

# 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 СВОЕМ.

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 персонафицирован, 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 ВОООБРАЖЕНИЯ, 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

## СЕРИЯ ИГР *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/Компьютерная\\_ролевая\\_игра#Исследование](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_ролевая_игра#Исследование)
- Ноздрин 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.]

# ЛЮДОГРАФИЯ

- 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)