**ДИПЛОМНАЯ РАБОТА**

на тему «Влияние компьютерных игр в жанре ММO на межличностные отношения студентов»

**Выполнил:**

студент 5 курса

Иванов Иван Иванович

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_**(подпись)

**Научный руководитель:**

доктор психологических наук

Дмитриева Екатерина Васильевна

**Рецензент:**

Петров Алексей Юрьевич

|  |  |
| --- | --- |
| **Допустить к защите**  **Зав. кафедрой**  Горшкова В.В.  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** (подпись)  **«\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_201\_\_г.** | **Дипломная работа защищена**  **«\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_201\_\_г.**  **Оценка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Председатель ГАК**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** (фамилия, имя, отчество)  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** (подпись) |

Санкт-Петербург  
2015

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ](#_Toc385196205) 3

[ГЛАВА1. ИГРОВАЯ ВИТРУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА.](#_Toc385196206) 6

[1.1. Понятие «игра». Роль игровой деятельности в становлении культуры](#_Toc385196207) 6

[1.2.История появления и развития компьютерных игр. Зарождение жанров](#_Toc385196208) 10

[1.3 Сетевые компьютерные игры. Типология, примеры, анализ](#_Toc385196209) 13

[1.4 Понятие «компьютерная игра». Влияние сетевых игр на человека **––**«плюсы» и «минусы»](#_Toc385196210) 16

[1.5. Cубкультура геймеров. Человек-игрок: существование в игре и социуме.](#_Toc385196210) 25

[ГЛАВА2. ИCCЛЕДОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ (ГЕЙМЕРОВ И «АНТИГЕЙМЕРОВ») В ПРОЦЕЕСЕ МЕЖЛИЧНОСТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ.](#_Toc385196216) 38

[2.1. Опрос «Влияние компьютерных сетевых игр на личность».](#_Toc385196217) 40

[2.2. Блок тестов: «Групповые роли»и «Лидер»](#_Toc385196218) 53

[2.3. Блок тестов: «Оценка агрессивности в отношениях» А.Ассингера, «Диагностика коммуникативного контроля» М. Шнайдера](#_Toc385196219) 63

[2.4. Блок тестов: «Какой у Вас тип коммуникабельности?», «Оценка уровня общительности» В.Ф. Ряховского.](#_Toc385196221) 69

[2.5. Тест «Диагностика мотивационных ориентаций в межличностных коммуникациях» И.Д. Ладанов, В.А. Уразаева](#_Toc385196222) 74

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ](#_Toc385196220) 78

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ](#_Toc385196221) 80

[ПРИЛОЖЕНИЕ](#_Toc385196222) 89

**ВВЕДЕНИЕ**

Интернет образует специфическое пространство со своими законами, формами поведения и этикетом. Человек XXI века хочет перестать быть просто человеком, он желает погрузиться в созданную им самим утопическую пиксельную реальность виртуальной культуры. Именно поэтому сейчас пользуются сверхпопулярностью компьютерные игры, особенно массовые многопользовательские сетевые онлайн - «игрушки» (ММО).

Жанр ММО даёт возможность создать целый мир, в котором всё будет предельно понятно и просто –– в каком направлении двигаться, как позиционировать себя, каким образом достичь успеха; как выстраивать коммуникацию с виртуальными персонажами, которыми управляют реальные люди.

Нередко студенты, совместно обучающиеся в высшем учебном заведении, «уходят» в игровое пространство, чтобы провести досуг. Несколько часов подряд они могут вместе активно работать над достижением победы, выполнять поставленные задачи, разрабатывать стратегию поведения и т.д. Соответственно, опыт взаимодействия в сетевой компьютерной игре так или иначе отражается на межличностном общении в реальной жизни, чем и обусловлена *актуальность* выбранной нами темы.

Мы считаем, что *степень изученности проблемы ––* влияние игр жанра ММО на межличностную коммуникацию –– остается пока недостаточно высокой. В индустрии игр постоянно происходят значительные и динамичные изменения, требующие глубокого анализа, но стремительное развитие компьютерных «игрушек» не позволяет учёным зафиксировать и исследовать в полной мере их влияние на человека.

*Объектом* исследования являются массовые многопользовательские сетевые компьютерные игры.

*Предмет дипломной работы* –– это особенности воздействия игр жанра ММО на человека (в частности, студента) и его межличностные отношения с окружающими.

*Цель дипломной работы:* провести комплексное изучение особенностей воздействия массовых многопользовательских сетевых игр на личность, сделать собственные выводы.

*Задачи дипломной работы:*

* охарактеризовать понятие «игра»;
* изучить непосредственно роль игровой деятельности в становлении общественной культуры;
* изучить историю развития компьютерных игр и жанров;
* дать развернутую характеристику играм жанра ММО;
* вывить «плюсы» и «минусы» влияния компьютерных сетевых игр на человека;
* изучить субкультуру геймеров; оценить способность «человека-игрока» существовать в двух мирах –– реальном и виртуальном;
* провести тесты, которые позволят оценить коммуникативные навыки в процессе межличностного общения.

При изучении особенностей влияния компьютерных сетевых были использованы *труды* различных специалистов в области социологии, культурологии, психологии.

*Теоретическая значимость* дипломной работы заключается в том, что мы дали представление об игровом виртуальном пространстве, структурировали информацию о компьютерных сетевых играх, изучили различные точки зрения учёных.

*Практическая значимость* работы состоит в том, что проведенные нами исследования коммуникативных навыков студентов –– геймеров и антигеймеров –– могут быть включены в практикум по психологии в вузах, а также использованы в курсовых и дипломных работах по профилю.

Таким образом, *эмпирической базой исследования* послужили ответы студентов, которые участвовали в тестировании.

Для достижения поставленных в дипломной работе задач основной *текст структурирован* в соответствии с двумя главами.

В первой главе «ИГРОВАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА» даётся определение игры и компьютерной игры с различных точек зрения, анализируется история развития игровой индустрии, исследуется субкультура геймеров, оценивается взаимосвязь увлечения компьютерными играми и т.д.

Во второй главе «ИССЛЕДОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ (ГЕЙМЕРОВ И «АНТИГЕЙМЕРОВ») В ПРОЦЕССЕ МЕЖЛИЧНОСТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ» представлены результаты проведенных нами тестов на выявление лидерских качеств личности, уровня агрессивности, типа коммуникабельности, уровня общительности, мотивационных ориентаций в межличностных коммуникациях.

В «ЗАКЛЮЧЕНИИ» сделаны основные выводы, к которым мы пришли в ходе исследования.

В разделе «ПРИЛОЖЕНИЕ» мы предоставляем различные дополнительные материалы, представляющие интерес.

Раздел «СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ» отражает названия печатных и интернет-ресурсов, использованных в ходе написания работы.

**ГЛАВА 1. ИГРОВАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА**

*Весь мир — театр.*

*В нем женщины, мужчины — все актеры…*

*И каждый не одну играет роль.*

*Шекспир.*

Для того, чтобы выявить характер отношений в студенческой группе между активными участниками компьютерных игр и равнодушными к виртуальной игровой реальности, необходимо иметь представление о понятиях «игра» и «компьютерная игра»; жанрах массовых многопользовательских сетевых игр и т.д.

* 1. **Понятие «игра». Роль игровой деятельности в становлении культуры.**

Во многих толковых словарях, научных работах, справочных изданиях термин «игра» трактуется как антоним слова «труд». Играть –– означает «шутить, тешиться, веселиться..»[[1]](#footnote-1), то есть игровой процесс отождествляется с не приносящим реальной пользы занятием, то есть развлечением. Мы полагаем, что это слишком узкое понимание слова «игра».

Прежде всего, обратимся к древней индийской религиозно-философской концепции, в которой есть понятие «Лила» (в переводе с

санскрита «игра») ––это акт творения мира, «космическая» игра во Вселенной[[2]](#footnote-2). Индусы считают, что человек, играя, познаёт себя, освобождается от «оков» материального мира и приближается к высшему божеству.

Мэтры классической художественной литературы, такие как Достоевский, Пушкин, Булгаков, ставили знак равенства между понятиями «игра» и «жизнь». Таким образом, герои литературных романов воспринимают происходящие с ними события как игру судьбы; представляют себя пешкой, которую передвигают по шахматной доске руки Создателя. Но, в отличие от шахмат, «игра продолжается и после мата»[[3]](#footnote-3).

В свою очередь древнегреческий философ Платон говорил: «Человек –– это какая-то выдуманная игрушка Бога. Этому-то и надо следовать, надо жить играя»[[4]](#footnote-4). Платон считал –– если ребенок много играл, он станет законопослушным гражданином, поскольку привычка придерживаться установленных правил будет проецироваться и на жизнь[[5]](#footnote-5). Кроме того, он вырастет коммуникабельными и открытым к общению –– коллективные игры учат кооперироваться и взаимодействовать друг с другом. Игра –– это выражение человеческой добродетели и мудрости.

Нидерландский историк и культуролог Й. Хёйзинга утверждает, что «игра переходит границы чисто физической деятельности»[[6]](#footnote-6) человека. Это означает, что непосредственно форма игрового поведения индивидуума проникает во все сферы его жизни.

Когда человека спрашивают о том, как его зовут, он произносит имя, полученное при рождении. «Под личиною своего имени каждый из нас разыгрывает собственную жизнь, стоящую в одном ряду с “маскарадными” танцами первобытных племен»[[7]](#footnote-7). Иными словами, человек по собственной воле выступает и пребывает субъектом игры, которая заканчивается в момент остановки его сердца.

Личность, выстраивая отношения с другими людьми, следует сценарию избранной роли и действует как «точный и расчетливый игрок»; «игровое поведение превращается в тактику достижения желаемых результатов»[[8]](#footnote-8).

Е.Д. Митчелл полагал, что только в игре человек может выразить себя полностью, показать потенциал, снять «оковы» комплексов[[9]](#footnote-9). Тем не менее, игра –– это не только функциональное упражнение, по средствам которого происходит самообучение и самосовершенствование играющего существа[[10]](#footnote-10).

Игра –– механизм, который порождает культуру в целом, а homoludens (пер. «человек играющий») –– творец собственной жизни и мировой цивилизации. Соответственно, *культура –– это игровая реальность.*

Мы полагаем, что *компьютерные игры* являются результатом подсознательного стремления человечества к игровой деятельности. Иными словами, виртуального игрового пространства на просторах «всемирной паутины» не было бы до сих пор, если бы человек не испытывал потребность –– играть.

Потребность –– это «состояние личности, благодаря которому осуществляется регулирование поведения, определяется направленность мышления, чувств и воли человека»[[11]](#footnote-11).

Согласно пирамиде А. Маслоу, человеку, чтобы чувствовать себя гармонично с самим собой и окружающим его миром, необходимо преодолевать трудности, рисковать, отправляться на поиски приключений[[12]](#footnote-12). Это означает, что личности требуется выброс адреналина, смена привычной обстановки, проверка своих возможностей, вкус «победы».

Принято считать, что пока человек не удовлетворит первичные биологические потребности (пища, одежда, кров и т.д.), он не сможет думать ни о чём другом. Тем не менее, мы считаем иначе.

Древнегреческий историк Геродот рассказывал, что в Лидии (XIII в.) во времена сильнейшего голода царь Атис хотел спасти свой народ от смерти[[13]](#footnote-13). Необходимо было предпринять что-то срочно, поскольку запасов продовольствия практически не оставалось.

В эти тяжёлые для народа времена были придуманы игральные кости, которые помогли выжить лидийцам. Атис приказал, чтобы один день –– все ели, а на следующий день –– все играли. День за днём происходило это чередование –– ели, играли, ели, играли. Люди настолько были погружены в игру, что им удавалось игнорировать факт отсутствия еды. В таком режиме они прожили 18 лет –– вместо того, чтобы погибнуть через неделю.

Кроме того, общеизвестно «крылатое» выражение –– Panem et cicenses! («Хлеба и зрелищ!»)[[14]](#footnote-14) –– это два требования римской толпы от своих повелителей в награду за оказываемую им поддержку. Игра –– будь то театральное представление, работа актёров на кинематографическом экране, компьютерная «игрушка», футбол–– это всегда зрелище.

Основные мотивы игровой компьютерной деятельности:

* получение удовольствия;
* удовлетворение нереализованных потребностей;
* поиск новых впечатлений;
* достижение результатов.

Таким образом, мы полагаем, что игровая деятельность по степени важности находится на одном уровне с первичными биологическими потребностями.

**1.2.История появления и развития компьютерных игр. Зарождение жанров.**

Развитие компьютерных игр непосредственно связанно со стремительным усовершенствованием самих компьютеров и, прежде всего, с переходом от больших по размеру электронно-вычислительных машин (50-е годы) к микроЭВМ, или персональным компьютерам (70-е годы).

Сначала монитор мог отображать только текст, затем –– добавилась возможность передачи графических изображений; появилась цветовая палитра вместо монохрома; произошло увеличение объёма памяти и скорости работы персональных компьютеров; началось объединение ПК в локальные сети[[15]](#footnote-15).

В тысяча девятьсот пятьдесят втором году была создана первая компьютерная игра –– примитивная реализация «крестиков-ноликов», а через несколько лет появился симулятор игры в теннис.

Только спустя десять лет на компьютере запустили «SpaceWar!» –– два космических корабля перемещались по экрану и обстреливали друг друга, при этом избегали столкновения с подвижным препятствием. В этой игре создатели заложили один из главных принципов последующих компьютерных «игрушек» –– борьба с противником за выживание.

В конце 60-х ––начале 70-х годов начинают формироваться компании-лидеры игровой индустрии, и компьютерные игры получают широкое распространение.

Отметим, современные компьютерные игры стали высокоприбыльным бизнесом, в котором работают сотни тысяч специалистов самых разных профессий: от сценаристов и дизайнеров до маркетологов; от режиссеров и художников до техников и программистов.

Новые игры имеют многомиллионные бюджеты и большие рекламные кампании, обеспечивающие игровой индустрии ежегодные многомиллиардные доходы.[[16]](#footnote-16) На игровом рынке есть ряд компаний, которые профессионально занимаются тем, что разрабатывают и выпускают игры на различные игровые платформы. Самые крупные из них: Ubisoft, Electronic Arts, Capcom, Blizzard, Crytek, 2K Games, Square Enix, Konami, Remedy,Valve и др.

А. И. Липков в своей книге «Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России» утверждает, что игры  являются действенным инструментом формирования общественного мнения.[[17]](#footnote-17)

Он так же отмечает тот факт, что в нашем государстве нет никакой поддержки индустрии компьютерных игр, так как их культурное и социальное значение нашим обществом никак не осмысленно. Отношение к этому явлению скорее как к некоторому курьезу, занесенному в отечество вместе с неизбежно необходимыми для сегодняшней деловой активности компьютерами. Для сравнения: в Англии и Норвегии индустрия игр признана важной национальной отраслью, получает государственные дотации.[[18]](#footnote-18)

Но переместимся снова в конец XX-го века. В середине 70-х появляются первые сетевые MazeWar и SpaSim, выпускаются игровые автоматы и домашние приставки Sega, публикуются статьи в специализированных журналах.

После представления фирмой Microsoft новой операционной системы Windows и создания современной глобальной сети Интернет (World Wide Web, WWW) в начале 90-х, аудитория пользователей ПК значительно расширилась. Графика и звуковое оформление становились всё более качественными, постепенно складывалось жанровое многообразие компьютерных игр: Action, shooter, RPG, quest, arcada и т.д.

Каждый из этих жанров отличается от других постоянными признаками. Иногда разработчики компьютерных игр смешивают эти жанры, чтобы добиться максимального интереса со стороны потенциальной аудитории, например: игры DragonAge и Spellforce могут считаться как стратегией, так и RPG, так как в них были совмещены два режима – режим стратегии и режим свободного исследования от 3-его лица.

После того, как глобальная сеть получила название Интернет и стала «народным достоянием», компьютерные игры эволюционировали –– дали возможность пользователям взаимодействовать между собой на расстоянии. Компьютерная игровая индустрия начинает производство сетевых или массовых многопользовательских онлайн-игр (Massively Multiplayer Online Game; MMOG)[[19]](#footnote-19).

Самая первая сетевая игра в Европе –– *Multi-UserDungeon,* которую разработали программисты Р. Бартл и Р. Трабшоу в тысяча девятьсот семьдесят восьмом году.

Такие компьютерные игры стали пользоваться взрывной популярностью прежде всего в университетах. Учащиеся и старших и младших курсов настолько были увлечены этой игрой, что её прозвали «Multi-Undergrad Destroyer» («Мульти-студенческие истребители»[[20]](#footnote-20)). Аудитория MUD и сейчас очень большая; игровой процесс похож на чтение интерактивной книги[[21]](#footnote-21).

**1.3. Сетевые компьютерные игры. Типология, примеры.**

Что же такое MMOG?

*Массовая многопользовательская онлайн-игра (Massively Multiplayer Online Game; MMOG)* –– это одна из разновидностей онлайн-игр, в которой «одновременно находится огромное количество игроков; это игровая социальная сеть, соединяющая людей по всему земному шару … общим делом»[[22]](#footnote-22).

Сетевые игры построены по принципу «клиент-сервер». Основная часть игры находится на специальном мощном компьютере, который постоянно подключен к «всемирной паутине», а игроки заходят на игровой сервер с помощью своих устройств. На устройствах игроков «установлена небольшая графическая часть игры (клиентская игра), или эта часть каждый раз загружается с сервера при очередном запуске игры (браузерная игра)»[[23]](#footnote-23).

Жанр ММО подразделяется на *пять* популярных типов:

* 3D/2DMMORPG –– ролевая онлайн-игра –– игрок выбирает персонажа, управляет его действиями, повышает его уровень способностей и осваивает вымышленный мир-фэнтези, напоминающий Средневековье (World of Warcraft, Line Age, Aion);
* MMO-Action –– онлайн-игра в стиле action –– победа в большой степени зависит от скорости реакции игрока и его способности быстро принимать тактические решения на поле боя с использованием бронированных боевых машин (World of Tanks);
* MMOFPS –– онлайн-шутер от первого лица –– игрок воспринимает происходящее глазами выбранного героя; игровой процесс представляет собой сражения с использованием огнестрельного и метательного оружия (Battlefield Heroes);
* MMORTS –– стратегия в реальном времени –– объединение сил для достижения общей цели; например, создание армии и захват территории и ресурсов врага (Lord of Ultima, Battle Forge).

По последним статистическим данным, самая популярная разновидность массовых многопользовательских игр –– MMORPG.[[24]](#footnote-24) А среди сетевых игр этого жанра первые строчки рейтинга занимают –– World of Warcraft и Perfect World[[25]](#footnote-25).

Сюжет компьютерной игры World of Warcraft, разработанный компанией Blizzard, достаточно простой: действие разворачивается на планете Азерот, на которой идут бесконечные войны между альянсом людей, эльфов, гномов и Ордой (орками, нежитью и т.д.). Соответственно, игрок выбирает союзников и создаёт своего героя (выбирает физический облик, одежду, расу, класс и т.д). Исходя из того, каким будет герой, определяется его стартовая локация и стиль игры.

С психологической точки зрения, для нас представляет интерес следующее: чем больше повреждений получает персонаж, тем выше у него уровень «ярости». Иными словами, быть как можно более агрессивным выгодно для персонажа; агрессия, на наш взгляд, передаётся непосредственно игроку, который сражается в облике этого персонажа.

Принцип World of Warcraft –– найти какой-то предмет, добраться до нового места локации, убить врага.

Компьютерная игра Perfect World, разработанная крупной компанией Beijing, погружает в китайскую мифологию. Место действия разворачивается в Панге –– это вселенная, в которой не действуют законы гравитации.

В игре есть редактор внешности, который позволяет сделать персонажа уникальным. Кроме того, игроку предоставляется возможность стать магом, научиться летать, перевоплотиться в зверя.

Мы полагаем, что Perfect World позволяет человеку почувствовать себя раскрепощённым, свободным от ограничений, что благоприятно сказывается на психологическом состоянии. Тем не менее, совершенствование способностей персонажа происходит только для того, чтобы стать неуязвимым и убить больше врагов.

С одной стороны, это высвобождение деструктивной тенденции психики, способ пресечь перерастание их в социальный конфликт. Но с другой стороны, происходит возведение жестокости в культ.

Доказано, что просмотр сцен насилия может привести к развитию агрессивных чувств, реакций и поведения детей. Более того, «продолжительное наблюдение жестоких сцен ведет к тому, что человек становится бесчувственным по отношению к насилию в реальной жизни»[[26]](#footnote-26).

Таким образом, в основу игровых миров MMORPG положены мифологические и сказочные мотивы с элементами научной фантастики, а также формула –– «меч и магия». Главная цель –– совершенствование персонажа, путем накопления очков и опыта, для того, чтобы стать «супер-воином».

Игровой процесс можно сравнить с движением по спирали ––повторение однотипных действий, благодаря которым происходит развитие героя и смена «декораций».

Периодически игроки не могут справиться с заданиями по одиночке и объединяются в группы для достижения цели. В таких случаях каждый игрок должен взаимодействовать с другим и точно выполнять отведенную ему роль. Соответственно, в сетевых играх MMORPG «есть площадка для проявления собственного Я» и приобретения навыков коллективного взаимодействия. [[27]](#footnote-27)

Как отмечает один из участников проводимого нами опроса:

*«Компьютерная игра –– это сплачивающий, образовательный и увлекательный процесс. С другой стороны, игра –– это краткосрочное удовольствие. Последствия погруженности в виртуальный мир –– неспособность выстраивать коммуникацию с людьми»[[28]](#footnote-28).*

Мы полагаем, что необходимо проанализировать влияние компьютерных игр на человека и определить их роль в формировании личности человека.

**1.4. Понятие «компьютерная игра». Влияние сетевых игр на человека –– «плюсы» и «минусы».**

Какое влияние оказывают компьютерные игры на общество? Одни утверждают, что «игроки, углубляясь в виртуальное пространство, в конце концов, становятся неадекватными и жестокими. Другие заявляют, что от игр никакого вреда нет. Мол, жестокости и так полно в повседневной жизни. А игра — это как водка: здоровый, морально крепкий человек всегда может бросить»[[29]](#footnote-29).

Мы полагаем, что прежде всего необходимо рассмотреть современные точки зрения на трактовку понятия «компьютерная игра».

1. Компьютерная игра ––– это наркотик

Корейские учёные доказали, что компьютерные игры могут «привести к летальному исходу даже быстрее, чем героин»[[30]](#footnote-30). Причины –– стрессовое состояние игрока, закупорка лёгочной артерии тромбами из-за длительного неподвижного состояния тела, переутомление, одержимость желанием победить.

Несколько лет назад на страницах газеты «*Lancashire Evening Post»* был опубликован материал Стива Поупа – британского ученого, который утверждал, что два часа за консолью сопоставимы с «дорожкой кокаина».[[31]](#footnote-31) Настолько сильную зависимость, по его словам, могут вызвать игры у молодых людей. Он так же упомянул о том, что чрезмерное увлечение компьютерными играми может привести к проблемам со здоровьем и прогрессированию различных заболеваний.

*Иными словами,* погружение в виртуальный игровой мир можно сопоставить *с уходом в наркотическое пространство.*

Человек, ощущающий потребность в психотропных, каннабиоидных или галлюциногенных веществах, перестает быть личностью, вследствие того, что теряет контроль над своим сознанием. Наркоман, находясь в искусственно созданном мире, не может отдавать отчет в совершаемых действиях. Чувство самосохранения полностью отсутствует, появляется ощущение безграничности собственных возможностей –– как физических, так и умственных.

Мы провели самостоятельное наблюдение на философском факультете одного из ведущих вузов города Санкт-Петербурга за студентом, который находится в тяжелой зависимости от психостимуляторов и галлюциногенов.

При знакомстве с ним возникает чувство диссонанса – этот человек отличается высоким интеллектуальным развитием, но находится в состоянии привязанности к состоянию наркоэйфории[[32]](#footnote-32).

Бунт против любых ограничений-рамок и общепринятых норм, выраженный гедонизм, отрицание общественных духовных и материальных ценностей, «глубокая враждебность к существующим общественным институтам» (диплом –– это «справка» о пригодности жить по правилам, деньги - «фантики» и т.д.).

Его точка зрения представляется нам интересной и имеющей прямое отношение к выбранной нами теме:

«*С помощью уничтожения материального мира, человек может осознать бытие и своё место в нём. Только приближая смерть своего тела, мы можем по-настоящему осознать ценность жизни и смерти. Каким образом? Вера, самобичевание, курение, алкоголь, употребление наркотиков, компьютерные игры –– грубо говоря, уход от действительной реальности в пользу духовному развитию. Вот, что может помочь. Отбирая это у человека, личности навязывают ложную интеллектуальную концепцию добропорядочного гражданина.*

Тем не менее, он тоже загоняет себя в придуманную «интеллектуальную концепцию», которая называется «псевдосвобода».

Мы полагаем, что человек, который избегает решения проблем в повседневной жизни и обладает слабо выраженной силой воли, уходит в игровую виртуальную реальность или наркотический «дурман». Почувствовать себя всемогущим, не прилагая особенных усилий –– вот, чего хотят люди, которые выбирают путь наименьшего сопротивления.

Кроме того, компьютерные игры, как и наркотические вещества, позволяют легко найти единомышленников, которые всегда готовы поддержать увлечение.

Существует высказывание: «Наркотики подводят к вратам рая, чтобы закрыть их перед тобою навеки»[[33]](#footnote-33). Мы полагаем, что это изречение в некоторой степени применимо и к компьютерным играм.

2. Компьютерная игра –– это архетип сакрального лабиринта

Обратимся к древнегреческому мифу о Минотавре, полубыке-получеловеке, обитающем в лабиринте. По сюжету легенды Тесей преодолевает запутанные коридоры, добирается до монстра и убивает его.

Современная культура развлечений (в том числе компьютерные игры) активно использует принцип лабиринта. В компьютерных играх человек преодолевает препятствия, поднимается на новый уровень, сражается с врагами.

Лабиринт –– это символ вечного движения человека по извилистым дорожкам жизненного пути и вечного поиска духовного "сокровища" –– смысла собственного существования.

А.Г. Данилин считает, что в компьютерных играх происходит подмена понятий: "не нужно преодолевать внутренние тупики –– достаточно перейти на следующий уровень; не нужно стремиться к исполнению мечты –– достаточно закончить игру"[[34]](#footnote-34). Кроме путешествий "в уже готовых лабиринтах, созданных другими людьми, человек должен выстраивать свои собственные *внутренние лабиринты* и учиться путешествовать в них"[[35]](#footnote-35).

Иными словами, игровая виртуальная реальность уводит человека от духовных поисков, предлагая взамен псеводоискания компьютерного персонажа, который охотиться за нарисованным монстром.

3. Компьютерная игра –– это произведение искусства

В две тысячи одиннадцатом году в США компьютерные игры были признаны новым видом искусства, наравне с кино или живописью. В некоторых странах, например, в Корее (популярность компьютерных игр в этой стране очень велика), начали открываться институты, где студентов будут обучать разработке компьютерных игр и программ. И даже в России в две тысячи четырнадцатом на Олимпиаде в числе тех людей, что выносили флаг, был российский киберспортсмен Алан Енилеев. Последнее событие главный редактор журнала «Страна Игр» назвал отличным аргументом против «истерик» о запрете компьютерных игр.[[36]](#footnote-36)

Бурлаков И.В. отмечает, что компьютерные игры «мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей»[[37]](#footnote-37).

Главное преимущество данного вида искусства – интерактивность. Компьютерные игры позволяют так глубоко проникнуть в нереальный мир, что человек не становится простым наблюдателем, как в кино или при чтении книг, он непосредственно влияет на сам процесс. Человек как бы оказывается в том мире, который он сам формирует. Зачастую виртуальность похожа на реальную жизнь. Но, как отмечает Эдвард Кастронова, «не все, что происходит в виртуальном мире, годится для мира реального».[[38]](#footnote-38)

Специфика игры «как вида искусства заключается в том, что через виртуальный управляемый персонаж зритель участвует в драматическом действии, лежащем в основе игры и тем самым художественно осваивает мир».[[39]](#footnote-39)

На наш взгляд, компьютерная игра –– это интерактивный арт-объект современной действительности.

4. Компьютерная игра –– это болезнь

В международной классификации болезней (МКБ-10) игромания (код F63.0) признаётся патологическим заболеванием, на которое необходимо обратить внимание:

*«Суть расстройства заключается в частых повторных эпизодах азартной игры, которые доминируют в жизни пациента в ущерб социальным, профессиональным, материальным и семейным ценностям и обязательствам»[[40]](#footnote-40).*

Отметим, что компьютерные игры мы причисляем к азартным, поскольку они вызывают у человека сильное эмоциональное возбуждение, непреодолимую тягу к победе

Болезнь «игромания» (геймерство) развивается «вследствие различных мотивационных программ, возникающих в сознании человека в зависимости от его личностного набора характеристик»[[41]](#footnote-41).

Игромания –– это форма девиантного поведения в сфере компьютерных технологий; представляет собой чрезмерное увлечение компьютерными играми и другими видами виртуальной реальности[[42]](#footnote-42).

Выделяют несколько причин, которые провоцируют развитие компьютерной игровой зависимости.

* **Чувство одиночества** –– процесс игровой деятельности в виртуальном пространстве практически не возможен без активного коммуникативного взаимодействия участников. Соответственно, игра для одинокого человека является способом компенсировать недостаток общения в реальной жизни.
* **Алчность ––** в массовых многопользовательских онлайн-играх есть возможность заработка относительно лёгких денег. Так, например, призовой фонд четвертого по счёту ежегодного турнира по игре Defense of the Ancients 2 (The International Dota 2 Championship 2014) составил 1,6 миллионов долларов. Кроме того, можно зарабатывать деньги, продавая на торговых интернет-площадках (eBay) за крупные суммы денег своего «прокаченного» героя или предметы инвентаря.
* **Лень ––** отсутствие мотивации к трудовой деятельности, избегание ответственности за проделанную работу, нежелание затрачивать физические и интеллектуальные силы в реальной жизни ведут к праздному препровождению перед экраном монитора. Человек предпочитает получать доход «время от времени» и сидеть дома, чем ходить на предприятие за стабильной заработной платы.
* **Инфантильность** –– игроман искаженно воспринимает действительность. Если переходить на язык символов, то его можно сравнить с человеком, страдающим синдромом Алисы в стране чудес –– это неврологическое состояние, которое проявляется в визуальном восприятии окружающих предметов несоразмерно маленькими или, наоборот, огромными.[[43]](#footnote-43) Иными словами, человек дезориентирован в пространстве, видит себя маленьким ребёнком, видит окружающий мир огромным и враждебным, верит в чудо многомиллионной победы в компьютерной игре.
* **Чувство неудовлетворенности ––** недостаточная самореализация в реальной жизни вынуждает человека удовлетворять эту потребность в виртуальном игровом пространстве;
* **Предрасположенность к зависимостям ––**сила воли, которая находится в зачаточном состоянии, не может противостоять «соблазнам».

Компьютерная зависимость формируется последовательно, прогрессируя от стадии к стадии[[44]](#footnote-44): увлеченность, повышенный интерес, непреодолимое желание, зацикленность на игре.

Зависимость от компьютерных технологий стала чем-то привычным для нас, так, что мы порой этого совсем не замечаем. Это может проявляться в человеке как внешне, так внутренне. У человека, который проводит много времени за компьютером, может ухудшиться зрение, испортиться осанка, по словам Алехандро Мансилла, организатора игровой выставки в Москве летом 2013 года, может даже развиться игровой артрит[[45]](#footnote-45).

Но все это признаки внешние, которые можно исправить или с помощью определенных физических упражнений, или с помощью хирургии. С уровнем психологическим все куда сложнее.

Игромания –– это заболевание, которое невозможно вылечить медикаментозно. Избавиться от навязчивой идеи играть сутками поможет только врач-психотерапевт, путём внушения человеку идеи о разрушительном влиянии игр.

5. Принцип компьютерной игры –– способ повышения рабочей производительности

Новейшие технологии проникают в жизнь человека, чтобы остаться навсегда. Люди современного общества не выпускают из рук «гаджеты» –– мобильные телефоны, планшеты, ноутбуки и т.д. В автомобиле, в университете, на работе, дома, в самолёте, под водой –– везде есть доступ к глобальной «всемирной паутине» и компьютерным играм, которые служат в большей степени для проведения досуга.

В современном обществе люди стремятся к развлечениям. Процесс зарабатывания денег в какой-нибудь коммерческой организации представляется всё более «обременительным». В связи с этим, поклонников геймификации становится всё больше.

Геймификация (игрофикация) — «это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач; превращение чего-либо в игру»[[46]](#footnote-46). Например, превращение офисной работы в игру получило название «производственная геймификация».

Американский предприниматель и специалист в области игрофикации Ю-кай Чоу говорит:

*«К сожалению, вещи, которые взрослые обязаны делать, обычно самые скучные и нудные. И если есть возможность сделать их веселее и забавнее, то почему нет. Здесь на помощь приходит геймификация»[[47]](#footnote-47).*

Он уверен, что причины высокой популярности компьютерных игр «кроются» в том, что «они работают с глубинными потребностями человека»[[48]](#footnote-48). Использование принципа виртуальной игровой реальности способствует повышению эффективности рабочего процесса, в результатах которого заинтересованы и владельцы фирмы, и офисные служащие.

На наш взгляд, повсеместное внедрение геймификации принесёт пользу обществу.

Таким образом, в обществе представление о компьютерных сетевых играх сложилось крайне разнообраное.

**1.4. Субкультура геймеров. Человек-игрок: существование в игре и социуме.**

Компьютерные игры –– один из способов взаимодействия с виртуальной реальностью. Игра «способна создавать особый мир, который временно, в силу принятых участниками игры условий и по мере исполнения её правил, становится таким же значимым, как действительный»[[49]](#footnote-49).

Виртуальная реальность имеет глубокие исторические корни. Сама концепция виртуальной реальности появилась из древнейшей человеческой мечты об освобождении от телесной оболочки, избавления от границ материального тела.[[50]](#footnote-50)

Наседкина Ю.В. отмечает, что существование виртуальной реальности является «новым типом бытия культуры и формирования культурных ценностей»[[51]](#footnote-51). Кроме того, открывается возможность осуществления межличностной и кросс-культурной коммуникации. Соответственно, территориальные границы взаимодействия людей расширяются, не остаётся никаких преград.

Для того, чтобы понять принципы функционирования игрового пространства, необходимо знать важнейшие свойства виртуальной реальности:

* порожденность (виртуальное пространство создано искусственно);
* актуальность (существует только «здесь» и «сейчас»);
* автономность (развивается по собственным законам, имеет собственное пространство и время);
* интерактивность (взаимодействует с другими реальностями),[[52]](#footnote-52)
* иммерсивность (погруженность; вызывает эффект присутствия),[[53]](#footnote-53)
* симуляция (создаёт видимости реальности)[[54]](#footnote-54),
* возможность управления событиями (вовлеченность; позволяет конструировать настоящее и будущее)[[55]](#footnote-55).

Цитируем высказывание студента 5-го курса психологии, участника нашего опроса:

*«Если представить себе каждый компьютер как квартиру, то Интернет будет дверью, а сетевой мир по отношению к ней –– улицей. Каждая игра –– целая страна, в которой есть своя политика, экономика и законы. Складывая эти составляющие, мы получаем компьютерно-сетевую мультиреальность».*

Мы согласны с этим мнением и полагаем, что игровая виртуальная реальность –– это отдельное государство, «жителями» которого являются игроки, или геймеры. Существуют специализированные журналы, есть детализированная история создания компьютерных игр, проходят турниры в онлайн-режиме, активно развивается киберспорт –– это свидетельствует о том, что виртуальная игровая реальность укрепила свои позиции в современном обществе.

Сложилась особая субкультура –– субкультура геймеров (компьютерных игроков).

Мы придерживаемся мнения о том, что сначала необходимо сформировать полное представление о личности геймера, прежде чем оценивать характер межличностного взаимодействия студентов. Искусственная игровая реальность, на наш взгляд, видоизменяет образ Я человека и, соответственно, накладывает свой отпечаток на сферу межличностных отношений индивида.

Итак, в геймерской субкультуре существуеттрёхступенчатаяиерархия статусов –– «лаймер», «геймер», «читор», которые соответствуют трём уровням игровых навыков –– юзер, программист, хакер. Кроме того, существует клановое деление: геймеры объединяются в кланы по системному признаку (пристрастие к определенной игре или жанру игр, например, рпэгэшники).[[56]](#footnote-56)

Наиболее активный возраст тех, кто играет в игры жанра ММО (больше двух раз в неделю) –– от 14 до 22-х лет; 60 % геймеров –– мужчины. Соответственно, студенты являются активными участниками многопользовательских сетевых игр.

Что привлекает в играх:

* элемент случая (возможное присутствие обстоятельств, независящих от субъекта игры);
* интерес и любопытство (ожидание продолжения игры, надежда испытать новые ощущения);
* интрига (наличие неопределенных элементов, добавляющих остроту ощущений);
* удовольствие от процесса;
* азарт (заинтересованность в результатах);
* состязательность (желание победить, быть первым),
* правила;
* наличие ролей.

Вот, что заявляет один из миллионов поклонников компьютерных игр:

*«Я предлагаю считать геймерство религией, привязанной к некоторым генетическим отличиям. Ну, что-то типа иудаизма, который связывает еврейство, с передающимися через маму хромосомами.  
Такой новый, многоконфессиональный «иудаизм»[[57]](#footnote-57)».*

Люди, которые состоят в этом сообществе несколько десятков лет, верят в то, что их сконструированная игровая реальность помогает подняться на новую ступень развития человечества:

*«Геймеры, на сегодняшний день, это вершина человеческой эволюции. Геймеры развивают свой мозг до более высокого потенциала, чем люди, от которых они произошли. Развитие ветви эволюции гомосапиенс, продолжает идти по линии развития мозга, включающее более развитую комбинаторику, абстрактное, стратегическое или тактическое мышление»[[58]](#footnote-58).*

Мы полагаем, что в этом высказывании возводится в абсолют исключительность личностных характеристик геймера. Тем не менее, восторженное мнение о геймере как о суперчеловеке не является редкостью.

Л.П. Тимофеева считает, что компьютерный игрок «обладает способностью прогнозирования и предвидения дальнейшего хода развития событий, активнее включается в общественные процессы, успешнее осваивает достижения науки, техники и культуры»[[59]](#footnote-59). Соответственно, автор тоже отмечает положительный эффект от пребывания в компьютерной игровой реальности.

Петрова заявляет, что компьютерные игры, которыми увлечены и взрослые и дети, предоставляют информацию в виде образов. Возрастание доли образной информации «может привести к активизации правого полушария головного мозга, которое сейчас у большинства людей развито в меньшей степени, чем левое, отвечающее за логическое мышление».[[60]](#footnote-60)

По мнению Медведева, «совместное виртуальное разыгрывание жизненных сюжетов с использованием ролей для взрослых возрастов имеет серьезный социализаторский эффект»[[61]](#footnote-61).

Роль игры в социальной адаптации человека заключается в том, что «механизм усвоения социальных ролей через ролевые игры обеспечивает возможность социализации личности, а также развитие её мотивационно-потребностной сферы»[[62]](#footnote-62).

А что говорят создатели игр? На ежегодной конференции TED (аббревиатура от англ. Technology Entertainment Design), которую проводит частный некоммерческий фонд в США, известный разработчик игр Джейн Макгонигал выступила с провокационной речью. Она заявила:

*«Моя цель на следующее десятилетие –– попробовать сделать спасение мира в реальной жизни таким же лёгким, как спасение мира в онлайн-игре. Для этого у меня есть план: убедить как можно больше людей, включая всех вас, тратить больше времени на улучшенные крупномасштабные онлайн-игры»[[63]](#footnote-63).*

Джейн Макгонигал считает, что человек, в момент увлечения игровым процессом, становится наилучшим воплощением самого себя.

Геймер –– это суперзаряженная надеждой личность, которая имеет четыре «суперсилы».

Во-первых, это *упорный оптимизм*, то есть усиленная мотивация добиваться победы. В реальной жизни человек, сталкиваясь с проблемами, часто «опускает руки» и не пытается бороться. Геймер, наоборот, нацелен на успех всегда, и он всегда будет пробовать снова преодолевать трудности, чтобы выйти победителем.

Во-вторых, это *способность создавать крепкие социальные связи.* Доказано, что совместная деятельность сближает людей, повышает уровень доверия и взаимной симпатии.[[64]](#footnote-64) В компьютерных играх люди объединены общей целью, играют по общим правилам, кооперируются друг с другом для достижения общего результата

В-третьих, *радость творения.* Геймеры, находясь в игровом пространстве, совершают работу. Они трудятся, когда создают персонажа, разрабатывают стратегию действий, продумывают варианты развития событий и т.д. Активная мыслительная деятельность идет на протяжении всего игрового процесса.

В-четвертых, *эпическая значимость.* Геймеры всегда причастны к миссиям, выполнение которых влечет за собой изменения на целой планете. Иными словами, от игрока зависит судьба мира и жителей, обитающих в нём.

Геймер берёт на себя ответственность, понимает своё высокое предназначение и действует.

Джейн Макгонигал уверена в том, что геймеры –– это люди, которые могут создавать будущее не только в виртуальном мире, но и в реальном. Именно геймеры, благодаря приобретенным четырём «суперсилам», способны решить такие глобальные проблемы, как голод, межгосударственные конфликты, нищета и т.д.

На человека, который натренировался и добился мастерства в компьютерных играх, возлагаются надежды цивилизации на «светлое» будущее.

Разработчик предлагает создавать игры, в которых будет необходимо отказаться от привычного комфортного существования, чтобы выжить в новых предлагаемых обстоятельствах.

Например, на планете закончились запасы нефти –– это вполне реальная ситуация через несколько десятков лет. Геймер, погрузившись в эти условия, найдёт решение задачи в игре, а в последствии это будет использовано человечеством, которое столкнётся с такой проблемой.

Мы полагаем, что это в большей степени утопия, поскольку гиперболизирована польза компьютерных игр и сведены к нулю негативные последствия от подобного хобби. Кроме того, если смоделировать ситуацию, в которой окажется население в будущем, ещё возможно, то просчитать все возможные последствия событий не удастся.

Обратим внимание на немаловажный факт –– в компьютерных играх есть возможность начать заново столько раз, сколько потребуется.

С одной стороны, снижение «ценности объектов виртуального мира, понимание того, что все они лишь иллюзия, провоцирует людей творить, пробовать, выдумывать, исследовать, не боясь что-то испортить, сломать»[[65]](#footnote-65). Право на ошибку даёт «шанс» человеку почувствовать себя более раскрепощённым, свободным в действиях.

С другой стороны, выработанная привычка жить «начерно» и отсутствие ответственности за совершаемые поступки могут навредить в реальном мире. Иными словами, для геймера ценность момента, который происходит здесь и сейчас, снижается. Он считает, что переписать жизнь «набело» ещё успеет, поэтому не стремится обдумывать каждое произносимое слово, совершаемый поступок и т.д.

Н.В. Омельченко утверждает: личностям, не имеющим «опыта игр за компьютером, чаще свойственны общительность, оптимизм, самоконтроль, удовлетворенность реальным миром, способность находить в нём пути самореализации»[[66]](#footnote-66). Опытные игроки, которые обладают выраженной экстраверсией, в меньшей степени ориентированы на сотрудничество; они склонны к конкуренции, ищут ярких впечатлений, обладают богатым воображением.

Геймеры, предпочитающие шутеры и ролевые игры в «общении склонны к соперничеству, агрессии, стремятся к контролю или доминированию, ценят социальный статус, престиж»[[67]](#footnote-67). Компьютерная игра для них –– это способ выхода негативных эмоций и возможность самоутвердиться.

В основе ролевых игр лежат действия в рамках выбранной роли и в соответствии с характером. Главная задача –– развитие персонажа, то есть получение новых качеств и умений, путём выполнения заданий и исследования мира. Таким образом, геймер создаёт в игровой виртуальной реальности своё альтернативное Я –– alter-ego.

По мнению Писаревской, «ролевые игры представляют собой мощное средство воспитания и самовоспитания личности, оказывающее влияние не только на игровой, но и на реальный мир: они повышают межнациональную, межкультурную толерантность и толерантность к любым индивидуальным отличиям»[[68]](#footnote-68).

Активный игрок массовых многопользовательских игр продолжает эту мысль:

*«В игре, где изначально мир не поделен на богатых и бедных, европейцев и афроамериканцев, образованных и нет –– человек может показать свои потенциальные возможности»[[69]](#footnote-69).*

В психологии личность рассматривается в совокупности различных общностей, то есть социальные группы, участником которых является человек, оказывают на него сильное воздействие. Убеждения, сознание, взгляды, стремления, интересы и т.д. –– так или иначе формируется под влиянием коллектива окружающих людей.

Социальная группа ––это «относительно устойчивая совокупность людей, осуществляющих совместную деятельность и объединенных общими интересами и целями»[[70]](#footnote-70). Студенческая группа подходит под это определение, соответственно, является социальной группой.

В процессе совместной обучающей, образовательной деятельности студенты взаимодействуют друг с другом. Кроме того, происходит и неформальное межличностная коммуникация на территории вуза и за его пределами.

Повседневная культура общения студентов представляет собой «совокупность социальных связей, отношений, а также комплекс социальных, культурных норм, правил, которые регулируют поведение студентов и позволяют им продуктивно взаимодействовать и гармонично существовать вместе с другими индивидами (группами, общностями и т.д.)»[[71]](#footnote-71).

Следует отметить, что межличностная коммуникация — это фактор психологического «климата» группы; «взаимный обмен субъективным опытом людей, находящихся в пространственной близости, имеющих возможность видеть, слышать, касаться друг друга, легко осуществлять обратную связь»[[72]](#footnote-72).

Межличностные отношения –– это «субъективно переживаемые взаимосвязи между людьми, объективно проявляющиеся в характере и способах взаимных влияний, оказываемых людьми друг на друга в процессе совместной деятельности и общения».[[73]](#footnote-73) Это система установок, ориентаций, ожиданий, стереотипов, через которые люди воспринимают, оценивают друг друга.  На развитие межличностных отношений влияют многие факторы: пол, возраст, национальность, среда, уровень интеллектуального развития, увлечения, уровень речевой культуры.

Персональный компьютер и Интернет оказали столь значительное влияние на сознание и речь современного человека, что их появление и распространение расцениваются как «третья информационная революция» вслед за появлением письма и изобретением книгопечатания[[74]](#footnote-74).

Компьютерная игра –– вид коммуникативной деятельности в виртуальной реальности, характеризующейся диалогической формой общения, реализуемой с помощью разных форм интерактивности, коллективностью творчества, познавательной и творческой активностью участников.[[75]](#footnote-75)

Гармоничная межличностная коммуникация «предполагает умение приспособиться к собеседнику в соответствии с различными параметрами его идентичности и контекстом взаимодействия, не утратив при этом собственного Я»[[76]](#footnote-76).

Адаптация к собеседнику является неотъемлемой характеристикой межличностной коммуникации. Приспособление подразумевает гибкость коммуникативного поведения в соответствии с меняющимися условиями взаимодействия.

Анализ коммуникации может осуществляться на уровне содержания, уровне отношения и метауровне. Иными словами, в процессе общения собеседники делятся информацией, формируют своё отношение к ней и получают/не получают эмоциональное удовлетворение.

Осуществление адаптации сопровождается личностными изменениями индивида, которые способствуют развитию его адаптационного потенциала, что впоследствии обусловливает вероятность бесконфликтного, эффективного поведения личности в различных коммуникативных ситуациях.

Умение грамотно выражать свои мысли –– один из ключей к успешной коммуникации. Как писал Д.С.Лихачёв, самая «большая ценность народа –– это язык, на котором он пишет, говорит, думает. Думает! … Вернейший способ узнать человека –– его умственное развитие, его моральный облик, его характер — прислушаться к тому, как он говорит»[[77]](#footnote-77).

Адаптация к собеседнику может как способность оптимизации общения, так и провоцировать коммуникативные неудачи, речевые конфликты.

В.С.Третьякова трактует речевой конфликт как противостояние «коммуникантов в коммуникативном событии, обусловленном психическими, социальными и этическими факторами, экстраполяция которых происходит в речевой ткани диалога»[[78]](#footnote-78).

Понятие «коммуникации» (от латинского слова communis — «общий»[2](https://docviewer.yandex.ru/?uid=27134827&url=ya-mail%3A%2F%2F2380000001674046808%2F1.1&name=%D0%9A%D1%83%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F..docx&c=5531a18bade2" \l "sdfootnote2sym)) шире, чем непосредственное общение. В процессе акта коммуникации, как и при личном общении, происходит передача информации от корреспондента к реципиенту, но вопрос об адекватном понимании послания при осуществлении коммуникации стоит острее.

Другими барьерами в эффективном коммуникационном акте может послужить различный уровень владения знаниями, уровень эрудиции, или иначе, словарный запас участников коммуникативного акта. Например, использование игрового сленга могут спровоцировать недопонимание между собеседниками.

Таким образом, к механизмам влияния компьютерных игр мы относим:

* мировоззренческий;
* ценностный;
* эмоциональный;
* поведенческий.

Мы полагаем, что следует провести эмпирическое исследование, чтобы проверить влияние виртуальной игровой реальности на человека и его межличностные отношения студенческой группе.

**ГЛАВА 2. ИСЛЕДОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ (ГЕЙМЕРОВ И «АНТИГЕЙМЕРОВ») В ПРОЦЕССЕ МЕЖЛИЧНОСТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

*Мы привыкли жить в мире, где мы либо есть, либо нас нет.*

*Но ведь возможно и то и другое.*

*Роберт Турман,*

*близкий друг Далай-Ламы*

Межлич­ностные отношения во всем многообразии видов, типов и форм рас­крывают специфику человеческого общества.

Процесс обмена информацией и эмоциями орга­низует социум в целом, социальные институты, в том числе и инсти­тут высшего образования, где социально-педагогическую систему со­ставляют «преподаватель - группа - студент», позволяя каждому ин­дивиду развиваться.

Ученые различных отраслей знания, вооруженные специфиче­скими научными средствами и методиками, на протяжении практиче­ски всей истории науки обращают свои взоры на процесс общения в межличностных отношениях.

Общение рассматривается как «фундаментальная закономерность функционирования социальной общности, как объектив­ная потребность индивидов в совместной деятельности, согласован­ных действиях, во взаимодействии друг с другом, в обмене информа­цией, сопереживании, взаимопомощи»[[79]](#footnote-79).

В общении не только рожда­ются новые знания, появляются новые потребности и интересы, но и активно взаимодействуют различные культуры, осуществляется свое­образный «отбор» социальных и культурных ценностей, сохраняются и воспроизводятся традиции, обычаи, передаются формы и способы деятельности, осуществляется воспитательно-образовательный процесс через непосредственно наблюдаемые образцы.

Масштабные исторические изменения общественного развития второй половины XX века и начала XXI века, связанные с информационно-компьютерной революцией, появлением виртуальной компьютерной реальности порождают принципиально новые закономерности жизни человека.

В практической части своей работы мы предлагаем *программу исследования*, которая даст представление о характере межличностного взаимодействия участников социальной группы.

Мы отобрали 150 студентов, которые обучаются в двух высших учебных заведениях Санкт-Петербурга. Из них: 75 человек погружаются в «симулякр утопического общества» (геймеры) не меньше двух раз в неделю; 75 человек только наблюдают за игровым процессом своих друзей и родственников («антигеймеры»), не принимая активного участия самостоятельно.

*Целью* нашего исследования является изучение коммуникативных навыков студентов, сравнение геймеров и «антигеймеров» на основании полученных результатов.

В программу нашего исследования входит *пять разделов*:

* разработанный нами опрос «Влияние компьютерных сетевых игр на личность»;
* блок тестов: «Групповые роли» и «Лидер»;
* блок тестов: «Оценка агрессивности в отношениях» А. Ассингера и «Диагностика коммуникативного контроля» М. Шнайдера;
* блок тестов: «Какой у Вас тип коммуникабельности?», «Оценка уровня общительности» В.Ф. Ряховского;
* тест «Диагностика мотивационных ориентации в межличностных коммуникациях» И.Д. Ладанова и В.А. Уразаевой.

В каждом разделе представлены полученные результаты в форме таблиц и сделан анализ.

**2.1.Опрос «Влияние компьютерных сетевых игр на личность»**

* Цель: узнать мнения студентов –– активных игроков компьютерных сетевых игр (геймеров) и сторонних наблюдателей («антигеймеров») –– о влиянии виртуальной игровой реальности на человека.
* Задачи: провести социологический опрос.
* Объект: учащиеся высшего учебного заведения первого, четвертого и пятого курсов;
* Гипотеза: компьютерные сетевые игры оказывают влияние на личность и её социальную адаптацию;
* Методы исследования: интервьюирование

Мы задали вопрос исследуемой группе:

***«Как, по Вашему мнению, сетевые компьютерные игры МММО (массовые многопользовательские онлайн-игры) влияют на личность и межличностные взаимоотношения в реальной жизни?»***

Полученные результаты (устные высказывания и письменные ответы) были проанализированы и сгруппированы по принципу сходства, то есть нам удалось выявить общие тенденции восприятия виртуального игрового пространства и разделить их по смысловым блокам.

1. Онлайн-игры повышают навыки работы в команде и уровень коммуникативных способностей.

Около трети опрошенных нами студентов считают, что массовые многопользовательские онлайн-игры обучают человека правилам успешного сотрудничества в коллективе. Более того, заставляют испытывать потребность в совместной деятельности и ощущении «дружеского плеча» рядом:

*«…Компьютерная сетевая игра – это командный спорт. Несколько людей взаимодействуют вместе для достижения победы над противником. Командная игра и слаженность действий намного важнее, чем суперспособности отдельно взятых игроков. Победы можно добиться только совместными усилиями…».*

Стремление к взаимовыручке, готовность оказать помощь переходят из компьютерной игры в реальный мир и благоприятно сказываются на межличностном взаимодействии людей, в частности студентов. Вот ещё одно мнение:

*«…На мой взгляд, сетевые компьютерные игры –– это почти как футбол. У игроков есть общая цель. Они выполняют однотипные действия. Работают в команде. Если только один футболист отлично выполняет свою работу, то победы достичь не удастся. Успех зависит от слаженной работы всей команды. То же самое можно сказать и о принципе существования в компьютерных играх…».*

Мы согласны с тем, что игры ММО развивают навыки кооперации и обучают тому, как достичь цели совместными усилиями.

1. Компьютерные сетевые игры, особенно жанра ММОRPG, способствуют формированию лидерских качеств

Как мы уже говорили, в многопользовательских сетевых играх важно уметь работать в команде. Без этих навыков будет сложно выполнить задание в игровой виртуальной реальности и перейти на «новый» уровень.

Помимо этого, виртуальные игры позволяют развить ещё и лидерские качества, поскольку в игровом процессе возникают ситуации, когда необходимо выбирать человека, который поведёт в бой всю армию.

На наш взгляд, это отличная возможность продемонстрировать свой потенциал для тех, кто в реальной жизни застенчив:

*«…Я думаю, что именно сетевые компьютерные игры помогли мне стать более раскрепощенным. Парадокс, но именно MMORPG вселили в меня уверенность, что мне всё по плечу. Когда в игре на меня возложили ответственность за победу и у меня получилось оправдать доверие, я почувствовал себя супергероем!...».*

Лидерские качества, приобретенные в сетевых компьютерных играх, в последствии проявляются и в процессе реального межличностного общения. Соответственно, такой человек сможет стать признанным лидером социальной группы.

1. Виртуальная игровая реальность –– это площадка для общения с друзьями.

В массовых многопользовательских онлайн-играх участники не только управляют действиями персонажа, но и непосредственно общаются через гарнитуру. Здесь используется такой же принцип, как в программе Skype, которая обеспечивает текстовую и голосовую видеосвязь через Интернет между компьютерами.

Разница в одном –– виртуальная игровая реальность даёт возможность не просто вести беседу с друзьями, но и заниматься совместным делом, что повышает степень удовлетворения от процесса межличностного взаимодействия.

В связи с тем, что люди постоянно «загружены» делами, испытывают недостаток времени –– компьютерные игры становятся удобной площадкой для общения и совместного проведения досуга, не выходя из дома.

Студентка пятого курса, обучающаяся по специальности «Журналистика», говорит:

*«…Сама частенько играю в игры жанра ММО. Так получилось, что у меня много друзей, живущих в Москве и других городах России. Мы тратим пару часов в день / несколько дней, чтобы поиграть вместе и во время игры обсудить наши личные дела. Для нас – это один из доступных способов поддерживать дружеские связи...».*

Студент пятого курса режиссуры мультимедиа солидарен с этим мнением:

*«…Мне нравится подобная форма общения. С друзьями не всегда получается увидеться. Игры жанра MMORPG дают возможность, не встречаясь в живую, провести совместно время и получить положительные эмоции. Это всё равно, что выпить вина вечерком в хорошей компании. Мне кажется, это очень близко…».*

Виртуальная игровая реальность –– это способ отдохнуть от рабочих будней, пообщаться с друзьями и завести новые знакомства:

*«…Сейчас даже семьи создают в онлайн-режиме, причем самые настоящие, зарегистрированные в ЗАГСе…».*

Тем не менее, необходимо контролировать то, чтобы не произошло полного отрыва от реальности:

«…*Важно не позволить заманчивой виртуальной реальности заменить не всегда приятную реальность настоящую, а общение с друзьями вживую превратить в разговоры по гарнитуре. Именно так наше будущее видят многие авторы, пишущие в жанре антиутопии…».*

Таким образом, компьютерные сетевые игры являются специфическим пространством межличностного общения, которое выходит за пределы виртуального мира.

1. Массовые многопользовательские онлайн-игры помогают освоить иностранный язык.

Студент первого курса экономического факультета считает:

*«…Компьютерные сетевые игры –– это неплохой способ «подтянуть» английский язык. Часто я играю с англоговорящими игроками и приходится общаться на иностранном языке, чтобы выиграть. Ведь если я веду за собой в бой, а человек не понимает, чего я от него хочу, то, естественно, мы проиграем…».*

Игровой процесс способствует лучшему запоминанию и усвоению новой информации. Знание иностранного языка в компьютерных сетевых «игрушках» имеет прикладное значение. Соответственно, нет взаимопонимания –– нет и победы. Желание выиграть является отличным стимулом для изучения английского:

*«…Надо сказать, что у меня возникло желание изучать английский только после того, как я поиграл с американцами. Мне очень хотелось скооперироваться с ними и разработать план действий, чтобы, наконец-то, избавиться от дурацкого монстра!».*

Тем не менее, на наш взгляд, значение компьютерных игр не стоит переоценивать. Достаточно часто игроки вместо того, чтобы вести настоящую беседу, «перебрасываются» всего несколькими словами:

*«…Я, сыграв около двадцати сессий с иностранцами, услышал от них только три словосочетания: “good game”, “good job”, “gooood”. То ли я слишком хорошо играл, то ли попались неразговорчивые парни…».*

Таким образом, компьютерные игры могут «подстегнуть» к изучению в реальной жизни английского или другого иностранного языка, но рассчитывать на хорошую разговорную практику в виртуальной реальности можно не всегда.

1. Геймеры зацикливаются на игровом сленге.

Существует изречение «*talis hominibus fuit oratio, qualis vita»*, что в переводе с латинского означает –– «каков человек, такова его и речь». Если человек постоянно использует сленговые выражения в реальной жизни и не может подобрать им замену, это говорит о низком уровне владения словом и его ограниченности.

Кроме того, игнорирование литературного русского языка может создать коммуникативные барьеры в общении с людьми, не погруженными в компьютерные игры с головой:

*«…На днях спросила своего приятеля о том, какие у него планы на жизнь. А он мне ответил, что он хочет не просто гамать в Вовку, а стать настоящим госу и так зарабатывать деньги. Оказывается, в переводе на русский, это означает: он не хочет больше просто так играть(гамать) в World Of Warcraft(Вовку), а желает ещё и стать профессиональным игроком(госу), который зарабатывает деньги в виртуальном игровом пространстве…».*

Невольно вспоминается фраза из знаменитого романа И. Ильфа и Е. Петрова: «Словарь негра из людоедского племени “Мумбо-Юмбо” составляет 300 слов. Эллочка Щукина легко и свободно обходилась тридцатью»[[80]](#footnote-80)

Тем не менее, будут ли происходить метаморфозы с речью зависит от личности. Несколько опрошенных нами студентов, которые больше двух лет играют в массовые многопользовательские игры, отлично выражают свои мысли в реальной жизни, но и разбираются в игровом сленге:

*«…Я использую сленг, только если играю в сетевые “игрушки”. Знание языка геймеров, безусловно, поднимает твой авторитет в глазах игроков. У геймеров своя субкультура, внутри которой существуют свои правила. Для эффективного межличностного взаимодействия необходимо знать все эти словечки…».*

Мы полагаем, что игровой сленг, как, например, и профессиональный медицинский жаргон, имеет место быть, но его использование должно соответствовать речевой ситуации.

1. Компьютерная сетевая игра –– это чёрная дыра.

Несколько человек, принимающих участие в нашем опросе, сказали, что виртуальное игровое пространство может полностью затянуть человека:

* *«…Многопользовательские сетевые игры поглощают человека! Прямо как чёрные дыры. Был человек и нет человека. Он становится потерянным для общества. Просто “овощ”, который нажимает на кнопки и щелкает мышкой…».*
* *«…Среди моих знакомых есть парень, у которого уже атрофировался мозг. Мальчик ест за компьютером, спит на клавиатуре, общается по гарнитуре. Человек забыл, что за окном по-прежнему летают птицы и растет трава…».*
* *«…Геймеры –– потерянные для общества люди. С ними не поговорить нормально, не выйти куда-нибудь. Только и знают, что “зудеть” о новых компьютерных “игрушках” ...».*

Мы считаем, что существует риск того, что молодое поколение уйдёт полностью в пространство игры. На сегодняшний день остаётся открытым вопрос: не будет ли пребывание в виртуальной реальности настолько притягательным, что реальный мир с его несовершенством, исканиями и тревогами начнёт сдавать свои позиции симулятивному фантасмагоричному миру.

1. Сетевые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение.

Студент четвёртого курса юридического факультета поделился вот таким впечатлением, которое получил от процесса погружения в многопользовательскую онлайн-игру:

*«... В первые минуты игры некий супостат начал крыть меня нецензурной лексикой за то, что я делаю не то, что ему хотелось бы. Столь красноречивых высказываний в свой адрес я не слышал никогда. Мне стало очень интересно –– как бы зазвучала речь этого человека, если бы он сидел напротив меня за столом…».*

Люди, которые играют в сетевые игры, могут быть не только из разных городов, но и разных стран. Два человека, взаимодействующих в данную секунду в онлайн-игре, чаще всего в реальной жизни находятся друг от друга на расстоянии десятков тысяч километров.

Чувство ответственности за совершаемые поступки сводится к нулю, поскольку игрок понимает, что найти его за пределами виртуального игрового пространства практически невозможно.

Контролировать себя геймер не может, поскольку азарт слишком велик:

*«…Цель всех “игрушек” ММО сводится к одной –– победить, истребляя врагов, которых удастся найти. Социальная среда соответствует напряжению на поле боя. Ругательства здесь зачастую наиболее быстрый и эффективный способ донести информацию…».*

Иными словами, человек, находясь в игровом виртуальном мире, становится агрессивным, что негативно отражается на личности и взаимоотношениях с другими игроками.

С другой стороны, «выброс» рпзрушительных эмоций в игре ведёт к тому, что индивид не «портит» отношения со своими родными и близкими в реальности:

*«…Недавно прочитал статью о мужчине, которому психиатр прописал компьютерные игры соревновательного характера раз в неделю для выплескивания агрессии…».*

Таким образом, массовые многопользовательские онлайн-игры являются средством уничтожения накопившегося раздражения.

В психологии существует такой метод успокоения нервной системы –– метод крика. Человеку необходимо уйти в безлюдное место и просто покричать. Такой способ «выпустить пар», без вреда для окружающих, благотворно влияет на эмоциональное состояние. В компьютерных играх действует такой же принцип:

*«…Мне проще накричаться в играх и успокоиться, чем портить отношения с близкими друзьями. Ведь моё раздражение может быть минутным, а мириться со всеми придётся ещё долгое время. Тем более, не хочется ссориться со своими одногрупниками. Вечность будут дуться, если попадут под горячую руку…».*

Сетевые игры могут сберечь отношения в реальной жизни иногда в ущерб дружеским связям с участниками компьютерных сетевых игр.

Мы полагаем, что здесь уместно вспомнить изречение Леонардо да Винчи: «Оскорбляя другого, ты не заботишься о самом себе»[[81]](#footnote-81). Следует помнить об этом.

1. Игровая компьютерная реальность влияет на развитие умственных способностей.

Уровень интеллектуального развития человека важен для успешного межличностного общения.

Мнение о том, что игры повышают скорость реакции и развивают умственные способности, выразили 47 студентов из 100-а. Приведём несколько высказываний в качестве примеров:

* *«…Когда человек играет в компьютерные игры, он развивает своё сознание и мировоззрение, ориентируясь сразу в двух пространствах –– реальном и виртуальном…».*
* *«…Что касается улучшения образного мышления, мелкой моторики пальцев и аналитического мышления, то компьютерные игры пойдут на пользу…».*
* *«…Безусловно, сетевые компьютерные игры учат быстрее мыслить, а значит быстрее принимать решения. Считаю, что это крайне полезно в реальной жизни…».*

Тем не менее, существуют и диаметрально противоположные точки зрения (53-и человека), которые выражают мысль о безусловном вреде компьютерных игр:

* *«…Считаю, что в подростковом возрасте сетевые игры делают ребенка асоциальным, сужают круг его интересов. Взрослый человек не может поиграть «часок» и бросить, поэтому он деградирует, портятся отношения в семье и на работе. Уверена, что компьютерные игры –– абсолютное зло…».*
* *«…Мы должны жить в реальной жизни, в реальном времени, с реальными людьми. Развивают не компьютерные игры, а самообразование…».*
* *«… Мой брат учиться на третьем курсе, а развитие как у школьника. Только игры на уме. Лучше бы на скейте катался. Полезней для здоровья…»*

Таким образом, практически каждый второй из ста полагает, что игры не дают личности развиваться. Соответственно, это помешает успешной коммуникации в реальной жизни.

***Итог***

Анализируя высказывания, мы заметили такую особенность –– неприязнь к компьютерным играм формируется у тех, кто является сторонним наблюдателем игрового процесса, или «антигеймером». Иными словами, люди, у которых родственники или друзья активно играют в многопользовательские сетевые игры, чаще всего высказываются против компьютерной игровой деятельности.

Кроме того, старшие (третий и четвёртый) курсы склонны рассматривать игровое виртуальное пространство с разных сторон, то есть отмечать как положительные факты, так и отрицательные, что даёт полное представление о проблеме. Первый курс в основном видит только «плюсы», игнорируя «минусы».

Студенты, обучающиеся на психологической специальности, как и следовало ожидать, глубже анализируют процессы, происходящие в игровой виртуальной реальности.

Опрошенные нами люди к положительному влиянию компьютерных игр относят:

* получение навыков работы в команде;
* развитие лидерских качеств;
* возможность безграничного общения с друзьями и осуществление с ними совместной деятельности;
* изучение иностранного языка;
* развитие логического мышления, скорости реакции, интеллектуальных способностей.

Отрицательными последствиями от увлечения компьютерными играми являются:

* замещение литературного языка игровым сленгом;
* сужение круга интересов;
* заторможенность и снижение активности мозговой деятельности;
* формирование агрессивного поведения;
* появление компьютерной зависимости.

Исходя из этих данных, можно сделать вывод о том, что «плюсов» от погружения в игровую виртуальную реальность больше, чем «минусов». Тем не менее, эти негативные последствия настолько существенны, что выходят на первый план.

Таким образом, наше гипотетическое предположение о том, что игры оказывают влияние на человека, подтвердилось экспериментальным путём.

В качестве итога мы приводим цитату студента, обучающегося по специальности «психология». Мы полностью разделяем его точку зрения:

«*Влияние игр невероятно. Они могут воспитывать, изменять личность и, как следствие, создавать стереотипы поведения, активно используемые в реальности –– начиная от способа вести разговор и заканчивая жизненно важными поступками. Конечно, многое зависит от возраста человека, его предыдущего опыта и устойчивости психики.*

*Известны случаи реальной смерти от "передозировки" игровым временем, известны случаи похорон реальных людей в играх. Сейчас в виртуальном игровом пространстве ставят памятники реальным людям. Что это, как не создание нового мира, предпосылки к хорошо известному фильму "Матрица"? Может ли это произойти в реальности? Хорошо это или плохо? У меня есть ответ: поживем, увидим».*

По нашему мнению, игровая виртуальная реальность –– это ещё недостаточно изученное пространство, которое вызывает больше вопросов, чем даёт ответов.

**2.2. Блок тестов: «Групповые роли» и «Лидер»**

* Цель: исследовать влияние компьютерных сетевых игр на распределение ролей в студенческой группе и характер межличностного взаимодействия между студентами; определить уровень развития лидерских качеств личности.
* Задачи: 1. провести тест на определение ролей, которые выполняет человек в коллективе; 2. провести тест на выявление задатков лидера.
* Объект: учащиеся высшего учебного заведения первого, четвертого и пятого курсов (150 человек).
* Гипотеза: компьютерные сетевые игры формируют лидерские качества, повышают коммуникативные навыки, влияют на положение человека в социальной группе.
* Методы исследования: тестирование (письменное тестирование).

В этом блоке мы объединили два теста, поскольку их результаты в совокупности позволяют дать более полное представление о моделях поведения личности.

Методика «Групповые роли» диагностирует функционально-ролевые позиции в управленческой команде: председатель, формирователь, генератор идей, оценщик идей (критик), организатор работы, организатор группы, исследователь ресурсов, завершитель.[[82]](#footnote-82)

Студенческую группу также можно рассматривать с точки зрения управленческой команды, во главе которой есть лидер. Как правило, это «староста», но существуют и негласные лидеры, вдохновляющие остальных людей.

Кроме того, в коллективе всегда есть «выдумщики» (имеют в запасе интересные рационализаторские предложения), «вечно недовольные» (критикуют окружающих, учебный процесс, преподавателей), организаторы мероприятий, аналитики (исследуют сложившуюся ситуацию, предлагают пути решения проблем) и т.д.

Мы выбрали тест «Групповые роли» для того, чтобы проверить следующее:

* есть ли взаимосвязь между выбором роли в массовых многопользовательских играх и занимаемом положении в реальном обществе, идентичны ли они;
* как компьютерная игра формирует ролевые предпочтения и влияет на психоэмоциональное состояние человека;
* как влияет выбранная роль на межличностное общение студентов.

На наш взгляд, эта методика является эффективным способом изучения психических свойств и состояний личности, активно взаимодействующей с людьми.

*Принцип.* В тесте есть семь разделов, которые оценивают значимость личности в коллективе по следующим критериям:

* определение типа личного «вклада» в групповую работу;
* выявление причин, в следствие которых обнаруживаются недостатки в совместной деятельности;
* определение тактики и поведения в процессе взаимодействия участников группы;
* поиск источников удовольствия и морального удовлетворения в процессе коллективной работы;
* оценка способности брать на себя ответственность и готовности справляться с трудностями;
* выявление проблем, которые появляются во время работы в группе

Тестируемому в каждом разделе предлагается распределить десять баллов между восьмью утверждениями, которые, на его взгляд соответствуют действительности и характеризуют его сущность. Чем больше баллов ставит человек высказыванию, тем выше его уверенность в том, что утверждение применимо к нему.

После завершения теста необходимо занести получившиеся результаты в таблицу в соответствии с проставленными баллами[[83]](#footnote-83). После подсчёта можно будет увидеть –– какие роли человек выполняет чаще всего.

Прежде всего, охарактеризуем восемь моделей поведения, которые можно идентифицировать у себя, ответив на вопросы теста.

Мы полагаем, что необходимо составить «портреты» людей, существующих в рамках той или иной роли:

* I тип –– председатель. Берёт на себя ответственность за принятие решений; является хорошим слушателем, отлично высказывает свои мысли, обладает логическим мышлением, присутствует решительность в действиях; отличается уравновешенностью и стабильностью; испытывает потребность в высокомотивированной группе.
* II –– формирователь (или лидер). Ведёт за собой, соединяет усилия группы в единое целое, направляет в нужное русло; энергичный, иногда импульсивный, напористый; привык доминировать; абсолютный экстраверт; испытывает потребность в компетентной умелой группе;
* III –– генератор идей. Предлагает решения проблем, размышляет над повышением эффективности сотрудничества людей; обладает высокими интеллектуальными способностями и воображением; необходимо окружение, которое сможет его поддержать и реализовать идеи;
* IV –– критик. Вносит конструктивные замечания; обладает способностью «трезво» смотреть на ситуацию, может высказать прямо своё мнение, не боясь недовольства окружающих;
* V –– организатор работы. Занимается реализацией идей и предложений; преобразовывает идеи в конкретные задания и организует их выполнения; выстраивает план действий;
* VI –– организатор группы. Помогает уладить разногласия в группе, выступает в роли миротворца, знает потребности и проблемы членов группы, сглаживает конфликты; развиты такие качества, как проницательность, эмпатические способности, терпеливость, доброта, дипломатичность; испытывает потребность в постоянном контакте со всеми членами группы;
* VII –– исследователь ресурсов. Является связующим звеном с внешней средой; коммуникабельный, энергичный, увлекающийся, предприимчивый;
* VIII ––– завершитель. «Подстёгивает» группу всё делать вовремя, доводить задуманное до конца; обладает повышенной ответственностью, педантичностью, обязательностью.

Чтобы социальная группа нормально функционировала, необходимо, чтобы все эти роли выполнялись в коллективе, то есть происходило взаимное дополнение друг друга (иногда один член группы может выполнять две и больше ролей).

***Итоги***

Мы обработали полученные результаты ответов студентов и составили таблицу, в которой наглядно видно –– какие роли являются самыми популярными в студенческой группе из ста пятидесяти человек.

Кроме того, мы занесли в отдельные столбцы информацию о том, сколько человек из общего количества людей, выполняющих определенную роль, являются геймерами (повышенная включенность в игровой процесс) и «антигеймерами».

Мы полагаем, что это важная информация, которая имеет решающее значение для нашего эксперимента.

Отметим также, что мы составляли таблицу по принципу «один человек––одна роль». Иными словами, происходил выбор доминирующей модели поведения, которая сформировалась на основе наибольшей суммы баллов.

Проанализировав результаты, мы сделали *выводы.*

1. Так называемых председателей –– уравновешенных личностей, которые могут пропускать через себя множество мнений, просчитывать последствия и принимать взвешенные решения –– среди геймеров мы не обнаружили. Тем не менее, сейчас и среди людей, которые не погружаются в виртуальную реальность, таких не очень много. Полагаем, что этот факт может свидетельствовать об утрачивании настоящих руководителей, которые пользуются высоким авторитетом и заслуживают доверие со стороны окружающих.
2. Нами было установлено, что геймеры желают доминировать в группе, вести за собой. Иными словами, у них достаточно хорошо развиты лидерские качества. Среди геймеров, которые принимали участие в нашем тестировании, было больше импульсивных, энергичных, напористых людей, чем замкнутых, сосредоточившихся на себе людей.

*Таб.1*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Роль** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **«Антигеймеры»** |
| Председатель | 7 | 0 | 7 |
| Формирователь (лидер) | 40 | 24 | 16 |
| Генератор идей | 5 | 4 | 1 |
| Критик | 32 | 19 | 13 |
| Организатор работы | 24 | 17 | 7 |
| Организатор группы | 28 | 3 | 25 |
| Исследователь ресурсов | 2 | 2 | 0 |
| Завершитель | 12 | 6 | 6 |

1. В целом студенты не отличаются способностями «фонтанировать» идеями. И те, и другие предпочитают быть либо исполнителями чужих идей, либо руководителями чужих проектов. То есть, студенты готовы работать, если им скажут, в каком направлении двигаться, а начинать что-то «с нуля» представляется затруднительным.
2. Геймерам написать технически план для реализации готовой идеи, разработать тактику и стратегию действий проще, чем сплотить всех людей, добиться согласия между членами коллектива. Для того, чтобы «сглаживать» конфликты необходимо обладать высокой степенью выдержки и толерантности. Очевидно, геймеры испытывают сложности с этим.
3. Людей, которые хотят исследовать имеющиеся материальные и духовные ресурсы, крайне мало. Это означает, что отсутствует желание изучать возможности для реализации какого- либо проекта, устанавливать контакты с нужными людьми, реагировать на возникающие трудные задачи и заниматься поиском решений. Иными словами, хорошая идея может так и остаться «на бумаге», если будет недостаток творческих идей. Видимо, в геймерах есть небольшой потенциал, поскольку мы нашли среди них двух исследователей.
4. Критические замечания могут пойти на пользу совместной деятельности коллектива. Исходя из полученных нами результатов, «критическим» умом в большей степени обладают геймеры. Мы связываем это с тем, что активные пользователи сетевых компьютерных игр постоянно выполняют однотипные действия, сражаясь виртуальном пространстве. Они анализируют и пересматривают тактическое поведение, чтобы устранить препятствия, мешающие победе в битве. Полагаем, что эта особенность проецируется и на подход к ситуациям в реальной жизни.
5. Доводить дело до конца –– важное свойство характера личности, поскольку даже самое интересное предложение может «сойти на нет», если человек остановится на середине пути к цели. Это свидетельствует об отсутствии усидчивости, рассеянности. Как мы можем заметить, из ста пятидесяти человек только тринадцать умеют концентрироваться на поставленной задаче.

Таким образом, проведенный нами тест продемонстрировал, что геймерам свойственно проявлять лидерские качества, критически оценивать жизненные ситуации, разрабатывать план действий по реализации какой-либо идеи. Можно предположить на основе полученных данных, что геймерам свойственна импульсивность и подвижная психика.

Результаты «антигеймеров» свидетельствуют о том, что среди них много тех, кто умеет организовывать группы, то есть мотивировать людей действовать в одном направлении, чтобы достигнуть цели.

Методика «Лидер»[[84]](#footnote-84) говорит сама за себя –– она позволяет оценить способность человека проявлять лидерские качества в социальной группе, то есть помогает выявить существование персональных психологических характеристик, необходимых лидеру.

*Принцип.* Испытуемый должен ответить на 50-т закрытых вопросов, которые подразумевают либо положительный, либо отрицательный ответ.

В тесте даётся представление о /об:

* популярности личности в коллективе, желании находиться в центре внимания;
* успешности, влиятельности, стрессоустойчивости;
* самооценке, силе воли;
* таланте руководителя, умении принимать грамотные решения;
* способности убеждения другого человека, инициативности, целеустремленности;
* уровне решительности, скорости реакции;
* степени самообладания, рассудительности,
* дисциплинированности;
* производимом впечатлении на окружающих, умении слушать собеседника;
* внешнем виде (репрезентативный/нерепрезентативный).

В соответствии с «ключом»[[85]](#footnote-85) определяется сумма баллов и в зависимости от этого интерпретируются результаты и расшифровывается степень выраженности лидерских качеств.

***Итоги***

Полученные нами результаты теста мы представили в виде таблицы. Информация о том, сколько геймеров и «антигеймеров» в общем количестве людей с одинаковым уровнем развития лидерских качеств, вынесена в отдельные столбцы.

*Таб.2*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень развития лидерских качеств** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **«Антигеймеры»** |
| Слабо выражены | 23 | 11 | 12 |
| Средне выражены | 74 | 34 | 40 |
| Сильно выражены | 44 | 27 | 17 |
| Склонность к диктату | 9 | 3 | 6 |

На основании данных сделаны следующие *выводы.*

1. Проведенное исследование демонстрирует, что среди группы геймеров, как и среди «антигеймеров» больше тех, у кого средне выражены лидерские качества. Показательно, что «антигеймеры» проигрывают в количестве людей, которые обладают сильно выраженными лидерскими качествами –– 17 против 27-и.
2. Из 150-ти человек оказались склонными к диктатуре 9. Эта цифра, на наш взгляд, достаточно «внушительна». Если люди, предпочитающие диктаторский стиль поведения будут развиваться в этом направлении, можно ожидать необратимых последствий.

Таким образом, геймеры могут взять в свои руки управление коллективом, а именно стать лидером студенческой группы. Надо сказать, что почти половина опрошенных нами студентов сказали, что «староста» курса любит массовые многопользовательские «игрушки», но это не мешает занимать активную позицию в жизни.

Полагаем, что мнение о замкнутости и «нелюдимости» человека, увлекающегося компьютерными играми, в нашем случае является мифом.

Коммуникативные навыки геймеров, которые принимали участие в нашем тестирование, находятся на достаточно высоком уровне. Они не только активно взаимодействуют с коллективом, но и являются примерами для подражания.

**2.3. Блок тестов: «Оценка агрессивности в отношениях» А. Ассингера, «Диагностика коммуникативного контроля» М. Шнайдера**

* Цель: 1. исследовать влияние компьютерных сетевых игр на формирование агрессивного поведения; провести сравнение уровня агрессивности геймеров и людей, не увлекающихся компьютерными играми; 2. определить уровень коммуникативного контроля испытуемых.
* Задачи: провести тесты А. Ассингера и М. Шнайдера.
* Объект: учащиеся высшего учебного заведения первого, четвертого и пятого курсов (150 человек);
* Гипотеза: компьютерные сетевые игры формируют деструктивное (агрессивное) поведение человека при межличностных коммуникациях;
* Методы исследования: тест (письменное тестирование)

Существует мнение, что массовые многопользовательские сетевые игры разрушают психоэмоциональное состояние человека, превращая самодостаточную личность в агрессивный субъект. Агрессия становится барьером, для обеспечения успешной коммуникации.

Мы полагаем, что необходимо выявить степень агрессивности геймеров и сравнить с уровнем проявления агрессии у тех, кто не признаёт компьютерные сетевые игры достойным увлечением.

Мы сформировали блок тестов, в котором используются две методики для определения деструктивного поведения человека в межличностных отношениях.

Тест А. Ассингера позволяет определить «достаточно ли человек корректен в отношениях со своими коллегами, легко ли им общаться с ним»[[86]](#footnote-86).

*Принцип.* Тестируемому предлагается ответить на двадцать вопросов, которые:

* выявляют склонность человека искать пути примирения после возникшего конфликта;
* прогнозируют модель поведения человека в критической ситуации;
* определяют уровень дружелюбности к коллегам;
* помещают личность в гипотетические обстоятельства для оценки действий в конкретной ситуации, провоцирующей агрессивное поведение (за рулём, на рабочем месте, в ресторане, в спортивном зале и т.д.);
* раскрывают взгляды на жизнь;
* определяют склонность к перепадам настроения –– от гиперболизированной сентиментальности к чрезмерному оптимизму;
* выявляют самооценку личности.

Номера ответов необходимо суммировать и выбрать соответствующую интерпретацию результатов[[87]](#footnote-87).

По итогам теста определяется три уровня агрессивности:

1. излишняя агрессия;
2. умеренная «агрессия», проявляющаяся в совокупности воли, настойчивости, смелости человека;
3. чрезмерное миролюбие, граничащее с неуверенностью в себе.

Мы полагаем, что агрессивность, проявляющаяся в качестве умения защищать свои интересы, необходима личности. Тем не менее, идти «по головам» к цели не следует.

***Итоги***

Результаты проведенного нами теста представлены в таблице. Отметим, что здесь мы также для наглядности вынесли в отдельные столбцы информацию о том, сколько геймеров и «антигеймеров» в общем количестве людей, обладающих определенным уровнем агрессии.

*Таб.3*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Степень агрессии** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **Антигеймеры** |
| Излишняя агрессия | 52 | 29 | 23 |
| Умеренная агрессия | 84 | 41 | 43 |
| Чрезмерное миролюбие | 14 | 5 | 9 |

Таким образом, можно сделать следующие *выводы.*

1. Излишнюю агрессию, неуравновешенность, жестокость по отношению к другим проявляют как геймеры, так и люди, которые не интересуются массовыми многопользовательскими сетевыми играми. Отметим, что демонстрация агрессивного поведения в процессе межличностного общения у геймеров происходит приблизительно с той же частотой, что и у «антигеймеров». Соответственно, заявить, что увлечение компьютерными онлайн-играми наносит вред психике больше, чем, например, просмотр телевизионных программ или фильмов ужасов, сказать нельзя.
2. Умеренная агрессия, представляющая собой совокупность компонентов («здоровое» честолюбие, развитое чувство самосохранения, умение защитить себя от морального унижения, склонность к справедливости и т.д.), свойственна и геймерам, и антигеймерам. Существенной разницы в количестве мы не зафиксировали.
3. Обратим внимание, что слабохарактерных, закомплексованных, безвольных людей из ста пятидесяти человек мы обнаружили всего 14. Следовательно, мы наблюдаем тенденцию к усилению волевых качеств современной личности.

Мы полагаем, что в обществе существует миф о том, что компьютерными играми увлекаются только закомплексованные, не уверенные в себе люди.

«Диагностика коммуникативного контроля» М. Шнайдера[[88]](#footnote-88) направлена на то, чтобы определить способность человека контролировать прежде всего эмоциональные проявления в ситуациях, когда требуется сдержанность, рассудительность.

Согласно М. Шнайдеру, те люди, которые обладают высоким коммуникативным контролем могут стать отличными руководителями, поскольку хорошо осведомлены о том, где и как себя вести.

*Принцип.* Тестируемому предлагается прочитать десять суждений, в которых отражаются реакции на определенные ситуации общения, и оценить с точки зрения соответствия личной модели поведения. Проставляются и суммируются баллы, а затем производятся выводы относительно уровня коммуникативного контроля.

***Итог***

Результаты тестирования студентов приведены в таблице.

Информация о том, сколько геймеров и «антигеймеров» в общем количестве людей с одинаковым уровнем коммуникативного контроля, вынесена в отдельные столбцы.

*Таб. 4*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень коммуникативного контроля** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **«Антигеймеры»** |
| Высокий уровень коммуникативного контроля | 52 | 20 | 24 |
| Средний уровень коммуникативного контроля | 46 | 15 | 37 |
| Низкий уровень коммуникативного контроля | 54 | 40 | 14 |

На основании проведенных исследований мы сделали *выводы.*

1. Результаты исследований свидетельствуют о том, что большинство геймеров обладает низким уровнем коммуникативного контроля, то есть им свойственны такие проявляемые в процессе общения качества, как импульсивность, открытость, чрезмерная раскованность. Геймеры практически не меняют тактику своего поведения в зависимости от речевых ситуаций.
2. Средним уровнем коммуникативного контроля отличаются «антигеймеры», которые ведут себя непосредственно в общении, но соотносят свои реакции с поведением окружающих людей, следят за своими эмоциональными проявлениями.

Таким образом, мы полагаем, что геймеры, интересующиеся массовыми многопользовательскими онлайн-играми, не являются опасными для общества людьми, которые считают своим долгом разрушать межличностные отношения.

На наш взгляд, следует расширить поиски причин агрессивного поведения, а не «списывать» всё на игровую виртуальную реальность.

Тем не менее, большинство опрошенных нами геймеров достаточно плохо могут контролировать свои эмоции и подстраиваться под многообразие речевых ситуаций, что может послужить причиной коммуникативных барьеров в межличностном общении.

**2.4.Блок тестов: «Какой у Вас тип коммуникабельности?», «Оценка уровня общительности» В.Ф. Ряховского.**

* Цель: 1. исследовать влияние компьютерных сетевых игр на коммуникативные навыки испытуемых; 2. оценить уровень открытости к общению исследуемой группы.
* Задачи: провести тесты на определение типа коммуникабельности и оценки уровня общительности.
* Объект: учащиеся высшего учебного заведения первого, четвертого и пятого курсов (150 человек).
* Гипотеза: компьютерные сетевые игры развивают коммуникативные навыки.
* Методы исследования: тесты (письменное тестирование).

Мы сформировали блок тестов, направленный на определение коммуникативной компетентности испытуемых.

Тест «Какой у Вас тип коммуникабельности?»[[89]](#footnote-89) мы обнаружили в исследовании Панфиловой А.П. и решили провести его среди студентов.

Эта методика позволяет определить уровень открытости человека в межличностном общении.

*Принцип.* Тестируемому предлагается ответить на 28-мь вопросов, которые предполагают либо положительный, либо отрицательный ответ.

Тест помогает оценить/выявить:

* реакцию человека на внешние раздражители (телевизор, радио);
* склонность к перепадам в настроении;
* стрессоустойчивость;
* «уживчивость» в коллективе;
* способность выстраивать коммуникацию с незнакомыми людьми;
* умение выступать на публике, принимать решения, убеждать;
* степень важности производимого впечатления на окружающих;
* склонность «погружаться» в себя;
* уровень привязанности к вещам, друзьям и т.д.;
* способность адаптироваться к новым условиям, людям

Полученные баллы за положительные и отрицательные ответы подсчитываются отдельно, а затем интерпретируются результаты и определяется тип коммуникабельности[[90]](#footnote-90).

**Итог**

Мы провели исследование среди студентов высших учебных заведений Санкт-Петербурга и представили результаты в форме таблицы.

В двух отдельных столбцах находятся показатели, свидетельствующие о том, сколько в общем количестве людей, принадлежащих к определенному типу коммуникабельности, геймеров и «антигеймеров».

*Таб. 5*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Тип коммуникабельности** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **«Антигеймеры»** |
| Экстраверт | 74 | 39 | 35 |
| Интроверт | 45 | 19 | 26 |
| Амбиверт | 31 | 17 | 14 |

На основании полученных данных сделаны *выводы.*

1. Если рассматривать ситуацию в целом, то среди опрашиваемых нами студентов преобладает экстравертный тип коммуникабельности. Иными словами, людей, которые испытывают выраженную потребность в общении, значительно больше, чем иных.
2. Интроверт –– человек замкнутый, сосредоточенный на себе, испытывающий трудности в установлении контакта с другими людьми –– чаще встречается среди «антигеймеров». Мы предполагаем, что это связано с тем, что в игровом виртуальном пространстве массовых многопользовательских онлайн-игр активно идёт процесс межличностного общения и взаимодействия участников друг с другом. А, например, такие увлечения, как чтение книг, занятие музыкой, рукоделие, вязание, спорт требуют от человека концентрации на себе и своём внутреннем мире. Соответственно, тип коммуникабельности складывается в детстве под влиянием предпочтений ребёнка и закрепляется во взрослом состоянии.
3. Амбивертный тип коммуникабельности, предполагающий сбалансированность качеств экстравертов и интровертов, встречается реже всех остальных типов. Гармоничное развитие коммуникативных характеристик личности повышает эффективность межличностного общения. Но, как говорит Л.С. Сухоруков: « Всё хорошо у золотой середины, только вот некуда на ней ставить пробу»[[91]](#footnote-91).

Как показали результаты исследования, геймеры в большинстве своём экстраверты, вопреки расхожему мнению о замкнутости увлеченных компьютерными играми людей.

Тест «Оценка уровня общительности»[[92]](#footnote-92) В.Ф. Ряховского направлен на то, чтобы оценить потребность человека в общении, степень открытости в процессе межличностного взаимодействия.

Мы полагаем, что эта методика, наряду с другими выбранными нами, позволит оценить коммуникативные навыки геймеров и «антигеймеров».

*Принцип.* Испытуемый должен быстро, не задумываясь, ответить на 16-ть вопросов, которые предполагают три варианта ответов («да», «нет», «иногда») и соответствующую градацию баллов.

Вопросы исследуют поведение человека в ситуациях, связанных с:

* деловыми встречами;
* публичными выступлениями;
* взаимодействием с незнакомыми людьми на улицах и в общественных местах;
* адаптацией к новому рабочему месту;
* выражением личного мнения по поводу произведений литературы, искусства и культуры; умением отстаивать свою точку зрения.

Полученные баллы суммируются, а затем делаются выводы относительно уровня общительности человека[[93]](#footnote-93).

***Итог***

Результаты теста мы представили в виде таблицы. В отдельные столбцы вынесена информация о том, сколько из общего количества людей, имеющих определенный уровень общительности, являются «антигеймерами» и геймерами.

Проанализировав данные, мы сделали *выводы.*

1. Очень низкий уровень общительности, который характеризуется тотальной асоциальностью, абсолютным неумением работать в группе, не был обнаружен ни у одного из опрошенных.

*Таб. 6*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень общительности** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **«Антигеймеры»** |
| Очень низкий | 0 | 0 | 0 |
| Низкий | 1 | 1 | 0 |
| Средний | 28 | 15 | 13 |
| Выше среднего | 42 | 21 | 21 |
| Высокий | 66 | 31 | 35 |
| Очень высокий | 13 | 7 | 6 |
| Чрезмерно высокий | 1 | 1 | 0 |

1. Среди студентов мы не нашли некоммуникабельных людей, которые совсем не имеют дружеских связей и испытывают панику при знакомстве с новыми людьми.
2. Наиболее популярные уровни общительности среди молодых людей –– выше среднего и высокий. Соответственно, студенты умеют отстаивать свою точку зрения без чрезмерной эмоциональности, высказывать своё мнение, слушать собеседника, быть в центре внимания.
3. Несколько человек продемонстрировали очень высокий уровень общительности, который свидетельствует о гиперактивности личности, способности чувствовать себя комфортно в любой компании, желании вступать в полемику. Но, кроме того, иногда не могут сконцентрироваться на чём-то одном, не доводят дела до конца. Количество геймеров и антигеймеров, которые имеют этот уровень общительности, приблизительно одинаковое.
4. Чрезмерно высокий уровень, свидетельствующий об излишней многословности, разговорчивости, суетливости и вспыльчивости, вредит личности и провоцирует конфликты. Мы обнаружили только одного человека-геймера, которому крайне необходимо учиться сдержанности, умению слушать, терпеливости в процессе межличностного общения.

Таким образом, особенной разницы между коммуникативными навыками геймеров и «антигеймеров» не были обнаружены.

В социальной группе студентов преобладают экстраверты, склонные к общительности и открытости. Как показало исследование, интроверты чаще встречаются среди антигеймеров.

**2.5.Тест «Диагностика мотивационных ориентаций в межличностных коммуникациях И.Д. Ладанов, В.А. Уразаева**

* Цель: исследовать влияние компьютерных игр на формирование коммуникативных ориентаций в исследуемой группе; провести сравнение геймеров и антигеймеров на основании этого показателя.
* Задачи: провести тест на определение мотивационных ориентаций в межличностных коммуникациях.
* Объект: учащиеся высшего учебного заведения первого, четвертого и пятого курсов (150 человек).
* Гипотеза: компьютерные сетевые игры влияют на формирование коммуникативных ориентаций.
* Методы исследования: тест (письменное тестирование).

Мы полагаем, что эта методика позволит определить коммуникационные ориентации студентов при межличностном взаимодействии.

На наш взгляд, тест, разработанный И.Д. Ладановым и В.А. Урзаевой[[94]](#footnote-94), выявит ориентиры, которых в процессе общения придерживаются испытуемые.

*Принцип.* Тестируемый должен оценить предлагаемые утверждения с точки зрения верности для своей обычной модели поведения.

Точно сформулированные высказывания касаются:

* эффективности взаимодействия с партнером по коммуникации;
* проявления чувства уважения к мнению другого человека;
* оценки степени доверительности, интереса проявляемые партнерами относительно друг друга;
* готовности к компромиссу;
* уровня взаимопонимания.

Полученные баллы соотносятся с «ключом» ответов, анализируются и выносится заключение относительно уровня гармоничности коммуникативных ориентаций.

***Итог***

На основе данных проведенного исследования мы сформировали таблицу.

Как обычно, мы вынесли в два отдельных столбца информацию о том, сколько человек, обладающих определенным уровнем коммуникации, являются геймерами и «антигеймерами».

Мы сделали несколько *выводов*, проанализировав данные.

*Таб. 7*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень коммуникативных ориентаций** | **Общее количество человек** | **Геймеры** | **«Антигеймеры»** |
| Высокий | 54 | 26 | 28 |
| Средний | 77 | 38 | 39 |
| Низкий | 19 | 11 | 8 |

1. Ориентации на восприятие и понимание собеседника, на достижение компромиссного решения в сложных ситуациях развито на среднем уровне у опрашиваемых нами студентов. Значительного «перевеса» геймеров или «антигеймеров» не выявлено.
2. На наш взгляд количество тех, кто отличается высоким уровнем коммуникативных ориентаций, достаточно большое. Соответственно, можно говорить о том, что обнаруживается тенденция к повышению коммуникативных навыков социальных групп.

Как показало наше исследование, мотивационные ориентации в межличностных коммуникациях у геймеров и «антигеймеров» приблизительно одинаковые.

*Таким образом,* в ходе нашей программы исследований мы выяснили:

* по мнению студентов, компьютерные сетевые игры могут научить навыкам работы в команде, развить лидерские качества, дать возможность общения с друзьями, мотивировать на изучение иностранного языка, развить логическое мышление и скорость реакции; в то же время, они могут отрицательно сказаться на уровне владения литературным языком (увлечение сленгом), «затянуть» в виртуальное пространство, сформировать агрессивное поведение, снизить активность мозговой деятельности, сузить круг интересов человека.
* Результаты проведённого нами тестирования показали, что коммуникативные навыки студентов в процессе межличностного общения в некоторой степени зависят от того, играет ли человек в компьютерные игры или нет.

На наш взгляд, игровая деятельность в целом имеет большое значение для становления личности человека.

Тем не менее, мы считаем, что будет ли человек зависим от виртуального игрового пространства, станет ли он открытым, коммуникабельным, интеллектуально развитым или нет, зависит, прежде всего, от силы воли и характера личности, который формируется под влиянием многих факторов.

Как говорил Г. Гегель, «характер — определенная форма воли и интереса, делающая себя значимой»[[95]](#footnote-95). Полагаем, что стоит помнить об этом.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В ходе нашей работы мы выяснили:

* игровую деятельность следует воспринимать не только, как способ провести досуг, но и как ключ к всестороннему развитию личности, к порождению культуры;
* потребность в игре по степени важности стоит в одном ряду с основными биологическими потребностями человека;
* появление компьютерных игр не стало бы возможным без развития технологий и появления Интернета;
* компьютерная игра –– это способ конструирования собственного мира;
* игровое виртуальное пространство позволяет человеку «примерить» тысячи масок, смоделировать альтер-эго;
* ММО (массовая многопользовательская онлайн-игра) –– является самым популярной в среде геймеров;
* к положительному воздействию сетевых игр на личность можно отнести –– получение навыков работы в команде; развитие лидерских качеств; возможность безграничного общения с друзьями и осуществление с ними совместной деятельности, изучение иностранного языка; развитие логического мышления, скорости реакции и интеллектуальных способностей;
* отрицательное влияние ММО –– замещение литературного языка игровым сленгом; сужение круга интересов; заторможенность и снижение активности мозговой деятельности; формирование агрессивного поведения; появление компьютерной зависимости.

Что касается исследования коммуникативных навыков студентов, то в целом они находятся на высоком уровне. Существенной разницы между уровнем общительности геймеров и антигеймеров мы не обнаружили. Следовательно, мы считаем мнение о том, что увлечение компьютерными сетевыми играми мешает социальной адаптации, распространенным мифом.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Аликин В. А.Феномен игры в обществе: социально-философский анализ: Автореф. ... канд. филос. наук. –– Новочеркасск, 2003. –– 27 с.
2. Антонова С. Н.Функционально-игровой аспект становления компьютерного дискурса: Автореф. ... канд. филол. наук. –– Тюмень, 2004. -
3. Балакин С. В. Деривационный потенциал концепта "игра" и его языковая реализация: Автореф. ... канд. филол. наук. –– Тамбов, 2008. –– 24 с.
4. Баранов А. С.Социально-философский аспект феномена игры в обществе: Автореф. ... канд. филос. наук. –– Чебоксары, 2005. –– 22 с.
5. Гусева А. Ю. Эстетика игрушки как феномена массовой культуры: Автореф. .... канд. филос.наук. –– Спб, 2001. –– 23 с.
6. [Гутман И. Е.](http://primo.nlr.ru/primo_library/libweb/action/search.do?vl(freeText0)=%20%d0%93%d1%83%d1%82%d0%bc%d0%b0%d0%bd%20%2c+%20%d0%98%20.+%20%d0%95%20.+(%d0%98%d0%bb%d1%8c%d1%8f+%d0%95%d1%84%d0%b8%d0%bc%d0%be%d0%b2%d0%b8%d1%87)&vl(199949086UI0)=creator&vl(199950180UI4)=dissertations&vl(1UIStartWith0)=exact&fn=search&tab=default_tab&mode=Advanced&vid=07NLR_VU1&scp.scps=scope%3a(07NLR)) Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: Автореф. ... канд. филос. наук. –– СПб, 2009. –– 27 с.
7. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я (на примере ролевых компьютерных игр): Автореф. ...канд. психол. наук. –– СПб, 2009. –– 27 с.
8. Деникин А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии "игрового" аудио для непрограммистов. –– М.: ДМК Пресс, 2012. –– 310 с.
9. Екатеринбург,2003 –– С. 11.
10. Иванов М. С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: Автореф. ... канд. психол.наук. –– Барнаул, 2005. –– 22 с.
11. Кастранова Э. Бегство в виртуальный мир. –– М.: «Феникс», 2010. –– 317 с.
12. Кидинов А.В. Формирование межличностных отношений как педагогическое условие повышения эффективности учебной деятельности студентов: Дис. ... канд. педагогических наук –– Тамбов, 2003. –– С.3.
13. Колотилова И. В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: Автореф. ... канд. психол. наук. -Москва, 2009. –– 21 с.
14. Кутузов А. Б. Модель функционирования терминологического сленгизма в дискурсе сетевых форумов: Автореф. ... канд. филол. наук. –– Тюмень, 2006. –– 21 с.
15. Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. –– М.: Изд. ЛКИ, 2008. –– 217 с.
16. Максимов А. А. Личностные особенности людей с компьютерно-игровой зависимостью: Автореф. ... канд. психол. наук. –– Москва, 2009. –– 27 с.
17. Манусова Я. Ю. Игровая культура в системе современных средств массовой информации: Автореф. ... канд. культуролог. наук. –– Спб, 2008. –– 24 с.
18. Медведев Е. А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность: Автореф. ... канд. социол. наук. –– 24 с.

Мечковская Н.Б. История языка и история коммуникации: от клинописи до Интернета: курс лекций по общему языкознанию. –– М.: Флинта; Наука, 2009. –– 153 с.

1. Моторин В. В. Компьютерные технологии как фактор интеллектуально-творческого развития личности младшего школьника: Автореф. ... канд. п. наук –– М., 2002. –– 22 с.
2. Наседкина Ю. В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: Автореф. ... канд. культуролог.наук. –– СПб., 2005. –– 23 с.
3. Насонов А. С. Современные тенденции в потребительском поведении. (на примере глобальных многопользовательских компьютерных игр): Автореф. ... канд. эконом. наук. –– Москва, 2009. –– 32 с.
4. Омельченко Н. В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: Автореф. ... канд. психол. наук. –– Краснодар, 2011 –– 26 с.
5. Пашковская Е. И. Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России: Автореф. ...канд. социол. наук. –– Москва, 2006. –– 24 с.
6. Петрова Е. В Проблема социоприродной адаптации человека к информационной среде (в современном философском дискурсе): Автореф. ... канд. филос. наук. –– М., 2004. –– 23 с.
7. Писаревская Д. Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе: Автореф. ... канд. ист. наук. –– М, 2009. –– 28 с.
8. Пономарев В. Д. Педагогика формирования игровой культуры досуга: Автореф. ... д-ра пед. наук. –– СПб., 2005. –– 41 с.
9. Придатченко М. В. Роль игры в конструировании социальной реальности: Автореф. ... канд. социол. наук. –– Нижний Новгород, 2007. –– 22 с.
10. Прокшина Л. Р. Роль игры в современном российском обществе: Автореф. .. канд. психол. наук. –– Уфа, 2006. –– 18 с.

Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. –– СПб: Издательство "Питер", 2000. –– 282 с.

1. Самсонова Т. И. Социальная компетентность подростков и технологии ее формирования: Автореф. ... канд. социол. наук. –– СПб, 2006. –– 20 с.
2. Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: Автореф. ... канд. культур. наук. –– Санкт-Петербург, 2007 –– 26 с.

Тендрякова М. Игровые миры: от homo ludens до геймера. –– М.: Нестор-История,2015. –– 420 с.

1. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Автореф. … канд. философских наук –– Тамбов, 2004. –– С. 20.
2. Третьякова В.С. Речевой конфликт и гармонизация общения: Дис. ... д-ра филол. наук. ––
3. Фомичева Ю.В. Анализ влияния игрового опыта на индивидуально-психологические особенности личности играющих в компьютерные игры: Автореф. ... канд. психол. наук. –– М., 1993. –– 22 с.
4. Хёйзинга Йохан. Homoludens. Человек играющий. –– Спб: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. –– 365 с.
5. Черная А. В. Развитие личности в контексте традиций игровой культуры: Автореф. ... д-ра психол. наук. –– Москва, 2007. –– 46 с.
6. Шепель Ю. В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе: Автореф. ... канд. социол. наук. –– Москва, 2009. –– 31 с.
7. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX - XXI веков: Автореф. ... канд. искусств. наук. –– СПб, 2008. –– 26 с.
8. Ямпольский, Л. С. Имитационное моделирование при проведении компьютерных командно-штабных военных игр: Автореф. ... канд. социол. наук. –– Ульяновск, 2003. –– 21 с.

**ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ**

1. Афоризмы, цитаты и высказывания [Электронный ресурс]. URL: <http://aforizmer.ru/aforizmi/meison-kuli> (дата обращения: 04.04.2015).
2. Балычева Е. Что такое синдром Алисы в Стране Чудес [Электронный ресурс]. URL: <http://fb.ru/article/114831/chto-takoe-sindrom-alisyi-v-strane-chudes> (дата обращения: 19.04.2015)
3. Бурлаков И. Homogamer/ Психология компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <http://www.syntone.ru/library/books/content/2844.html> (дата обращения: 04.04.2015).
4. Влияние компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <http://silapravdi.com/publ/zdorove/psikhologija/vlijanie_kompjuternykh_igr/22-1-0-59> (дата обращения: 14.04.2015).
5. Выступление разработчика игр Джейн Макгонигал [Видеоматериал]. URL: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world> (дата обращения: 19.03.015).
6. Галкин Ю.В. Темпоральная концепция виртуальной аддикции [Электронный ресурс]. URL: <http://grazuma.ru/articles/2/71/>(дата обращения:07.04.015).
7. Геймер как следующее звено человеческой эволюции [Электронный ресурс]. URL:<http://rostovtsev.info/gejmer-kak-sleduyushhee-zveno-chelovecheskoj-evolyucii/> (дата обращения: 12.03.015).
8. Говорун К.П. Первый киберспортсмен на олимпиаде [Электронный ресурс]. URL: <http://www.darkwren.ru/igry/pervyj-kibersportsmen-na-olimpiade> (дата обращения: 16.02.15).
9. Д.С.Лихачёв. О языке устном и письменном, старом и новом [Электронный ресурс]. URL: <http://www.orthedu.ru/nev/2-63-07/lihachev.htm> (дата обращения: 13.04.2014).
10. Даль В.И. Толковый словарь живого русского языка [Электронный ресурс]. URL: <http://slovardalya.ru/description/igrat/10896>(дата обращения: (18.04.2015).
11. Данилин А.Г. Анализ популярных теорий игровых зависимостей [Электронный ресурс]. URL: <http://habrahabr.ru/post/210740> (дата обращения: 04.04.2015).
12. Данилин А.Г. Анализ популярных теорий игровых зависимостей [Электронный ресурс]. URL: <http://habrahabr.ru/post/210740> (дата обращения: 04.04.2015).
13. Девиантное поведение [Электронный ресурс]. URL: <http://nlcity.ru/deviantnoe-povedenie/index.html> (дата обращения: 27.03.15).
14. Дефуа Н. Совместная деятельность [Электронный ресурс]. URL: <http://consultante.ucoz.com/publ/sovmestnaja_dejatelnost/1-1-0-32> (дата обращения: 01.04.2015)
15. Ерошенкова Е.И. Проблема развития межличностной коммуникации[Электронный ресурс]. URL: <http://www.scienceforum.ru/2013/178/2002> (дата обращения: 14.01. 2015).
16. Жанры онлайн-игр [Электронный ресурс]. URL: <http://tmmog.ru/zhanry-onlajjn-igr/> (дата обращения: 21.03.2015).
17. Игромания –– болезнь слабой личности [Электронный ресурс]. URL: [http://fb.ru/article/30798/igromaniya––-bolezn-slaboy-lichnosti](http://fb.ru/article/30798/igromaniya---bolezn-slaboy-lichnosti) (дата обращения: 27.02.15).
18. История возникновения и развития Интернета, появление первых сетевых игр на Земле [Электронный ресурс]. URL: http://mmogamez.ru/Интернет\_и\_появление\_первых\_сетевых\_игр (дата обращения: 04.04.2015)
19. Как и когда появился самый первый компьютер в мире? [Электронный ресурс]. URL: <http://webfacts.ru/interesnye-facty/technologii/kak-poyavilsya-samiy-perviy-computer-v-mire.html> (дата обращения: 03.03.2015).
20. Каменский А. Компьютерная зависимость школьников [Электронный ресурс]. URL: <http://reg-school.ru/tula/kamenskiy/asosh/vam-roditeli/47___.pdf> (дата обращения: 19.04.2015)
21. Кирюшин А.Н. Проблема поиска перспективной концептуализирующей методологии исследования виртуальной реальности [Электронный ресурс].URL: <http://www.intelros.ru/readroom/credo_new/credo_4_2010/7766-roblema-poiska-perspektivnoj-konceptualiziruyushhej-metodologii-issledovaniya-virtualnoj-realnosti.html> (дата обращения: 07.04.015).
22. Коллективные сетевые компьютерные игры [Электронный ресурс]. URL: <http://fantasy-portal.ru/blog/amon/17-june-2009/kollektivnye-setevye-kompyuternye-igry>(дата обращения: 04.04.2015)
23. Коллективные сетевые компьютерные игры [Электронный ресурс]. URL: <http://fantasy-portal.ru/blog/amon/17-june-2009/kollektivnye-setevye-kompyuternye-igry> (дата обращения: 04.04.2015)
24. Коловоротный С.В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством [Электронный ресурс]. URL:<http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2892>(дата обращения:12.01.015).
25. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс]. URL:<http://gamesisart.ru/game_class_all.html> (дата обращения: 04.04.2015)
26. Кондратов А. Этруски: загадка номер один [Электронный ресурс]. URL: <http://fanread.ru/book/8140674/?page=2> (дата обращения: 19.04.2015).
27. Крылатые выражения [Электронный ресурс]. URL: <http://www.otrezal.ru/catch-words/449.html> (дата обращения: 03.03.2015).
28. Кузнецова А. Игра не на жизнь, а на смерть [Электронный ресурс]. URL:.<http://sbalabanov.ru/18180> (дата обращения: 04.04.2015).
29. Мир психологии. Психологический словарь [Электронный ресурс]. URL: <http://psychology.net.ru/dictionaries/psy.html?word=697>(дата обращения: 01.03.2015).
30. МКБ-10. Международная классификация болезней 10-го пересмотра [Электронный ресурс]. URL: <http://mkb-10.com/index.php?pid=4345>(дата обращения: 21.02.15).
31. Новейший философский словарь [Электронный ресурс]. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/dic\_new\_philosophy/1121/ СОЦИАЛЬНАЯ (дата обращения: 14.01. 2015).
32. Осипова О.А. Этикет в межличностном общении студентов [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/etiket-v-mezhlichnostnom-obschenii-studentov#ixzz3XbnCp6I5>дата обращения: 03.01. 2015).
33. Платон. Теории о воспитании [Электронный ресурс]. URL: <http://allstuds.ru/platonvosp.html> (дата обращения: 28.02.2015).
34. Понятовская Е.В. Развитие межличностных отношений у студентов педагогического колледжа во вне учебной деятельности [Электронный ресурс]. URL: <http://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2012/06/03/razvitie-mezhlichnostnykh-otnosheniy-u-studentov> (дата обращения: 11.03.2015).
35. Самая популярная MMORPG. Статистика [Электронный ресурс]. URL: <http://mmonlinegames.ru/samaya-populyarnaya-mmorpg/> (дата обращения: 21.03.2015).
36. Статья: Gaming addiction grips youngsters [Electronic resource]. –– lep.co.uk. –– Mode acess: <http://www.lep.co.uk/news/gaming-addiction-grips-youngsters-1-773488> (дата обращения: 10.02.2015).
37. Философская энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/8572/%D0%9B%D0%98%D0%9B%D0%90> (дата обращения: 18.04.2015).
38. Цветелина Митева. Игры работают с глубинными потребностями человека // «Московские новости» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mn.ru/business_it/20130313/339547386.html> (дата обращения: 01.04.2015)
39. Цитаты [Электронный ресурс]. URL: <http://mycitaty.ru/tema/i/citaty_pro_igry/> (дата обращения: 18.04.2015).
40. Цитаты и афоризмы. Минимум слов, максимум смысла [Электронный ресурс]. URL: <http://citaty.su/igra-citaty-i-aforizmy-pro-igru> (дата обращения: 03.03.2015).
41. Цыркун Нина. Славой Жижек: «Матрица» или Две стороны извращения[Электронный ресурс]. URL:<http://kinoart.ru/archive/2000/06/n6-article16>(дата обращения: 07.04.015).
42. Что такое ММО игра Земле? [Электронный ресурс]. URL: <http://gameinonline.com/article/chto_takoe_mmo_igra.html> (дата обращения: 04.04.2015)
43. Щербатых Ю.В. Потребности человека [Электронный ресурс]. URL: <http://www.no-stress.ru/Uchebniki/general-psych/potrebnosti.html> (дата обращения: 19.04.2015).
44. Это HR [Электронный ресурс]. URL: <http://www.trainings.ru/library/dictionary/ca8ef1540361a3404fe24270c9192fd/> (дата обращения: 19.04.2015).

1. Даль В.И.. Толковый словарь живого русского языка [Электронный ресурс]. URL: <http://slovardalya.ru/description/igrat/10896> (дата обращения: 18.04.2015). [↑](#footnote-ref-1)
2. Философская энциклопедия [Электронный ресурс]. URL <http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/8572/%D0%9B%D0%98%D0%9B%D0%90> (дата обращения: 18.04.2015). [↑](#footnote-ref-2)
3. Цитаты [Электронный ресурс]. URL: <http://mycitaty.ru/tema/i/citaty_pro_igry/> (дата обращения: 18.04.2015). [↑](#footnote-ref-3)
4. Цитаты и афоризмы. Минимум слов, максимум смысла [Электронный ресурс]. URL: <http://citaty.su/igra-citaty-i-aforizmy-pro-igru> (дата обращения: 03.03.2015). [↑](#footnote-ref-4)
5. Платон. Теории о воспитании [Электронный ресурс]. URL: <http://allstuds.ru/platonvosp.html> (дата обращения: 28.02.2015). [↑](#footnote-ref-5)
6. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий. –– Спб: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. –– С.23. [↑](#footnote-ref-6)
7. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий. –– Спб: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. –– С.8. [↑](#footnote-ref-7)
8. (книга игровые миры, стр 18); <http://nestorbook.ru/uCat/field_files/5/10/792/Igroviemiri.pdf> [↑](#footnote-ref-8)
9. Тендрякова М. Игровые миры: от homo ludens до геймера. –– М.: Нестор-История,2015. –– С.18. [↑](#footnote-ref-9)
10. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. –– СПб: Издательство "Питер", 2000. –– С.135 [↑](#footnote-ref-10)
11. Мир психологии. Психологический словарь [Электронный ресурс]. URL: <http://psychology.net.ru/dictionaries/psy.html?word=697> (дата обращения: 01.03.2015). [↑](#footnote-ref-11)
12. Щербатых Ю.В. Потребности человека [Электронный ресурс]. URL: <http://www.no-stress.ru/Uchebniki/general-psych/potrebnosti.html> (дата обращения: 19.04.2015). [↑](#footnote-ref-12)
13. Кондратов А. Этруски: загадка номер один [Электронный ресурс]. URL: <http://fanread.ru/book/8140674/?page=2> (дата обращения: 19.04.2015). [↑](#footnote-ref-13)
14. Крылатые выражения [Электронный ресурс]. URL: <http://www.otrezal.ru/catch-words/449.html> (дата обращения: 03.03.2015). [↑](#footnote-ref-14)
15. Как и когда появился самый первый компьютер в мире? [Электронный ресурс]. URL: <http://webfacts.ru/interesnye-facty/technologii/kak-poyavilsya-samiy-perviy-computer-v-mire.html> (дата обращения: 03.03.2015). [↑](#footnote-ref-15)
16. Деникин, А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии "игрового" аудио для непрограммистов. –– М.: ДМК Пресс, 2012. –– С.11. [↑](#footnote-ref-16)
17. Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. –– М.: Изд. ЛКИ, 2008. –– С.192. [↑](#footnote-ref-17)
18. Там же. [↑](#footnote-ref-18)
19. История возникновения и развития Интернета, появление первых сетевых игр на Земле [Электронный ресурс]. URL: http://mmogamez.ru/Интернет\_и\_появление\_первых\_сетевых\_игр (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-19)
20. Там же. [↑](#footnote-ref-20)
21. Коллективные сетевые компьютерные игры [Электронный ресурс]. URL: <http://fantasy-portal.ru/blog/amon/17-june-2009/kollektivnye-setevye-kompyuternye-igry> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-21)
22. Что такое ММО игра Земле? [Электронный ресурс]. URL: <http://gameinonline.com/article/chto_takoe_mmo_igra.html> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-22)
23. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс]. URL:<http://gamesisart.ru/game_class_all.html> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-23)
24. Жанры он-лайн игр [Электронный ресурс]. URL: <http://tmmog.ru/zhanry-onlajjn-igr/> (дата обращения: 21.03.2015). [↑](#footnote-ref-24)
25. Самая популярная MMORPG. Статистика [Электронный ресурс]. URL: <http://mmonlinegames.ru/samaya-populyarnaya-mmorpg/> (дата обращения: 21.03.2015). [↑](#footnote-ref-25)
26. Влияние компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <http://silapravdi.com/publ/zdorove/psikhologija/vlijanie_kompjuternykh_igr/22-1-0-59> (дата обращения: 14.04.2015). [↑](#footnote-ref-26)
27. Коллективные сетевые компьютерные игры [Электронный ресурс]. URL: <http://fantasy-portal.ru/blog/amon/17-june-2009/kollektivnye-setevye-kompyuternye-igry> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-27)
28. см. главу 2 [↑](#footnote-ref-28)
29. Кузнецова А. Игра не на жизнь, а на смерть [Электронный ресурс]. URL:.<http://sbalabanov.ru/18180> [↑](#footnote-ref-29)
30. <http://sbalabanov.ru/18180> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-30)
31. Gaming addiction grips youngsters [Electronic resource]. –– lep.co.uk. –– Mode acess: <http://www.lep.co.uk/news/gaming-addiction-grips-youngsters-1-773488> [↑](#footnote-ref-31)
32. См. Приложение . [↑](#footnote-ref-32)
33. Афоризмы, цитаты и высказывания [Электронный ресурс]. URL: <http://aforizmer.ru/aforizmi/meison-kuli> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-33)
34. Данилин А.Г. Анализ популярных теорий игровых зависимостей [Электронный ресурс]. URL: <http://habrahabr.ru/post/210740> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-34)
35. Данилин А.Г. Анализ популярных теорий игровых зависимостей [Электронный ресурс]. URL: <http://habrahabr.ru/post/210740> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-35)
36. Говорун К.П. Первый киберспортсмен на олимпиаде [Электронный ресурс]. URL: <http://www.darkwren.ru/igry/pervyj-kibersportsmen-na-olimpiade> (дата обращения: 16.02.15). [↑](#footnote-ref-36)
37. Бурлаков И.Homo gamer/ Психология компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <http://www.syntone.ru/library/books/content/2844.html> (дата обращения: 04.04.2015) [↑](#footnote-ref-37)
38. Кастранова, Э. Бегство в виртуальный мир. –– М.: «Феникс», 2010. –– С. 121. [↑](#footnote-ref-38)
39. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX - XXI веков: Автореф. … кандидата искусствоведения –– Санкт-Петербург, 2008. –– С.10. [↑](#footnote-ref-39)
40. МКБ-10. Международная классификация болезней 10-го пересмотра [Электронный ресурс]. URL: <http://mkb-10.com/index.php?pid=4345> (дата обращения: 21.02.15). [↑](#footnote-ref-40)
41. Игромания –– болезнь слабой личности [Электронный ресурс]. URL: <http://fb.ru/article/30798/igromaniya---bolezn-slaboy-lichnosti> (дата обращения: 27.02.15). [↑](#footnote-ref-41)
42. Девиантное поведение [Электронный ресурс]. URL: <http://nlcity.ru/deviantnoe-povedenie/index.html> (дата обращения: 27.03.15). [↑](#footnote-ref-42)
43. Балычева Е. Что такое синдром Алисы в Стране Чудес [Электронный ресурс]. URL: <http://fb.ru/article/114831/chto-takoe-sindrom-alisyi-v-strane-chudes> (дата обращения: 19.04.2015) [↑](#footnote-ref-43)
44. Каменский А. Компьютерная зависимость школьников [Электронный ресурс]. URL: <http://reg-school.ru/tula/kamenskiy/asosh/vam-roditeli/47___.pdf> (дата обращения: 19.04.2015) [↑](#footnote-ref-44)
45. Посетителям выставки в Москве предлагают заглянуть в будущее индустрии цифровых развлечений [Видеозапись] / К. Санаткин; Телеканал «Первый». – М.: Новости, эфир от 24 июля 2013 г. [↑](#footnote-ref-45)
46. HR [Электронный ресурс]. URL: <http://www.trainings.ru/library/dictionary/ca8ef1540361a3404fe24270c9192fd/> (дата обращения: 19.04.2015) [↑](#footnote-ref-46)
47. Цветелина Митева. Игры работают с глубинными потребностями человека // «Московские новости» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mn.ru/business_it/20130313/339547386.html> (дата обращения: 01.04.2015) [↑](#footnote-ref-47)
48. Цветелина Митева. Игры работают с глубинными потребностями человека // «Московские новости» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mn.ru/business_it/20130313/339547386.html> (дата обращения: 01.04.2015) [↑](#footnote-ref-48)
49. Там же. [↑](#footnote-ref-49)
50. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я. (на примере ролевых компьютерных игр): Автореф. … канд. психологических наук –– Ярославль, 2009 –– С.3. [↑](#footnote-ref-50)
51. Наседкина Ю.В. Компьютерные виртуальные реальности как феномен современной культуры: Автореф. … канд. культурологических наук –– Спб, 2005 –– С.6 [↑](#footnote-ref-51)
52. # Галкин Ю.В. Темпоральная концепция виртуальной аддикции [Электронный ресурс]. URL: <http://grazuma.ru/articles/2/71/> (дата обращения: 07.04.015)

    [↑](#footnote-ref-52)
53. Кирюшин А.Н. Проблема поиска перспективной концептуализирующей методологии исследования виртуальной реальности [Электронный ресурс]. URL: <http://www.intelros.ru/readroom/credo_new/credo_4_2010/7766-roblema-poiska-perspektivnoj-konceptualiziruyushhej-metodologii-issledovaniya-virtualnoj-realnosti.html> (дата обращения: 07.04.015) [↑](#footnote-ref-53)
54. Цыркун Нина.Славой Жижек: «Матрица» или Две стороны извращения [Электронный ресурс]. URL: <http://kinoart.ru/archive/2000/06/n6-article16> (дата обращения:07.04.015) [↑](#footnote-ref-54)
55. # Коловоротный С.В. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством [Электронный ресурс]. URL: <http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2892> (дата обращения: 12.01.015).

    [↑](#footnote-ref-55)
56. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: Автореф. … канд. культурологических наук –– Спб, 2007 –– С.16. [↑](#footnote-ref-56)
57. Геймер как следующее звено человеческой эволюции [Электронный ресурс]. URL: <http://rostovtsev.info/gejmer-kak-sleduyushhee-zveno-chelovecheskoj-evolyucii/> (дата обращения: 12.03.015). [↑](#footnote-ref-57)
58. Там же. [↑](#footnote-ref-58)
59. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Автореф. … канд. философских наук –– Тамбов, 2004. [↑](#footnote-ref-59)
60. Петрова Е.В. Проблема социоприродной адаптации человека к информационной среде (в современном философском дискурсе): Автореф. … канд. философских наук –– М, 2004 –– С.16 [↑](#footnote-ref-60)
61. Медведев Е.А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность: Автореф. … канд. социологических наук –– М, 2004 –– С.7 [↑](#footnote-ref-61)
62. Петрова Е.В. Проблема социоприродной адаптации человека к информационной среде (в современном философском дискурсе): Автореф. … канд. философских наук –– М, 2004 –– С.17 [↑](#footnote-ref-62)
63. Выступление разработчика игр Джейн Макгонигал [Видеоматериал]. URL: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world> (дата обращения: 19.03.015). [↑](#footnote-ref-63)
64. Дефуа Н. Совместная деятельность [Электронный ресурс]. URL: <http://consultante.ucoz.com/publ/sovmestnaja_dejatelnost/1-1-0-32> (дата обращения: 01.04.2015) [↑](#footnote-ref-64)
65. Медведев Е.А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность: Автореф. … канд. социологических наук –– М, 2004 –– С.9 [↑](#footnote-ref-65)
66. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: Автореф. …канд. психологических наук ––- Краснодар, 2011 –– С.8. [↑](#footnote-ref-66)
67. Там же, 10 [↑](#footnote-ref-67)
68. Писаревская Д.Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе: Автореф. …канд. исторических наук –– М, 2009 –– С.9. [↑](#footnote-ref-68)
69. см. Главу 2 [↑](#footnote-ref-69)
70. Новейший философский словарь [Электронный ресурс]. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/dic\_new\_philosophy/1121/ СОЦИАЛЬНАЯ (дата обращения: 14.01. 2015) [↑](#footnote-ref-70)
71. Осипова О.А. Этикет в межличностном общении студентов [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/etiket-v-mezhlichnostnom-obschenii-studentov#ixzz3XbnCp6I5> дата обращения: 03.01. 2015) [↑](#footnote-ref-71)
72. Ерошенкова Е.И. Проблема развития межличностной коммуникации [Электронный ресурс]. URL: <http://www.scienceforum.ru/2013/178/2002> (дата обращения: 14.01. 2015) [↑](#footnote-ref-72)
73. Понятовская Е.В. Развитие межличностных отношений у студентов педагогического колледжа во вне учебной деятельности [Электронный ресурс]. URL: <http://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2012/06/03/razvitie-mezhlichnostnykh-otnosheniy-u-studentov> (дата обращения: 11.03.2015). [↑](#footnote-ref-73)
74. Мечковская Н.Б. История языка и история коммуникации: от клинописи до Интернета: курс лекций по общему языкознанию. –– М.: Флинта; Наука, 2009. –– С. 3. [↑](#footnote-ref-74)
75. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX - XXI веков: Автореф. … кандидата искусствоведения –– Санкт-Петербург, 2008. –– С.15 [↑](#footnote-ref-75)
76. М.С. СОКОЛОВА, 3!! [↑](#footnote-ref-76)
77. Д.С.Лихачёв. О языке устном и письменном, старом и новом [Электронный ресурс]. URL: <http://www.orthedu.ru/nev/2-63-07/lihachev.htm> (дата обращения: 13.04.2014). [↑](#footnote-ref-77)
78. Третьякова В.С. Речевой конфликт и гармонизация общения: Дис. ... д-ра филол. наук. –– Екатеринбург,2003 –– С. 11. [↑](#footnote-ref-78)
79. Кидинов А.В. Формирование межличностных отношений как педагогическое условие повышения эффективности учебной деятельности студентов: Дис. ... канд. педагогических наук –– Тамбов, 2003. –– С.3. [↑](#footnote-ref-79)
80. Ильф И, Петров Е. 12 стульев [Электронный ресурс]. URL: <http://www.inpearls.ru/comments/451770> (дата обращения: 20.04.2015) [↑](#footnote-ref-80)
81. Цитаты [Электронный ресурс]. URL: <http://citaty.su/aforizmy-i-citaty-pro-oskorblenie> (дата обращения: 20.04.2015). [↑](#footnote-ref-81)
82. Тестотека [Электронный ресурс]. URL: <http://testoteka.narod.ru/mlo/0.html> (дата обращения: 12.02.2015) [↑](#footnote-ref-82)
83. см. Приложение 2. [↑](#footnote-ref-83)
84. Тестотека [Электронный ресурс]. URL: <http://testoteka.narod.ru/mlo/1/06.html> (дата обращения: 12.02.2015) [↑](#footnote-ref-84)
85. см. Приложение 2. [↑](#footnote-ref-85)
86. Тестотека [Электронный ресурс]. URL: <http://testoteka.narod.ru/lichn/1/38.html> (дата обращения: 12.02.2015) [↑](#footnote-ref-86)
87. см. Приложение 3. [↑](#footnote-ref-87)
88. Тестотека [Электронный ресурс]. URL: <http://testoteka.narod.ru/mlo/1/11.html> (дата обращения: 12.02.2015) [↑](#footnote-ref-88)
89. Тестотека [Электронный ресурс]. URL: <http://testoteka.narod.ru/mlo/1/01.html> (дата обращения: 12.02.2015) [↑](#footnote-ref-89)
90. см. Приложение 4 [↑](#footnote-ref-90)
91. Афоризмы [Электронные ресурсы]. URL: <http://www.aphorism.ru/theme/gold-middle.html> (дата обращения: 11.03.2015). [↑](#footnote-ref-91)
92. Тестотека [Электронные ресурсы]. URL: <http://testoteka.narod.ru/mlo/1/07.html> (дата обращения: 20.04.2015). [↑](#footnote-ref-92)
93. см. Приложение 4. [↑](#footnote-ref-93)
94. Тестотека [Электронные ресурсы]. URL: http://testoteka.narod.ru/mlo/1/12.html (дата обращения: 20.04.2015). [↑](#footnote-ref-94)
95. Цитаты [Электронный ресурс]. URL: <http://citaty.su/aforizmy-i-citaty-pro-xarakter> (дата обращения: 15.03.2015) [↑](#footnote-ref-95)