

Компьютерные онлайн-игры как фактор социализации молодёжи

Научный руководитель – Добринская Дарья Егоровна

Шибанова Елизавета Михайловна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра современной социологии, Москва, Россия

E-mail: shibanova1999@mail.ru

Процесс социализации понимается как двухсторонний процесс, где с одной стороны происходит усвоение индивидом социального опыта путем вхождения в социальную среду и систему социальных связей, а с другой - процесс активного воспроизводства системы социальных связей за счёт активной деятельности человека [1]. Существует множество факторов, влияющих на социализацию молодежи, такие как семья, отношение равенства, обучение, средства массовой информации, труд, организация и т.д. [5] Однако в современном мире каждый из вышеперечисленных факторов трансформировался. Это связано с глобальной цифровизацией общества, которая меняет социальное пространство, преобразуя практически все сферы существования общества. Например, интеракция и коммуникация между людьми всё больше переходит в сетевые сообщества и социальные сети. Причиной этого является удовлетворение базовой социальной потребности чувствовать себя частью группы, получая удовлетворение от чувства эмоциональной и когнитивной связи [6].

Вместе с этим наблюдается активное развитие компьютерных технологий и, связанный с этим, возрастающий интерес молодёжи к этой индустрии. На сегодняшний день существует большое количество разных компьютерных игр. Традиционно принято выделять 6 жанров, среди которых: действие, симулятор, стратегия, ролевая игра, приключения, головоломка. В то время как поджанров в различных классификациях существует более 30 [2]. По данным исследования ВЦИОМ на тему «Делу - время, а хобби?» проведенному в 2022 году, 30% опрошенных проводят свободное время за компьютером [7]. Таким образом, онлайн-игры становятся одним из источников общения и социализации в жизни современной молодежи, происходит это из-за активного развития игровых сообществ. Коммуникативное пространство, которым по факту становится онлайн-игра, даёт игроку возможность экспериментировать над своим «Я». Выбирая определенного персонажа, человек может отразить свои фантазии или представления о типе поведения, который не может реализовать в реальной жизни [4].

Социализация человека в онлайн-игре может быть представлена как отработка социальных навыков и моделей поведения и выработки оптимальных способов жизнедеятельности. Виртуальное общение в онлайн-играх может помочь компенсировать неуверенность в себе, если в реальной жизни у человека существуют определенные проблемы в межличностном общении. В этом случае пространство игры становится единственным фактором социализации в условиях реальной жизнедеятельности.

Существуют психологические механизмы социализации, с помощью которых можно изучать социализацию молодёжи в пространстве компьютерных онлайн-игр:

1) Идентификация. Происходит, когда геймер отождествляет себя с членами игрового сообщества, усваивает разнообразные нормы, отношения и формы поведения, принятые в данном сообществе. Например, посещение и участие в игровых выставках, активное слежение за игровой индустрией, общение и обсуждения игр.

2) Экзистенциальный нажим. Характеризуется неосознаваемым усвоением норм социального поведения, а также воспроизведение внутреннего опыта, мыслей, чувств и психических состояний людей, с которыми он играет. Например, если один из членов команды испытывает сильные негативные эмоции, связанные с проигрышем, то остальные участники тоже будут подвержены этому плохому настроению, что скажется на качестве игры. Также во многих играх считается нормальным высказываться в негативной форме, оскорблять и унижать других участников матча и когда новичок волеется в игровой процесс, он с наибольшей вероятностью начнет себя так вести, даже если до этого подобная модель поведения была для него чужда.

3) Подражание. Характеризуется сознательным или бессознательным воспроизведением геймером модели поведения, движений, поступков, интересующего его киберспортсмена или просто популярного игрока, а также подражание своим любимым персонажам из разных игр. Например, копирование механики игры популярного игрока.

4) Рефлексия. Проявляется на основании опыта, который переживается в игровой среде, в котором игрок переживает, оценивает, принимает или отвергает те или иные ценности. Например, в игре геймеру сделали замечание или высказали мнение как лучше можно было сделать, и он может, на свое усмотрение, либо принять этот совет, либо отвергнуть в будущих играх.

5) Импринтинг. Проявляется в том, что игрок проживает свою жизнь в множестве других жизней в зависимости от сюжета и жанра игры. Тем самым он подсознательно фиксирует происходящие с ним моменты, диалоги, решения и может перенести их в реальную жизнь [3].

Все эти механизмы определяют особенности социализации молодёжи в цифровом пространстве игровых сообществ и являются основой для более подробного изучения этого процесса.

Источники и литература

- 1) Андреева Г.М. Социальная психология: учебник для высших учебных заведений. - М.: Аспект Пресс, 2007. – С.193.
- 2) Донован Т. Играй! История видеоигр. - М., 2014. – С.25-35.
- 3) Дорошенко О. М. Понятие социализации личности: факторы, механизмы, этапы // Психология и педагогика служебной деятельности. – 2020. – № 1. – С.15.
- 4) Малый Д. В., Иноземцева Ю. В. Компьютерная игра как способ социализации личности // Национальные приоритеты России. 2017. №1 (23). – С.4.
- 5) Мудрик А.В. Социализация человека. – М.: Изд-во Московского психолого-социального ин-та, 2011. – С.66-68.
- 6) Lindgren S. Digital Media and Society // SAGE Publications, 2017. – P. 106-108.
- 7) Делу – время, а хобби? [Электронный ресурс] / ВЦИОМ. 2022. URL: <http://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/delu-vremja-a-khobbi> (дата обращения: 21.02.2023).