ВИДЕОИГРЫ КАК СПОСОБ СОЦИАЛИЗАЦИИ

Хомутова Анастасия, УГИ-374702

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ СДЕЛАНЫ ЛЮДЬМИ И ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ЛЮДЕЙ, НО ДО СИХ ПОР ИСПОЛЬЗУЮТ ДРЕВНЕЙШИЕ ТРИГГЕРЫ ПРОБУЖДЕНИЯ ИНТЕРЕСА — ВОЗМОЖНОСТЬ УЗНАТЬ, НАУЧИТЬСЯ ЧЕМУ-ТО НОВОМУ И ПОИГРАТЬ ВМЕСТЕ С БЛИЗКИМИ.

С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ЧЕЛОВЕК РАЗВИВАЕТСЯ, УЧИТСЯ ВХОДИТЬ В ПОЛОЖЕНИЕ ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА, ПРОСЛЕЖИВАТЬ И ПОНИМАТЬ СИТУАЦИЮ ИЗНУТРИ, ЧТО ОСОБЕННО ВАЖНО В МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ОТНОШЕНИЯХ. В ВИДЕОИГРЕ ВОЗМОЖНО УЧИТСЯ ВЫСТРАИВАТЬ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ СО СВЕРСТНИКОМ – СОТРУДНИЧАТЬ, ДОГОВАРИВАТЬСЯ, СЛЫШАТЬ ЕГО, В ЧЕМ-ТО ПОСТУПАТЬСЯ СВОИМИ АМБИЦИЯМИ РАДИ ОБЩЕГО ДЕЛА, А В ЧЕМ-ТО НАСТАИВАТЬ НА CBOEM.

ОДНОЙ ИЗ ВАЖНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ ИГРОКА ЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ОБЩАТЬСЯ В СРЕДЕ ИГРЫ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. ПРИ ЭТОМ КОЛИЧЕСТВО СОБЕСЕДНИКОВ В ОНЛАЙН-ИГРЕ НЕ ОГРАНИЧЕНО. ИГРОКИ ИМЕЮТ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ ДЛЯ ОБДУМЫВАНИЯ И СОСТАВЛЕНИЯ ОТВЕТА. ПОМИМО ЭТОГО ОНИ, НЕ ТРАТЯ ВРЕМЯ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ, ИМЕЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ ОБЩАТЬСЯ С ЛЮДЬМИ ИЗ РАЗНЫХ УГОЛКОВ МИРА ОДНОВРЕМЕННО.

ГОЛОВОЛОМКИ И ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ, ПЕРЕНЕСЕННЫЕ НА КОМПЬЮТЕР.

• ГРУППА ЭТИХ ИГР РАЗДЕЛЕНА НА СТАТИЧЕСКИЕ И ДИНАМИЧЕСКИЕ. ПЕРВЫЕ — ЭТО В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ ТРАДИЦИОННЫЕ, АДАПТИРОВАННЫЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА, А ТАКЖЕ СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННЫЕ НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ДИНАМИЧЕСКИЕ ЖЕ ИГРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ НАПРАВЛЕНЫ НА РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ. В НИХ РАЗВИВАЮТСЯ ТАКЖЕ СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ, УМЕНИЕ ОПЕРАТИВНО ОЦЕНИВАТЬ ИЗМЕНЯЮЩУЮСЯ ОБСТАНОВКУ ИГРЫ.

ПРИМЕРЫ ГОЛОВОЛОМКИ И ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ.

Тетрис



MONOPOLY PLUS



АРКАДЫ (ПЛАТФОРМЕРЫ).

• Их задача — управление движением героя игры и проведение его через последовательность лабиринтов, препятствий и т. п. Положение играющего может быть описано как позиция ((вне ситуации)). Характер героя не персонифицирован, его особенности не выделены и не имеют значения для игры. Герой может быть заменен без изменения смыслового значения игры. Ролевое поведение невозможно из-за отсутствия в ней смыслового плана.

ПРИМЕРЫ АРКАД

MORTAL KOMBAT



MARIO BROS.



СТРАТЕГИИ.

• Характеризуются прежде всего четким положением играющего над игровой реальностью — это, как правило, моделирование процессов управления, командования. Роль в стратегиях вводится в начале игры как обозначение позиции, занимаемой играющим. Она изменяется с развитием объекта, но изменяются только титул (должность) и полномочия, т. е. возможности играющего. В такой игре не отражена система человеческих отношений, хотя действие является обобщенным, сокращенным и отражает логику реальной деятельности человека. Важно отметить, что для детей дошкольного возраста более характерны игры с элементами стратегии. Такие игры ориентированы на операционально-техническую сторону человеческой деятельности, на ее логические основания. В этих играх не представлен аспект человеческих отношений, и они не обеспечивают в полной мере развитие воображения, фантазии.

ПРИМЕРЫ ИГР-СТРАТЕГИЙ

FALLOUT



WARCRAFT



СИМУЛЯТОРЫ.

• Их основное отличие в том, что играющий находится внутри ситуации. Здесь, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности. Симуляторы — это игры имитации, которые направлены на развитие скорости реакции, но они обычно не несут в себе большое число насилия в отличие от игры-действия.

ПРИМЕРЫ СИМУЛЯТОРОВ

CEPUR USP THE SIMS



SPORE



ИГРЫ-ПОВЕСТВОВАНИЯ.

• Они представляют собой игры с непрерывным развивающимся сюжетом. Их можно определить как интерактивное кино или мультфильм, где разворачивающееся на экране действие требует непосредственного вмешательства играющего. Действие отделено от играющего и передается им герою.

ПРИМЕРЫ ИГР-ПОВЕСТВОВАНИЯ

LIFE IS STRANGE



BEYOND: Two Souls



КОМПЬЮТЕРНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ (РПГ)

• Компьютерные ролевые игры являются, по сути, моделями социального мира, предоставляющими возможность проживания истории в роле различных героев (не обязательно человеческой). Обычно характер создаваемых героев близок к идеальному образу ((Я)) автора. Такое моделирование собственного ((идеального поведения)) близко к традиционной ролевой игре ребенка. Оно дает возможность реализации неосуществимых желаний и импульсов, использование различных способов поведения.

ПРИМЕРЫ РПГ-ИГР

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



Dragon Age: Origins



ПЛЮСЫ ВИДЕОИГР

• Следует отметить, что компьютерные игры помогают хорошо адаптироваться в современном компьютеризированном мире, логически просчитывать как свои действия, так и других людей. С помощью видео игр люди могут общаться с друзьями онлайн, совместно проводить досуг на расстоянии. Например, такие игры как **Overwatch, Battlefield, Fortnite** и другие являются сетевыми, где человек может играть с игроками со всего мира, заводя таким образом друзей, обмениваясь опытом и культурой, а также приобретая социальный навык общения.

МИНУСЫ ВИДЕОИГР

• ЗЛОУПОТРЕБЛЕНИЕ КОМПЬЮТЕРАМИ У ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ ВОЗРАСТА НЕГАТИВНО ВЛИЯЕТ НА ЛИЧНОСТЬ ЧЕЛОВЕКА, ВЫЗЫВАЯ ОТКЛОНЕНИЯ В СФЕРЕ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ ПСИХИЧЕСКИХ СОСТОЯНИЙ И ПОВЫШЕНИИ УРОВНЯ ТРЕВОЖНОСТИ. ОТКЛОНЕНИЯ В ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВАХ И СОСТОЯНИЯХ ДЕТЕЙ, ЗАВИСИМЫХ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, - РЕЗУЛЬТАТ НЕ СТОЛЬКО ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, СКОЛЬКО ДЛИТЕЛЬНОГО И РЕГУЛЯРНОГО НАХОЖДЕНИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ. ОСОБЕННО ЭТО ОТНОСИТСЯ К ИГРАМ, СОДЕРЖАЩИМ НАСИЛИЕ, УБИЙСТВО, КРОВАВЫЕ СЦЕНЫ, ОБЯЗЫВАЮЩИМ ВИРТУАЛЬНОГО ГЕРОЯ К НАСИЛИЮ РАДИ ВЫЖИВАНИЯ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Компьютерная ролевая игра [Электронный ресурс]: Википедия. Свободная энциклопедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Komпьютерная_ролевая _игра#Исследование
- Ноздрина Н.А., ДЕГТЯРЕВ Р.Р. (2019) ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ВИДЕОИГР И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ЖИЗНЬ ЧЕЛОВЕКА (СОЦИАЛЬНО ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ) // ОБЩЕСТВО НАУКА ИННОВАЦИИ. ОРЕНБУРГ, 17 ИЮНЯ 2019 Г.
- Гарбузов И. С., Галихутдинов О. Д. (2017) Компьютерные игры в культуре современной российской молодежи: риски формирования зависимости // Гражданская самореализация личности в современном социуме. Материалы VI Международного Форума. 2017 Издательство: [б. и.]

RΝΦΑΡΊΟΔΟΙΛ

- BATTLEFIELD 4 (2013)
- BEYOND: Two Souls (2013)
- Dragon Age: Origins (2009)
- FALLOUT (1997)
- Life Is Strange (2015)
- FORTNITE (2017)
- Mario Bros. (1985)
- Monopoly Plus (2014)

- Mortal Kombat (1992)
- Overwatch (2016)
- Spore (2008)
- THE SIMS (2000)
- THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011)
- WARCRAFT (2004)
- Тетрис (1984)