

## ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ ЛЮДЕЙ

**И.В. Фадеев, студент**

**Научный руководитель: Г.А. Чеджемов, старший преподаватель**

**Самарский государственный экономический университет  
(Россия, г. Самара)**

DOI: 10.24411/2500-1000-2019-10744

**Аннотация.** В данной статье рассмотрено явление ММО игр, их влияние на людей и социальные навыки. Анализируются как положительные, так и отрицательные стороны в развитии коммуникативной и социальной составляющей игроков.

**Ключевые слова:** ММО, социальные отношения, геймеры, игроки, социализация.

Развитие компьютерных технологий привело к созданию большого количества контента, как научного, так и развлекательного. Из индустрии развлечений появилась одна большая индустрия – индустрия компьютерных игр. На сегодняшний день, существуют, как и различные синглплеерные игры, предназначенные для одного игрока, так и мультиплеерные (ММОГ – Massively Multiplayer Online Game – массовая многопользовательская онлайн-игра), в которых игровой процесс завязан на взаимодействии группы игроков при помощи интернета. Виртуальная реальность, на сегодняшний день, становится все более неотличимой от окружающей нас действительности. Это приводит к тому, что многие геймеры просто начинают избегать окружающей действительности, реализуя себя в виртуальных мирах, что может приводить к печальным последствиям. Однако не стоит забывать и о том, что для кого-то онлайн-игры могут стать способом удовлетворения социальных потребностей, которых им не хватает в реальной жизни.

В последнее время, многие исследователи ссылаются на то, что увлеченность игроками жестокими видеоиграми приводит к развитию девиантного поведения. Так, К. Андерсон [1] смог обнаружить положительную зависимость между жестоким геймплеем в видеоиграх и отклонениями в поведении игроков. Н. Йи [2], во время изучения групп геймеров, игравших в ММО, выявил, что небольшая доля геймеров признает свою зависимость от ММО, более 15% испытывают раздраже-

ние, если не могут присоединиться к игре, 30% заявили о своих игровых сессиях даже в периоды фрустрации, а 18% респондентов заявили, что в результате пристрастия к ММО у них возникают:

- финансовые проблемы;
- проблемы со здоровьем;
- проблемы с успеваемостью;
- проблемы в личной жизни и отношениях.

Необходимо также различать факторы, которые являются мотиваторами для времяпрепровождения в онлайн-играх. Выделяют 5 основных факторов:

- фактор отношений, который предполагает то, что игроки могут общаться друг с другом, формировать связи между друг другом, раскрывать личные темы, обсуждать какие-либо проблемы;

- фактор манипуляций включает формирование наслаждения от манипулирования людьми, чувством доминирования над другими игроками;

- фактор погружения связан с тем, что ММО позволяют погрузиться в их миры, особенно если игровая вселенная имеет развитый и хорошо проработанный лор, т.е. историю окружающего мира, которая является достаточно убедительной в рамках игровой вселенной;

- фактор эскапизма связан с тем, что ММО позволяют избежать реального мира и его проблем, полностью погружая игрока во вселенную игры, позволяя ему стать тем, кем он хочет.

- фактор достижений связан с тем, что игроки могут стать кем-то значимым в рамках игры, показать остальным, чего

они достигли, позволяя тем самым удовлетворить потребность в самореализации.

Однако, ММО позволяют формировать устойчивые отношения между людьми, как дружеские, так и романтические:

– около  $\frac{3}{4}$  опрошенных заявили, что в процессе игры познакомились с новыми людьми и завязали дружеские отношения, а около 40% встречаются в реальной жизни в компании 2-3 человек. Малая группа свидетельствует о тесной дружбе и, следовательно, высоких социальных навыках;

– до  $\frac{1}{3}$  опрошенных были увлечены другими игроками, причем женская часть превалировала. Половина заявила о том, что чувства были взаимными, что рушит стереотип о том, что геймеры, по своей натуре, являются невлюбчивыми.

Игры также могут объединять людей для решения глобальных проблем<sup>3</sup>. В 2008 году исследователями из Университета Вашингтона была создана онлайн игра Foldit, целью которой было моделирование генетической структуры протеинов. В результате игры, в 2010 году игроками был создан механизм анализа гаплотипов, которые помогли ученым найти решение по устранению обезьяньего вируса, по своей структуре схожим со СПИДом. Учеными было потрачено 10 лет на решение этой проблемы прежде, чем они обратились к игрокам.

Явление гражданской науки в ММО продолжается и сейчас. Так, в 2016 году в игре EVE Online, представляющей собой мультиплеерную ролевою игру в космотематике, совместно с организациями MMOS (Massively Multiplayer Online Science) и Human Protein Atlas был создан специальное игровое событие под название «Проект “Дискавери”». Игрокам было предложено заниматься классификацией изображений протеинов в человеческих клетках для обучения нейронной сети. В результате, игроки обеспечили тысячи человеко-часов анализа, проанализировали и выявили более 25 миллионов классификаций, внося огромный вклад в науку изучения протеинов.

Также, следует отметить то, что и в глобальном плане различные ММО позволяют формировать устойчивое комьюнити,

внутри которого действуют свои правила и существуют собственные стереотипы и, к сожалению, токсичные люди. Особенно в этом плане раскрываются онлайн шутеры, к примеру CS:GO. Серия игр Counter Strike ведет свою историю с 2000 года. За 19 лет было присвоено множество стереотипов, в том числе и русским игрокам:

– русский игрок, в представлении иностранцев, является вспыльчивым игроком, который плохо знает английский язык и выражающийся нецензурным лексиконом, который иностранцы любят пародировать;

– британцев воспринимают как высокомерных игроков. Многие британцы любят показывать принадлежность к своей стране, приписывая к своему никнейму аббревиатуру UK;

– бразильцы, в глазах игроков, представляются вспыльчивыми игроками, которые, как и русские, плохо знакомы с английским языком и часто говорят на их родном языке.

Разработчики игр стараются уменьшить уровень токсичности игроков, заставляя их относиться с уважением друг к другу. Так, компания «Blizzard» ввело систему репутации игроков, которая поощряет доброжелательное поведение игроков в онлайн-баталиях. Введение данной системы помогло снизиться уровню токсичности игроков на 40%. Также, для уровня снижения перепалок в чате, доходящих вплоть до расистских высказываний, компания разработала систему машинного обучения, которая будет распознавать оскорбления в чате и будет давать игрокам бан за высказывания, что уменьшит количество оскорблений, как и на внутри игровой, так и на национальной почве.

Следует отметить, что не все ММО игры завязаны на создании альтернативной вселенной. Так, существует игра под названием Second Life, которая представляет собой не столько игру, сколько социальную сеть в 3D сеттинге. Многие известные компании используют эту игру для продвижения своих товаров. Например, автомобильный концерн Nissan предлагает виртуальным жителям автомобиля для путешествия внутри игровой вселенной, а также проводит различные маркетинговые

исследования. Компания IBM проводит Virtual World Conference – международную конференцию, на которую затраты сведены к минимуму за счет использования онлайн-площадки игры. Сама по себе игра Second Life представляет собой виртуальную социальную систему, которая создана людьми и развивается за счет их творчества.

Second Life стала площадкой для проведения социологических исследований. Так, Стэнфордским университетом было проведено исследование «Avatars in Second Life». Участники должны были играть в Second Life аватаром, созданным согласно заполненной анкете, и еженедельно заполнять анкету, сравнивая изменения поведения в реальной жизни и в игре. Также, Second Life дает возможность игрокам конвертировать игровую валюту в реальную, что привело к развитию внутриигровых бизнесов, которые приносят игрокам реальные деньги. Так, Аншэ Чун стала первым игроком в Second Life, которая смогла заработать \$1 млн. за счет покупки и продажи внутриигровых домов и земельных участков. На сегодняшний день, в данной игре присутствует много предпринимателей, которые получают стабильные заработки от внутриигровой недвижимости, что показывает нам работоспособность как социальных взаимоот-

ношений между игроками, так и развитие экономической системы внутри подобных онлайн-игр.

Развитие многих игровых сервисов приводит к тому, что они уже перестают просто быть маркетплейсами. Самый популярный магазин игр Steam, в процессе своего развития, стал представлять собой целую геймерскую социальную сеть, в которой существуют собственные мелкие комьюнити по конкретным играм, присутствуют свои порядки и устои, появляется слэнг и т.д.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать вывод о том, что онлайн-игры вышли из разряда средств отдыха. ММО подразумевают под собой серьезную социальную систему, внутри которой также присутствуют, как и лидеры мнений, так и аутсайдеры, где также стремятся стать значимыми, где происходит такая же конкурентная борьба. ММО может приносить пользу и обычным людям, как в примере с гражданской наукой, так и в роли агента социализации. Однако, стоит понимать тот факт, что игры могут привести к человека зависимости, и если такое случилось, то нужно попытаться вернуть человека в реальный мир и показать ему, что ММО могут быть дополнением к его социальной жизни, но не ее заменой.

#### Библиографический список

1. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of personality and social psychology. 2000. Vol. 78. №4. P. 772–790.
2. Yee N. The psychology of massively multi-user online role-playing games : motivations, emotional investment, relationships and problematic usage // Avatars at work and play : collaboration and interaction in shared virtual environments / ed. by Schroder R. & Axelsson A. London: Springer, 2006. P. 187–207.
3. *Статья на сайте DTF: «Не реакцией единой»* [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/games/26940-ne-reakciey-edinoy>
4. *Официальный сайт EVE Online* [Электронный ресурс]. URL: <https://eve-online.com.ru/novosti/eve-online-project-discovery>
5. *Статья на сайте Playground.ru: «"Наши" против "чужих": как игры создают стереотипы о национальностях»* [Электронный ресурс]. URL: [https://www.playground.ru/blogs/other/nashi\\_protiv\\_chuzhih\\_kak\\_igry\\_sozdayut\\_stereotipy\\_o\\_natsionalnostyah-317987/](https://www.playground.ru/blogs/other/nashi_protiv_chuzhih_kak_igry_sozdayut_stereotipy_o_natsionalnostyah-317987/)
6. *Статья на сайте DTF: «Blizzard: система репутации снизила уровень токсичного поведения игроков в Owerwatch на 40%»* [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/games/43939-blizzard-sistema-reputacii-snizila-uroven-toksichnogo-povedeniya-igrokov-v-overwatch-na-40>

7. *Статья на сайте Habr.com «Виртуальный мир Second Life заполучил собственного миллионера» [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/post/2232/>*

## **INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON THE SOCIALIZATION OF PEOPLE**

**I.V. Fadeev**, *student*

**Supervisor:** *G.A. Chejmov, senior lecturer*

**Samara state university of economics**

**(Russia, Samara)**

***Abstract.** This article describes the phenomenon of MMO games, their influence on people and social skills. Both positive and negative aspects in the development of the communicative and social component of the players are analyzed.*

***Keywords:** MMO, social relations, gamers, players, socialization.*