СОДЕРЖАНИЕ

Введение….………………………………………………………………………..2

1. Теоретическое определение терминов игра и социализации………………..6

1.1 Киберсоциализация……………………………………………………….…..8

1.2 Онлайн игры, как пространство для общения.…………………………….11

2.Эмпирическое исследование …………………………………………………17

Заключение…………………………………………………………….…………32

Список используемых источников…………………………………..…………34

2

Введение

1.Актуальность

В наше время остро стоит проблема социализации молодежи, ведь с появлением сети Интернет, молодежь все больше времени проводит в виртуальном пространстве. Место классических уличных игр заняли онлайн игры. Сложные по своему устройству, каждая такая игра , как отдельный мир, живущий и развивающийся даже в отсутствие игрока. Возможность общения с другими пользователями, кооперация с друзьями и огромное, открытое для исследования виртуальное пространство сделало онлайн игры не единственной, но основной средой для социализации молодежи. Однако такая социализация носит извращённый характер, ведь зачастую общение в многопользовательских играх выходит за рамки морали и нравственности, а русское комьюнити славится своим специфическим общением и за рубежом.

Все чаще можно встреть людей зависящих от онлайн игр, общение в которых заменило им общение реальное, большинство из них бежит из серого мира, в мир виртуальный, где каждый из них может примерить на себя роль по тем или иным причинам не доступную в реальности.

2.Степень изученности.

Данной темы касались Иванова Н.А., Маничев С.А., Круглов В.Г., Архипов В.В[[1]](#footnote-1) в своей научно-исследовательской работе «Определение и оценка аспектов влияния компьютерных игр на общественно- экономические процессы: анализ и обобщение зарубежных исследований» в пункте «Влияние компьютерных игр на социальное поведение» писали «Вопреки стереотипу, что типичный геймер – это человек социально изолированный, проводящий большую часть своего времени в одиночестве, бездельничая на диване или за компьютерным столом, большинство геймеров играют в игры с друзьями либо кооперируясь, либо конкурируя для достижения целей» и «Кроме того, играя в онлайн-игры с друзьями, родственниками и незнакомыми людьми, игроки могут общаться, невзирая на большие расстояния, культурные и социально-экономические различия и преодолевая языковые барьеры, тем самым обогащая свой социальный опыт» .

 Иншаков А.Г [[2]](#footnote-2) выделил семь ступеней «развития» игрока в своей статье «Ролевые игры через призму психологии ».

Плешаков В.А [[3]](#footnote-3) раскрыл понятие Киберсоциализация и рассказал о том, как новые технологии влияют на социализацию.

3.Объкт,предмет,цель,задачи.

Объектом исследования – является социализация в пространстве сети Интернет.

Предмет исследования – социализация в онлайн играх.

Цель исследования – показать каким образом многопользовательские игры способствуют социализации молодежи. Выявить степень и механизмы влияния онлайн игр на социализацию молодежи.

Для достижения поставленной цели в исследовании последовательно решаются следующие задачи:

- изучить теоретические основы исследования игры и социализации .

- определить этапы и факторы формирования развития ролевых онлайн игр.

- рассмотреть теоретические аспекты изучения многопользовательских онлайн игр, определить их роль в процессе социализации личности.

- выявить компоненты кибер среды, влияющие на процесс становления социализации личности.

- провести личное эмпирическое исследование.

- на примере эмпирического исследования (опроса) студентов ФУП определить степень и …..

4.Теоретическая основа.

Большой психологический словарь,( Мещеряков Б.Г., Зинченко В.П.) помогли определить термины игра и социализация, (Ляпкина Т.Ф., Данилова А.Ю.) Компьютерные игры как объект антропологического исследования помогли определить жанры онлайн игр и выявить положительное влияние мультиплеерных платформ на личность человека.

5.Эмпирическая база.

- Научные статьи исследователей в сфере психологии.

- Результаты прикладных исследователей социологии и психологии.

- Статистические данные.

- материалы СМИ.

- результаты мониторинга соц.сетей.

- материалы собственного эмпирического исследования.

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

5

1.Теоретическое определение терминов ИГРА и СОЦИАЛИЗАЦИЯ.

ИГРА, ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (англ. play) — один из видов активности человека и животных.

Игра признана сложным социокультурным феноменом. Это определятся многомерностью ее характеристик, а также определяет неоднозначность оценок дидактических возможностей игровых ситуаций, особенно в использовании их в вузовском образовании, когда небольшой личный игровой опыт, полученный ранее, не помогает, а препятствует выработке новых образцов поведения и требуются особые методы трансформации социальных ролей участников имитационных, моделирующих, учебных игр, игр-упражнений и пр.

Игра как деятельность обучающегося развивается по своим законам, она «вторгается» в область дидактики, используя ее для развития личности. Игра - деятельность, предписанная самой природой развития человека. В игре минимальное количество правил, соблюдать их не трудно, а все остальное - поле для свободного проявления индивидуального «Я».

Теоретик в сфере игры как феномена Т. А. Апинян выделяет четыре вида подходов к игре:

- теории, посвященные собственно игре, - игре как феномену, как виду деятельности. Предметом изучения являются игры детские, деловые, игры для обучения, военные игры и т. п.;

- теории психологического, социологического, культурологического характера, в которых интерес к игре обусловлен ее функционированием в индивидуальной или общественной жизни;

- философские теории, рассматривающие игру в категориях фи-лософско-универсального масштаба, ее связи с культурой и искусством;

- концепции, включающие игру в свой методологический аппарат, в котором игра выступает структурообразующим принципом, способом организации материала или же аналогом отношения к нему.

Таким образом, можно сделать вывод, что многомерность характеристик определяет неоднозначность оценок дидактических возможностей игровых ситуаций, особенно в использовании их в вузовском образовании, когда небольшой личный игровой опыт, полученный ранее, не помогает, а

6

препятствует выработке новых образцов поведения и требуются особые методы трансформации социальных ролей участников имитационных, моделирующих, учебных игр, игр-упражнений.

СОЦИАЛИЗАЦИЯ (англ. socialization; от лат. socialis — общественный) — процесс усвоения индивидом социального опыта, системы социальных связей и отношений. В процессе С. человек приобретает убеждения, общественно одобряемые формы поведения, необходимые ему для нормальной жизни в обществе. Под С. следует понимать весь многогранный процесс усвоения опыта общественной жизни и общественных отношений.

С. относится к тем процессам, посредством которых люди научаются жить совместно и эффективно взаимодействовать друг с другом. С. предполагает активное участие самого человека в освоении культуры человеческих отношений, в формировании определенных социальных норм, ролей и функций, приобретении знаний, умений и навыков, необходимых для их успешной реализации. С. включает познание человеком социальной действительности, овладение навыками практической индивидуальной и групповой работы. Понятие С. касается качеств, которые индивид приобретает в процессе С., и психологических механизмов (с этим трудно согласиться. — Прим. ред.), посредством которых достигаются желаемые изменения. Определяющее значение для процессов С. имеет общественное воспитание.

 В психологии процессы С. изучаются г. о. детской и социальной психологией. В качестве источников С. индивида выступают: а) передача культуры через семейный и др. социальные институты (прежде всего, через систему образования, обучения и воспитания); б) взаимное влияние людей в процессе общения и совместной деятельности; в) первичный опыт, связанный с периодом раннего детства, с формированием основных психических функций и элементарных форм общественного поведения; г) процессы саморегуляции, соотносимые с постепенной заменой внешнего контроля индивидуального поведения на внутренний самоконтроль. На данном этапе С. индивид активно усваивает социальные нормы. Система саморегуляции формируется и развивается и процессе интериоризации социальных установок и ценностей.

Процесс С. можно охарактеризовать как постепенное расширение по мере

7

приобретения индивидом социального опыта сферы его общения и деятельности, как процесс развития саморегуляции и становления самосознания и активной жизненной позиции. В качестве институтов С. рассматриваются семья, дошкольные учреждения, школа, трудовые и др. коллективы. Особая роль в С. индивида отводится развитию и умножению его контактов с др. людьми и в условиях общественно значимой совместной деятельности. Посредством этих контактов индивид начинает правильно воспринимать и оценивать себя и других. В процессе С. человек обогащается общественным опытом и индивидуализируется, становится личностью, приобретает возможность и способность быть не только объектом, но и субъектом социальных воздействий, в деятельности осуществляя значимые преобразования мотивационной сферы др. людей. (Е. З. Басина.)

1.1.Киберсоциализация

В истории человеческой цивилизации регулярно происходили преобразования социальных отношений из-за кардинальных измене-ний в сфере обработки информаци и вследствие информационных революций. Если первую информационную революцию можно связать с изобретением и распространением письменности, когда появилась возможность по-новому передавать знания от поколения к поколению, то вторая информационная революция (середина XVI века) закономернобыла вызвана изобретением книгопечатания, что радикально изменило индустриальное общество, существенно повлияло на развитие культуры, привело к реорганизации деятельности. Третья информационная революция (конец XIX века)обуславливалась изобретением электричества, вследствие чего появились телеграф, телефон, радио, позволяющие опосредованно осуществлять коммуникационные процессы на больших расстояниях. Четвертая по счету — информационно-технологическая революция, по мнению аналитиков произошедшая в 70-х годах XX века, заключавшаяся в появлении микропроцессорной техники, создании персональных компьютеров, появлении компьютерных сетей, возникновении компьютерных баз данных, развитии информационных, коммуникационных и Интернет-технологий, посредством которых стало возможным оперативно передавать и накапливать информацию практически в любом объеме, позволила перейти человечеству на качественно новый этап эволюции — киберэволюции — и стала катализатором новых кардинальных изменений социальных структур во всем мире. Активными пользователями Интернета в

8

более чем 150 странах мира является свыше миллиарда человек! Ежемесячно размер сети увеличивается на 7–10%. Сегодня Интернет только в России (Рунет) за 15 лет своего существования, по заявлению президента РФ Дмитрия Медведева на открытии Российского Интернет-форума в 2008 году(РИФ-2008), составляет около 40 миллионов пользователей (практически 30 миллионов из которых являются активными пользователями, проводя в Интернете в среднем около часа в день). На объединенной конференции РИФ+КИБ[[4]](#footnote-4), которая состоялась 22–24 апреля 2009 года Дмитрий Медведев отметил, что за последнее время Интернет развился в полноценную саморегулируемую систему, довольно сильно влияющую на все стороны нашей жизни, а на передний план вышли социальные сети и блоги.Также на данной конференции было обозначено, что одним из показателей развития Рунета был назван рост времени пользования Интернетом (в среднем около 1 часа в сутки).Набирающие темпы процессы информатизации, компьютеризации и интернетизации всех областей науки и производства характеризуются тем, что основным и наиболее значимым продуктом становятся информация и компьютерные базы данных, а ведущими видами деятельности современного человека— процессы хранения, обработки и передачи информации, создания,обновления и защиты компьютерных баз данных и т.п.Социально-культурные и экономические преобразования, происходящие в современном мировом сообществе, интенсивно влияют на различные сферы жизнедеятельности личности. В этой связи приобретают новую актуальность проблемы социализации человека. Социализация представляет собой многоаспектный процесс, в ходе которого осуществляется приобщение человека к «всеобщему социальному» и постоянное открытие, утверждение себя как субъекта социальной мировой культуры.С появлением всемирной сети Интернет (которую некоторые исследователи смело называют «альтернативой человеческому мозгу»)современный человек как представитель вида Homo Sapiens на рубеже XX—XXI веков, фактически, превращается в уникальный новый вид —Homo Cyberus, а психолого-педагогическая наука обогатилась появлением инновационного социально-педагогического феномена — процесса киберсоциализации человека.Термин киберсоциализация введен в научный оборот нами в 2005 году.Мы определяем киберсоциализацию человека (от греч. kybernetike —«искусство управления», от греч. kybernao— «правлю рулем, управляю»,от греч. — «кормчий» + англ.socialization) (виртуальную

компьютерную социализацию личности) как локальный процесс качественных изменений структуры личности,происходящий в результате социализации человека в киберпространстве виртуальной социализирующей Интернет-среды, то есть в процессе использования его ресурсов и коммуникации с виртуальными агентами социализации, встречающимися человеку в глобальной сети Интернет (в первую очередь, в процессе переписки по e-mail, на форумах, в чатах (имеется в виду IRC (Internet Relay Chat),блогах, интернет-пейджерах, телеконференциях и online-играх).В процессе киберсоциализации,а именно исходя из специфики представленности и влияния факторов киберпространства интернет-среды (как, одновременно, мега- и мезофактора социализации) на процесс социализации личности, у человека возникает целый ряд новых,фактически, киберонтологичных ожиданий и интересов, мотивов и целей, потребностей и установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с киберпространством — этим новым жизненным пространством человека.Темпы роста всемирной сети интернет высоки и продолжают динамически нарастать как за счет увеличения количества пользователей Интернетом во всех регионах земного шара, так и за счет роста объемов информации в самом интернете, ставшим удобным способом удовлетворения многочисленных и разнообразных потребностей современного человека. Киберпространство интернет-среды — это не только особый «срез реальности» — искусственной реальности, а правильнее сказать — виртуальной реальности (киберреальности), но действительно своеобразное новое жизненное пространство со своими «жителями-обитателями» и специфическими особенностями коммуникативного процесса. Комплексное изучение процесса виртуальной компьютерной социализации в киберпространстве — киберсоциализации человека — непроводилось.Особенности виртуальной социализирующей среды киберпространства позволили ввести понятие киберсоциализации (виртуальной компьютерной социализации) человека как современного психолого-педагогического феномена киберонтологии личности в рамках теории социального воспитания и единой концепции педагогики и психологии жизненного пути личности. Недавние исследования показывают, что в последние три-четыре года использование Интернета в России стало

10

массовым: около 93% подростков ежедневно используют Интернет как средство коммуникации, внезависимости от того, проживают они в городе или в сельской местности То, что Интернет становится ведущим пространством коммуникации и поиска информации, делает его важнейшей социальной средой для развития подростков. По данным С.Б. Цымбаленко (2012 г.), первое место по популярности среди различных видов деятельности у подростков занимает общение с друзьями (68 %),на втором месте – телевидение, значимость которого снизилась с 76,7 % (1998 г.) до 56 % (2012 г.), на третьем месте – компьютерные игры (48 %) и обмен информацией по Интернету (47 %) .

1.2Онлайн игры, как пространство для общения.

Исторический экскурс. Перед тем, как перейти непосредственно к анализу онлайн игр, рассмотрим возникновение такого явления, как ролевые игры.

Ролевые игры - понятие не новое. В психологии термин «role game» применяют уже не одно десятилетие - так называются игры, моделирующие разнообразные бытовые и производственные ситуации.

Немногие помнят сейчас о том, что компьютерные игры имеют прямых предшественников из реального мира, причем эти предки живы и, мало того, не стареют. Речь идет о т. н. настольных ролевых играх. Веселая компания за большим столом играет в монстров, магов, героев и злодеев. В ход идут кубики (от 4- до 100-гранных), карта фантастического мира и «Руководство игрока» - солидное произведение, подробно описывающее данное мироустройство и возможные варианты действий. Каждый персонаж имеет определенное количество жизненных ресурсов, умений, свойств и, самое главное, обладает уникальным характером, исходя из которого и должен действовать игрок.

Традиция «настольных» RPG пришла к нам из Англии и США. «Бум» литературной и кинофантастики, рождение жанра фэнтези послужили мощным толчком для внедрения в жизнь «самодеятельных приключений». Так, в 60-70-е гг. XX столетия и возникли первые клубы настольных игр. На базе многих таких RPG уже созданы популярные компьютерные игры.

Иной вид RPG [[5]](#footnote-5)- на Западе его называют LARP, а у нас «полигонными», или «полевыми», играми - завоевал особую любовь на территории

постсоветского пространства.

Например: на нескольких квадратных километрах лесного царства «тусуется» сотня-другая (а иногда и тысяча) молодых людей в средневековых одеяниях при мечах, топорах, луках и гитарах. На глазах у изумленных жителей близлежащих деревень они идут на очередной лесной «полигон», чтобы вновь сыграть некий спектакль - не для зрителей, а для самих себя.

«Полевые» ролевики вызывают в обществе неоднозначную реакцию. Некоторые спешат наклеить на них ярлык «ненормальных», иные же, впадая в благодушное настроение, ласково называют «толкиенистов» экстравагантными романтиками. Кто же они на самом деле? Во что играют?

В середине уходящего века Европу и Америку захлестнула «эпидемия хиппи». Попадая в унисон настроению эпохи, в свет вышла знаменитая эпопея английского профессора Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец», почитатели которой организовали десятки обществ и клубов по всему земному шару. Одержимые толкиеновским миром, молодые люди начали инсценировать эпизоды из «культовой», почти священной для них книги.

Костюмированные представления, техника исторического боя и изготовление средневекового оружия - вот чему с огромным азартом отдавалась молодежь Америки и Европы 1960-х гг. И когда западная волна КРО стала стихать, на мир с грохотом обрушился новый ее вал - трилогию профессора прочли в СССР.

Одним из первых опытов советских ролевиков были «Хоббитские игрища» («ХИ»), проводимые в дремучих лесах на северо-востоке России. С той достопамятной игры и начались массовые «полевые» RPG в СССР. Именно тогда был апробирован новый, «отечественный» стиль - история с непредсказуемым финалом, театр для самих себя, подобие современной мистерии или карнавала.

Каждый ищет в «живой» RPG свое. Одни бегут от действительности, другие - азартно рубятся на мечах, а третьи отдыхают на лоне природы. Иные просто осуществляют извечное желание человека играть роль, «казаться» кем-то другим, прожить еще одну жизнь. Ведь, не отправившись в Путешествие, не испытаешь сладости возвращения домой и не ощутишь радости познания самого себя.

12

Развивающиеся гигантскими скачками компьютерные технологии неизбежно приводят к новым видам работ, развлечений и проблемам, которые возникают вследствие них.

Хорошо развитая игровая индустрия просочилась в Сеть. Появились и процветают такие проекты, как MMOG - Mass Multiplayer Online Games. Подобные игры соединяют в себе принцип Интернета, т. е. свободное и быстрое общение между людьми, и принцип Игры - впускает человека в мир, выдуманный разработчиками игр. Однако они добавляют и много другого - например, взаимодействие этих людей друг с другом или с игровым объектом.

Что же такое онлайн игра? Стандартная онлайн игра (MMOG) представляет собой особый мир, созданный разработчиками, в котором одновременно могут находиться от двух тысяч человек. Принцип таких игр очень прост. Существует один игровой сервер, на котором находится база данных по игрокам и игровому миру, а также клиентская часть игры - она распространяется среди игроков. При входе в игру клиент соединяется с сервером, позволяя игроку взаимодействовать с другими игроками, подключившимися к этому же серверу. Таким образом, образуется нечто вроде паутины, в центре которой находится сервер, и к нему тянутся линии от клиентов. Все продвижения в игре сохраняются автоматически на сервере. Большинство таких игр красиво оформлены, имеют привлекательную графику и хорошее музыкальное сопровождение. Система MMOG. Основа всех онлайн игр одна - убивая монстров или проходя задания, игрок повышает уровень и умения своего персонажа, с каждым шагом становящегося все сильнее и сильнее. Причем необходимо отметить, что сильнее становится не только персонаж, но и сам играющий, все лучше и лучше управляющий своим персонажем.

Во время путешествий по игровому миру игрок часто встречает персонажей других игроков. Вот здесь и начинается самое важное отличие обычной игры от ММОО. Взаимодействие с другими игроками может быть разнообразным - от безобидного приветствия до моментальной атаки и, возможно, виртуального убийства.

Игра равняет всех. В игре не важно, какого ты возраста и социального положения. Здесь совершенно другой мир, живущий по своим законам и правилам. Например, двенадцатилетний мальчишка запросто управляет

13

целым кланом. В его подчинении может находиться огромное количество

персонажей, которыми, возможно, управляют директора, лекторы, менеджеры, имеющие более высокий статус в реальной жизни.

Упоминая реальный мир, игроки называют его «реалом». Говорят, например: «У меня в реале звонят в дверь». Таким образом, они четко разделяют игровой мир и реальность. Однако эту самую «реальность» игроки относят к нежелательному фактору, отвлекающему от игры.

Ступени «развития» игрока. Первая -проба игры; новый мир, новые впечатления. Этот период, как правило, не превышает двух-трех недель, за которые новоиспеченный игрок привыкает к системе игры и ее миру. Реальная жизнь занимает 90 % времени (средний показатель).

Вторая - втягивание в игру; открытие для себя других граней игрового мира. Время проведения в игре увеличено в 2-3 раза.

Третья - средний игрок. Приобретая игровой опыт, человек начинает чувствовать себя в игре как дома. Игровая терминология и особый сленг входят в повседневную жизнь.

Четвертая - период мастера. Игровой сленг плотно укрепился в разговорной речи игрока. Из-за этого в реальном круге общения возникают недопонимания, ведущие к курьезам. Игрок уже на автомате называет вещи, действия или события игровым понятием. Происходит явное и быстрое продвижение игрока в игровом мире. Пятая - игрок-маньяк. Все мысли человека заняты игрой. Даже когда он находится на работе, учебе, отдыхе - он все равно обдумывает свои ходы игры. Игра занимает 8090 % жизни. Все направлено на то, чтобы продолжать играть. Работа в таком случае, как правило, лишь средство к получению доступа к Интернету. Шестая - период опытного мастера. Период снижения игровой активности, из-за усталости. Человек, истощенный морально и физически, слегка «остывает», но продолжает играть. Игра уже занимает 20-30 % жизни. Седьмая - период выхода. Пятая ступень может обернуться и полным уходом человека из игры. Причины различны: от осознания ненужности этого вида деятельности до психологической травмы, полученной во время игры. Последствия ухода разные - игрок может просто сменить игру на более новую или более привлекательную; может полностью уйти «в реал» и никогда не возвращаться к ММОО. Не исключен вариант, при котором игрок уходит на

14

время, чтобы отдохнуть от игровой атмосферы.

Сколько игр, столько и миров. Каждая игра - это отдельно взятая Вселенная со своими законами, экономикой и политикой. Охота, создание доспехов, оружия, штурм замков и взятие целых планет -все это присутствует и живет. Отношения между кланами могут иметь негативную окраску, когда, к примеру, один из них пытается захватить определенную территорию. Чаще всего, такое противостояние выливается в межклановые войны (Clan War). Одновременно, несколько тысяч игроков могут штурмовать замок, используя стенобитные орудия и магию, в то время как такое же количество их противников будет этот замок оборонять. Игрок - Персонаж - Личность. Два типа игроков по восприятию игры. «Романтик». Игрок, создав и играя своего персонажа, полностью олицетворяет себя с ним, переживая все, что твориться на экране; «Кукловод» - игрок, не воспринимающий своего персонажа как часть себя и управляющий им как марионеткой «Романтиков» очень легко обидеть и привести в шоковое состояние путем воздействия на их персонажа .«Кукловодам» же ничего не жалко в игровом мире, для них это просто картинки. Они не воспринимают происходящее в игре как личное, тем самым избегая психологических травм. Правда, их поведение может таить опасность для игроков, отнесенных нами к первому типу. Три типа игроков по стилю игры. Манчкин - игрок, использующий все методы, чтобы стать сильнее и выше других в игровом мире. Его волнуют только качественные характеристики своего персонажа. Коротко манчикина можно охарактеризовать как: «Сильнее других, Выше других, Богаче других». Фанплеер - игрок, играющий ради удовольствия. Ему все равно, что кто-то выше или сильнее. Главное для него -игровой процесс, с его красками и легендами. Работник - игрок, зарабатывающий на игре. Будь он торговцем игровыми вещами за реальные деньги или простым тестером игры. У них одна цель - деньги .Таким образом, разные люди, имея разные цели и стремления в виртуальном мире, по-разному воспринимая его и других игроков, остаются в нем, взаимодействуя друг с другом, создавая отдельную социальную общность со своими устоями и правилами. Для кого-то это является единственным способом пообщаться с другими людьми, а для кого-то рутинной работой. Так или иначе сетевые компьютерные игры объединяют людей, воздействуя на их психику.

Массовая многопользовательская онлайновая ролевая игра (ММОРПГ/MMORPG) – жанр онлайновых компьютерных ролевых игр

15

(ОРПГ/ORPG), в котором большое количество игроков взаимодействуют

друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези).Игроку предлагается роль вымышленного героя и возможность управлять его действиями.MMORPG отличаются от однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр множеством игроков, а также виртуальным миром, который продолжает существовать и в отсутствие игрока. Виртуальный мир поддерживается издателем игры после ее выхода. В виртуальном мире игроки могут выполнять различные действия, взаимодействуя друг с другом. Существуют и управляемые компьютером персонажи NPC (от англ. Nonplayercharacter) в том числе враждебные («мобы»). В большинстве игр за уничтожение врагов дается вознаграждение и начисляются очки опыта – «экспы» (от англ. experience).Полученные очки опыта игрок использует для совершенствования навыков и умений своего героя. Вознаграждение (игровая валюта или ценные вещи) составляют основу экономических отношений между участниками игры. Оценка общего количества игроков по всем миру составляет 20 млн (10 млн считается только WOW; MMOdata.net, 2012). Эти цифры говорят о важности изучения мотивации в игры типа MMORPG. Игра в MMORPG по существу является социальной деятельностью, которая поощряет или даже требует, чтобы игроки взаимодействовали друг с другом. Социальное взаимодействие в виртуальном мире является одним из основных компонентов игрового опыта для многих игроков MMORPG. Виртуальная жизнь включает в себя возможности альтернативных социальных взаимодействий и поэтому особенно привлекательна для людей с невысокими социальными навыками, переживающими одиночество или депрессию,так как может стать заменяющим реальное общение способом удовлетворения социальных потребностей.

Таким образом, главными мотивационными факторами игры в ММОРПГ являются: общение, самопрезентация и мотивация достижений. В силу ряда особенностей, например построения новой социальной структуры общения со сверстниками, именно этот тип игр может предоставлять возможность для реализации деятельности, связанной с возрастными задачами подросткового возраста.

16

2. Эмпирическое исследование.

Я решил провести личное исследование среди студентов своего факультета (факультет управления и психологии). В опросе приняло участие 50 человек, 38 парней и 12 девушек.

Второй вопрос заключался в том, что бы выяснить возраст участников опроса.

Возраст участников опроса варьировался от 17 до 22 лет, 17 лет 4 человека ( 2 парня, 2 девушки), 18 лет 20 человек ( 15 парней, 5 девушек), 20 лет 8 человек (7 парней, 1 девушка), 21 год 5 человек ( только парни), 22 года 3 человека ( только парни).

17

Третий вопрос должен был выяснить, сколько времени участники проводят в интернете результаты можно увидеть на диаграммах.

При этом оказалось, что среди девушек вовсе не нашлось тех, кто находится в сети Интернет менее 1 часа. Подавляющее большинство проводит в Интернете более 3 часов, и меньшая часть проводит в сети 1-3 часа.

При таких показателях не удивительно, что все участники опроса оказались знакомы с Онлайн играми и даже те немногие, кто в них не играет. Так как рекламу онлайн игр можно встретить на подавляющем большинстве сайтов.Из 50 опрошенных мною студентов только 5 не играют и не играли в онлайн игры, при том все 5 девушки.

18

Седьмой вопрос был нацелен на то, что бы узнать, какие жанры онлайн игр наиболее привлекательны для студентов. Среди студентов безусловным лидером стал жанр MMOFPS(20 студентов), с небольшим отставанием идет жанр MMORPG(18 студентов), на третьем месте MMORTS (8 студентов), на четвертом месте Онлайн симуляторы (7 человек), на пятом месте Sandbox (5 человек) и абсолютным аутсайдером стал жанр MMORG (1 человек).

Интересная тенденция наблюдается среди студенток, казалось бы, девушек не должны привлекать шутеры, но среди 12 девушек 4 предпочитают MMOFPS, 7 человек привлекает жанр MMORPG и лишь одна играет в онлайн стратегии, стоит отметить, что ни одна девушка не предпочитает онлайн симуляторы, sandbox и MMORG.

19

Так же опрос помог выявить самые популярные онлайн игры среди студентов факультета управления и психологии.

Первое место разделили CS:GO (Counter-Strike Global Offensive) и Dota 2.В каждую игру играет по 20 человек.

Counter-Strike Global Offensive - многопользовательская компьютерная игра, разработанная компаниями Valve и Hidden Path Entertainment. Последняя основная игра в серии игр Counter-Strike; как и все игры серии, она посвящена про террористов и подразделений специального назначения. Экономическая составляющая играет важную роль в геймплее. Игроки получают соответствующие денежные вознаграждения за выигрыш или проигрыш раунда и убийство игроков вражеской команды. На полученные деньги можно закупать оружие и экипировку. Система штрафов предполагает штраф (снятие средств с виртуального счёта игрока) за убийство товарища по команде (300$), а также штраф за нанесение урона заложнику — 1500$. Большой упор сделан на командную игру.

Dota 2 — компьютерная многопользовательская командная игра в жанре multiplayer online battle arena, разработанная Valve Corporation. Является независимым продолжением карты-модификации Dota для игры Warcraft III. Dota 2 работает по модели free-to-play с элементами микроплатежей. В игре участвуют две команды по пять человек. Одна команда играет за светлую сторону (англ. The Radiant), другая — за

20

тёмную (англ. The Dire). Каждый игрок управляет одним персонажем,

который называется героем. Герой может получать опыт для повышения своего уровня, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Каждый игрок постоянно получает небольшое количество золота от своей базы, а также зарабатывает небольшие порции золота за убийство вражеских существ и большие — за убийство героев. Команды рассредотачиваются по линиям, на которых происходит борьба с вражескими героями и отрядами крипов (англ. creeps) под управлением компьютера, которые каждые полминуты появляются на базах команд. Цель игры — уничтожить главное здание на вражеской базе. Как и в Counter-Strike Global Offensive выигарть в одиночку практически не возможно, для победы требуется слаженная командная игра.

На втором месте Battlefield 1(5 человек)-  мультиплатформенная компьютерная игра в жанре шутера от первого лица, четырнадцатая по счету из серии игр Battlefield, разрабатываемая компанией DICE и издаваемая Electronic Arts для платформ Windows, PlayStation 4 и Xbox One. Сеттинг игры разворачивается на полях первой мировой войны, цель мультиплеерной части игры зависит от конретного режима (в настоящий момент их 3) но вам так же не обойтись без верных товарищей по команде (В Battlefield 1возможен матч 32 на 32 игрока) т.к весь мультиплеер завязан на командном взаимодействии специально для этого в игре присутствует 4 класса ( Штурмовик, медик, поддержка и разведчик) каждый из которых снабжен уникальным оружием и девайсами.

Третье место разделили PUBG (PlayerUnknown’s Battlegrounds) и LOL (League of Legends).

PlayerUnknown’s Battlegrounds - находящаяся в разработке многопользовательская онлайн-игра в жанре королевско битвы, разрабатываемая и издаваемая студией PUBG Corporation. Каждый матч начинается с того, что все игроки прыгают с парашютом из самолёта над картой, площадь которой примерно 8 × 8 километра. Как только игроки приземляются, они могут осматривать различные здания, постройки и другие сооружениях для поисков оружия, транспортных средств, одежды, брони, тактического снаряжения, медикаментов и других вещей. Спустя какое-то время после высадки, каждые несколько минут игровая область карты начинает уменьшаться в случайном месте, при этом любой игрок, оказавшийся за пределами безопасной зоны, начнёт получать урон, что в конечном итоге приводит к его смерти. Поскольку область карты все время сужается, игроки будут вынуждены бороться за свое выживание. Командный элемент здесь так же присутствует т.к. у игроков есть возможность

21

объединиться в отряд.

 League of Legends-это многопользовательская онлайн-игра с боевой ареной, разработанная и выпущенная Riot Games для Microsoft Windows иmacOS. Игра следует за моделью freemium и поддерживается микротранзакциями и была вдохновлена мотивом Warcraft III: The Frozen Throne , Defense of the Ancients. Из игроков (согласно терминологии игры — призывателей, англ. summoners) формируются две команды. Целью большинства режимов является уничтожение вражеского нексуса (англ. nexus) — кристалл, что находится на базе команды. В этом игрокам помогают миньоны (англ. minions) — NPC, периодически, группами, выходящие из своего нексуса и помогающие атаковать команду противника и его здания, двигаясь в направлении вражеского нексуса. Во время игры игроки могут зарабатывать опыт (англ. experience), который повышает уровень чемпиона и открывает тем самым возможность совершенствовать его навыки, и «золото» (англ. gold), которое можно потратить на покупку предметов, которые улучшают характеристики чемпиона. Тут так же важна слаженная командная игра.

Следующий вопрос был нацелен на то, что бы узнать, играют ли студенты одни или с друзьями, результаты можно увидеть на диаграмме ниже.

22

На основании ответов студентов КубГу можно сделать вывод, что большая их часть не только играют, но и проводят время с друзьями в сетевом пространстве. Что позволяет индивиду усваивать социальные нормы, системы социальных связей. Так же можно сделать вывод, что геймеры не замкнутые в себе люди, а наоборот имеют достаточное количество друзей .

23

Один из вопросов должен был выяснить смогли ли студенты завести новые знакомства в процессе игры, результаты можно увидеть на диаграммах выше. Система серверов помогает встретить в игровом пространстве людей из разных регионов России. Это удивительная возможность, ведь не смотря на разницу во времени, не смотря на место проживания люди заняты единым процессом, сосредотачиваются в рамках одной онлайн игры, общаются и знакомятся, обмениваются мнениями по поводу глобальных, региональных и локальных событий ( но это только если с вами играют адекватные люди). Что безусловно является социализацией личности.

Но откуда же эти люди, с которыми студенты нашего факультета познакомились в процессе игры? Результаты можно увидеть на диаграммах ниже.

24

Как мы видим среди девушек вообще нет тех, кто завел знакомства среди жителей дальнего зарубежья. Но среди девушек больше тех, кто завел знакомства в Краснодарском крае. Мужская часть опрошенных заводила знакомства среди других регионов России.

Следующий вопрос был нацелен на то что бы узнать, как часто у студентов бывают конфликтные ситуации с другими игроками. Результаты можно увидеть на диаграммах ниже.

25

Как можно увидеть из диаграммы у парней конфликтные ситуации случаются гораздо чаще, чем у девушек. Вообще конфликтные ситуации в онлайн видео играх возникают очень часто. Причиной тому может быть неадекватное поведение других игроков, к примеру, оскорбления, воровство виртуальных предметов и ресурсов и т.д. Поэтому далее следовала задача узнать, какую стратегию выбирают участники опроса во время конфликта.

26

По результатам можно понять, что парни чаще всего выбирают стратегию соперничества, это можно объяснить тем что мужской характер крайне редко склонен идти на уступки и т.д. Путь соперничества обрекает мужскую часть опрошенных на трату огромного количества времени только на то, что бы доказать оппоненту свою правоту, другие же игроки получают удовольствие лицезреть конфликт со всей аргументацией точки зрения каждого, но это наилучший исход, обычно каждая сторона участвующая в конфликте несет не прерывный поток нецензурной лексики и обычно победившим считается тот, кто просто на просто перекричал или оскорбил оппонента, громче или агрессивнее, также встречаются сотрудничество и компромисс ( по 7 человек) но еще меньшая часть выбирает тактику выхода из конфликта, обычно можно просто заблокировать своего оппонента в чате и с этого момента все то что вам хотят сказать или написать, вы не увидите и не услышите . Девушки же предпочитают стратегию ухода, но и среди девушек нашлась одна которая выбирает стратегию соперничества что на мой взгляд случай уникальный.

27

Недовольство опрошенных студентов можно понять, уровень культуры общения в Онлайн играх, на мой взгляд очень мал. Зачастую это вызвано не адекватным поведением других игроков, так как только в русском комьюнити не зависимо от принадлежности игроков к какой то конкретной игре, вас могут оскорбить на ровном месте, иногда даже банальное “Привет”

написанное в общий чат может вызвать бурую негативных высказываний в ваш адрес. Чаще всего весь этот негатив выливают игроки в возрасте от 8 до 15 лет, безусловно, не стоит полагать, что вся группа игроков, принадлежащая к данным возрастным рамка так себя ведет, но большая их часть. Редко, но иногда не адекватное поведение встречается и у возрастной группы от 35 до 40 лет, правда это скорее исключение из правил, таких игроков крайне мало. Хотя наблюдать за тем как мужчина лет 37 орет как маленький ребенок крайне забавно. Собственно игроки от 8 до 15 лет и служат причиной того, что большинство опрошенных недовольно культурой общения т.к. юный возраст и чувство безнаказанности превращает каждого в

источник не иссекаемой агрессии. Такие выводы мне помог личный опыт и

студенты КубГу т.к. если они выбрали оценки 1-3 им предлагалось написать причины своего недовольства и вот небольшие цитаты студентов: “ Много негатива”, “Невоспитанность, вульгарность, грубость, отсутствие элементарных ценностей, пренебрежение интересами других людей пользователями онлайн игр”, “ Не адекватная реакция при чем на все”, ”Низкий уровень интеллекта у оппонентов в конфликте” встречались и недовольства по поводу возраста других игроков: “Школьники”, так же были недовольства и по поводу национальной принадлежности других пользователей, а для одной из девушек серьезной причиной для оценки 1 стало : “ Все хотят познакомиться”

28

Следующий вопрос должен был выяснить, считают ли студенты КубГу, что онлайн игры дали им навыки применимые в реальной жизни. Результат можно увидеть ниже на диаграмме.

Всем кто выбрал вариант Да, предлагалось выбрать из предложенных какие навыки они получили или предложить свой вариант.

29

Действительно большинство игр ориентировано на слаженное взаимодействие внутри команды. Собственно для достижения определенной цели, победы в командном шутере или получения ценных ресурсов в MMORPG и существует встроенный голосовой и/или текстовый чат. Это безусловно помогает команде игроков скоординировать действия для наиболее эффективного достижения намеченного результата. Например в Counter-Strike Global Offensive на каждой игровой карте существуют определенные позиции, тактическое расположение которых наиболее эффективно для контроля территории, соответственно в процессе игры игроки выработали термины для этих точек. Так используя систему этих терминов игроки быстро координируются и при слаженных командных действиях, эффективной коммуникации между игроками, вся команда может четко отслеживать перемещения противника. Все это свидетельствует о том, что Онлайн игры дают возможность учиться работать в команде. Стоит более подробно остановиться на стратегическом мышлении которое вырабатывают игры, вернемся к тем самым позициям на карте, где контроль пространства наиболее эффективен, все они были выработаны опытным путем, получается пользователи игры все время находились в поиске наиболее выгодных тактических позиций (к слову сказать, весь существующий список до сих пор пополняется) в процессе поиска игроки учитывали некоторые факторы. Все это влияло на формирование стратегического мышления.

Но так же в любой команде присутствует лидер, который направляет действия игроков и выбирает тактику обороны или нападения. Как стало известно из результатов опроса ни одна девушка не решается примерить на себя эту роль, а вот парни (11 человек) отметили, что не боятся ответственности за свою команду и сами охотно становятся на эту

позицию,что безусловно может помочь им и при выходе из виртуального пространства, так как управление людьми может осуществляться, как в игре, так и в реальном мире. Так же участники опроса отмечали, что игры положительно влияют на мелкую моторику рук и реакции, один человек отметил, что в процессе игры учит английский язык, так как играет на иностранных серверах.

Следующий вопрос был направлен на то, что бы узнать какой опыт у студентов в онлайн играх.

30

Как видно по результатам большая часть что парней, что девушек имеют опыт игры более 2-х лет.

31

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе мы постарались проанализировать показать каким образом многопользовательские игры способствуют социализации молодежи. Выявить степень и механизмы влияния онлайн игр на социализацию молодежи.

На основе анализа учебных пособий и публикаций в различных журналах по социологии и психологии, а так же опираясь на результаты эмпирического исследования, были сформулированы следующие заключения.

 Игра— деятельность в условных ситуациях, моделирующих реальные. В истории об игре говорится, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, овладение которыми обеспечивает приобщение к культуре, познание предметной и социальной действительности, интеллектуальное, профессиональное, эмоционально-волевое и нравственное становление и развитие личности. Таким образом, Игра направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Социализация — процесс усвоения индивидом социального опыта, системы социальных связей и отношений. В процессе Социализации человек приобретает убеждения, общественно одобряемые формы поведения, необходимые ему для нормальной жизни в обществе. Под Социализацией следует понимать весь многогранный процесс усвоения опыта общественной жизни и общественных отношений.

Молодежь – социально-демографическая группа, выделяемая на основе возрастных особенностей, социального положения и характеризующаяся специфическими интересами и ценностями.

Игровая активность молодежи выражается в участие в различных игровых онлайн проектах, каждый из которых относится к отдельным жанрам **MMORPG, MMORTS,MMOFPS,MMORG ,Многопользовательские онлайн симуляторы, Sandbox (песочница) и т.д. Каждая онлайн игра-отдельно взятый мир, который способен развиваться и в отсутствие игрока, так же каждый игрок может примерить на себя роль недоступную в реальной жизни. Еще одними из элементов онлайн игр являются: микротранзакции, возможность объединения игроков в команды, возможность общения в чате, возможность получить новые знания и навыки, применимые в реальной жизни и возможность завести новые знакомства в онлайн игре.**

**32**

**Проанализировав результаты личного эмпирического исследования, можем заключить, что в молодежной среде сложно найти человека не знакомого с онлайн играми, даже те опрошенные которые не играю в онлайн игры, имеют представление об этих проектах. Подавляющее большинство учувствует в различных мультиплеерных игровых платформах.**

**Однако некоторые результаты эмпирического исследования весьма противоречивы, все 45 играющих в онлайн игры считают, что получили навыки применимые в реальном мире, однако только 14 человек были удовлетворены культурой общения в онлайн играх.**

Таким образом, онлайн игры можно рассматривать как инструмент социализации, однако реалии современного российского общества свидетельствуют, что в нашей стране сам это процесс носит искажённый характер.

33

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного [Текст] / Т.А. Апинян // Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. - СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. - 400 с.

2. Демидов, А.Б. Феномены человеческого сознания [Текст] / А.Б. Демидов // Минск: ЗАО Издательский дом «Экономпресс», 1999. - 180 с.

КиберЛенинка: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1>

3. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ЖИЗНИ МОЛОДЕЖИ: ВРЕД И ПОЛЬЗА

СКАТИН М.1, АНТОНОВА И.1

Тип: статья в журнале - научная статья. Язык: русский

Том: 6Номер: 1 Год: 2017 Страницы: 36

4. КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН ПЛЕШАКОВ ВЛАДИМИР АНДРЕЕВИЧ МПГУ

Тип: статья в журнале - научная статья. Язык: русский

Номер: 3-1 Год: 2009 Страницы: 32-39

ЖУРНАЛ:ПРЕПОДАВАТЕЛЬ XXI ВЕК

Издательство: Московский педагогический государственный университет (Москва)

ISSN: 2073-9613

5.Большой психологический словарь, Мещеряков Б.Г., Зинченко В.П. СПб.: Прайм-Еврознак, 2003. — 632 с. — ISBN 5-93878-086-1.

6.﻿ИГРА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

Фоминых М.В.

Yekaterinburg, Russia

КиберЛенинка: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1>

34

7. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Серия 14: Психология. 1991. № 3. С. 27-39.

8. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. ЦКЬ: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2/co> шшей5/1. Загл. с экрана.

КиберЛенинка: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevye-onlayn-igry-cherez-prizmu-psihologii>

35

1. Иванова Н.А., Маничев С.А., Круглов В.Г., Архипов В.В Определение и оценка аспектов влияния компьютерных игр на общественно- экономические процессы: анализ и обобщение зарубежных исследований // психология и юриспруденция. 2017. Часть 1 С.17

3 [↑](#footnote-ref-1)
2. Иншаков А.Г ., Ролевые игры через призму психологии// Вестник ТГУ. Выпуск 2. С.94. 2011 [↑](#footnote-ref-2)
3. Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально- педагогический феномен//Преподаватель XXI Век. Номер: 3-1. Г. 2009 С. 32-39. ISSN: 2073-9613

4 [↑](#footnote-ref-3)
4. РИФ+КИБ – ведущая ежегодная конференция Рунета с богатыми историческими традициями. РФ.Традиционно мероприятие проходит в формате выездного подмосковного трехдневного мероприятия, состоящего из Конференции, Выставки и Внепрограммных активностей. В конференционной программе представлены секционные заседания, круглые столы, а также мастер-классы и мини-секции.

9 [↑](#footnote-ref-4)
5. RPG - Ролевая игра

11 [↑](#footnote-ref-5)