrin MC. *Commercial gambling and values in American society: The social construction of risk*. *Journal of Gambling Studies.*, 1992.

Geertz C. *Deep play: Notes on the Balinese cockfight*. *Daedalus.*, 1972.

Holtgraves TM. *Gambling as self-presentation*. *Journal of Gambling Behavior.*, 1988.

O'Hara J. "Getting a stake": *Gambling in early colonial Australia*. *Journal of Gambling Behavior.*, 1987.

Oxford Basu E. *Profit, loss and fate: The entrepreneurial ethic and the practice of gambling in an overseas Chinese community*. *Modern China.*, 1991.

Thomson WN., Machismo: Manifestations of a cultural value in the Latin American casino. *Journal of Gambling Studies.*,1991.

Binde P., Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies.*, 2005.

Binde P., Trotting territory: The cultural realm of Swedish horse betting (Manuscript submitted for publication), 2008.

Chapple C., Hints of deviance in the accounts of sociability and profit of bingo players. *Deviant Behavior: An Interdisciplinary Journal.*, 2000.

Daun Å, ed. *Bingospelare: en samhälls- och kulturundersökning. (Bingo players: A social and cultural study.)* Stockholm.,1977.

Dixey R., *Women, Leisure and Bingo.* London: Trinity & All Saints College Press., 1982.

Dixey R., Bingo in Britain: An analysis of gender and class. In: McMillen J, ed. *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation.* London: Routledge.,1996.

Neal M. 'I lose, but that's not the point': Situated economic and social rationalities in horserace gambling. *Leisure Studies.*, 2005.

Newman O. The sociology of the betting shop. *British Journal of Sociology.*, 1968.

Newman O. *Gambling: Hazard and Reward.* London: The Athlone Press., 1972.

Fox K. *The Racing Tribe: Watching the Horsewatchers.* London: Metro Publishing., 2005.

Hayano DM. *Poker Faces: The Life and Work of Professional Card Players.* Berkeley: University of California Press., 1982.

Herman RD. Gambling as work: A sociological study of the race track. In: Herman RD, ed. *Gambling.* New York: Harper & Row., 1967. p. 87-104.

Rosecrance JD. Why regular gamblers don't quit: A sociological perspective. *Sociological Perspectives.*, 1986.

Scott MB. *The Racing Game*. Chicago: Aldine., 1968.

Rosecrance JD. *The Degenerates of Lake Tahoe: A Study of Persistence in the Social World of Horse Race Gambling*. New York: Peter Lang Publishing., 1985.

Ocean G, Smith GJ. Social reward, conflict, and commitment: A theoretical model of gambling behavior. *Journal of Gambling Studies.*,1993.

Ocean G. *Challenging the Stereotype of Gamblers: A Case Study of Casino Regulars* (Unpublished doctoral dissertation). Edmonton, Alberta: University of Alberta., 1996.

Lesieur HR. *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. Rochester: Schenkman., 1984.

Oldman D. Compulsive gamblers. *Sociological Review.*, 1978.

Rosenthal RJ. The phenomenology of 'bad beats': Some clinical observations. *Journal of Gambling Studies.*, 1995.

Problem Gambling Geography of New Zealand: Main Report. Wellington: Public Health Intelligence Applications Laboratory, School of Earth Sciences., 2003. Retrieved from http://www.moh.govt.nz/moh.nsf/wpg_index/aboutproblem+gambling+geography

Wheeler BW, Rigby JE, Huriwai T. Pokies and poverty: Problem gambling risk factor geography in New Zealand. *Health and Place.*, 2009.

McMillen J, Doran B. Problem gambling and gaming machine density: Socio-spatial analysis of three Victorian localities. *International Gambling Studies.*, 2006.

Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission. Chicago, IL: National Opinion Research Center at the University of Chicago.,1999.

ДОДАТКИ

Додаток А (опитувальник)

Питання	Варіанти відповідей
Оберіть будь ласка свою вікову групу	18-24 24-45 45+
Вкажіть вашу стать	Ч Ж
Вкажіть будь ласка за 4-бальною шкалою наскільки важливим є для вас фактор вказаний у питанні з 1 (зовсім не важливий) і 4 (надзвичайно важливий)	
Гра дозволяє відсторонитися від реальності	1 2 3 4
Можливість нових знайомств та спілкування	1 2 3 4
Легко стати поважним гравцем	1 2 3 4
Азарт від гри та перемог	1 2 3 4
Легкі заробітки	1 2 3 4
Насолода від перемог	1 2 3

	4
Система ігрових досягнень	1 2 3 4
Спілкування з різними людьми	1 2 3 4
Можливість познайомитися з новими людьми в Легіоні	1 2 3 4
Перемоги Легіону в турнірах	1 2 3 4
Варіативність переможних алгоритмів	1 2 3 4
Багато унікальних візуальних елементів для мого профілю	1 2 3 4
Під час гри я забуваю про свої проблеми	1 2 3 4
Можливість стати воїном у криптопосидках	1 2 3 4