

Министерство образования и науки Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)  
Исторический факультет  
Кафедра Отечественной истории

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК

Руководитель ООП

д-р. ист. наук, профессор

В. П. Зиновьев

« 06 » июня 2017 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА  
РОЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ФОРМИРОВАНИИ НОВЫХ ФОРМ СОЦИАЛЬНОСТИ  
В ПОДРОСТКОВОЙ СРЕДЕ

по основной образовательной программе подготовки бакалавров

направление подготовки 46.03.01 – История.

Надреева Анна Ильдаровна

Руководитель ВКР

канд. ист. наук, доцент

И. Г. Поправко

подпись

« 05 » 05 2017 г.

Автор работы

студент группы № 03301

А. И. Надреева

подпись

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	2
ГЛАВА 1. Определение социальности в науках об обществе. ....	13
1.1 Понятие социальности. ....	13
1.2. Основные формы социальности.....	16
1.3 Социальность в подростковой среде.....	18
1.4. Игра как форма социальности. Роль игр в жизни подростков. ....	23
1.5. Компьютерные игры в жизни подростка: виды, жанры, функциональная составляющая. ....	27
ГЛАВА 2. Роль компьютерных игр в формировании новых форм социальности в подростковой среде. ....	39
2.1. Рейтинг популярности и мотивы выбора компьютерных игр (по материалам эмпирического исследования учащихся 9 классов лицея №1 г. Томска).....	39
2.2. Новые формы социальности в подростковой среде: роль компьютерных игр (по результатам качественного исследования мира игроков). ....	43
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	53
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	56
ПРИЛОЖЕНИЕ А. Анкета для подростков 14-16 лет, учащихся 9 класса, лицея №1 г. Томска. ....	58
ПРИЛОЖЕНИЕ Б. Интервью с геймером, участником нескольких турниров местного уровня, Евгением, 22 года. ....	61
ПРИЛОЖЕНИЕ В. Интервью с участником команды «МAB» Денисом. ....	71
ПРИЛОЖЕНИЕ Г. Интервью с участником команды «МAB» Виктором.....	73
ПРИЛОЖЕНИЕ Д. Интервью с участником команды «МAB» Михаилом. ...	74

## ВВЕДЕНИЕ

«Игра в онтогенезе, как и вообще игра в жизни человека, выступает как один из важнейших механизмов приобщения человека к общечеловеческому, соприкосновения с прошлым, с наследием поколений. Игра расширяет смысловые пространства личности и позволяет выйти за пределы повседневного существования».<sup>1</sup> Да и на самом деле игра расширяет пространства, и позволяет уйти из реального мира в другой – виртуальный, где всё проще и нет повседневных проблем и так далее. Игра создает уникальный мир, в котором есть свои правила, свои герои, своя жизнь, которую игрок может построить сам.

По данным статистики на сегодняшний день практически каждый третий россиянин играет в онлайн игры, что составляет 46,4 млн. человек.<sup>2</sup> По данным другой статистики мы можем увидеть, что примерно 20% от этой трети населения России, которые играют в различные игры, в том числе и компьютерные – подростки.<sup>3</sup> Среди игр, популярных в нашей стране самым популярным видом игр являются игры в социальных сетях типа «VK», «Mail.ru», «Одноклассники». Следующими по популярности идут игры для PC, которые предпочитают примерно  $\frac{3}{4}$  геймеров. Далее – онлайн-игры, которыми увлекаются около  $\frac{2}{3}$  геймеров.

Отсюда можно проследить **актуальность** моей работы – массовость и популярность компьютерных игр. Данный вид спорта достаточно популярен не только в нашей стране, хотя Россия занимает 7 место по продажам игр для iPad, 11 – для iPhone и 10 – для Google Play.<sup>4</sup> По этим показателям наша страна занимает позиции выше Германии и других

---

<sup>1</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М., СПб, 2015. С. 4.

<sup>2</sup> Грэй С. Свежая статистика о российских геймерах [Электронный ресурс]: Hi-News.ru. [Б. м.; 2006-2017] URL: <https://hi-news.ru/research-development/svezhaya-statistika-o-rossijskix-gejmerax.html> (дата обращения: 22.03.2017).

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> Там же.

стран. Таким образом данная индустрия не просто популярна среди населения, но и с каждым днём всё больше и больше набирает свои обороты, производя не просто новые игры, а новые игровые платформы, позволяющие лучше погрузиться в виртуальный мир. Данные платформы становятся все более дешевыми, становятся более доступны для населения, следовательно, набирают большую популярность. Примером одной из таких платформ может стать Twitch – веб-сайт, который транслирует видеопоток игр с киберспортивных турниров, а также некоторых участников для своих подписчиков.

Компьютерные игры – вид спорта, который достаточно популярен у молодежи, а именно среди подростков в возрасте 14-16 лет. Эту группу мне предстоит рассмотреть. Так как именно эта группа больше подвержена компьютерной зависимости. По мнению психолога центра клинических исследований, г. Томска, это один из способов быть более уверенным, быть значимым, быть авторитетным. В подростковом возрасте происходит процесс идентификации, подростки ищут себе авторитет и находят его. Когда в 13-14 до 15 лет свержение авторитета родителей идёт и на смену этого авторитета приходит другой авторитет - моя группа, моя группа сверстников - они такие же как я. Раз они такие же, как и я, то почему бы и мне не играть в компьютерные игры. Эти игры они выбирают потому, что там красиво, это другой мир. Этот выбор происходит также как выбор фильма для просмотра или похода в кино. Поэтому, по мнению психолога, они (подростки) и уходят в мир игры: туда можно легко попасть и в любое время можно продолжить свою жизнь, в которой накапливается богатство, где есть войны и так далее, где они испытывают адреналин.

**Предметом моего исследования** является влияние компьютерных игр на формирование новых форм социальности в подростковой среде.

**Объект исследования** – подростковая среда, а именно учащиеся 9 класса лицея №1 г. Томска, возраст которых варьируется от 14 до 16 лет.

В данной работе будут рассмотрены компьютерные игры, их классификация, типология самих игроков, а также будут приведены некоторые примеры компьютерных игр, будет показана их суть и их влияние на формирование новых форм социальности. Эта работа, несомненно, будет рассматривать положительные стороны компьютерных игр.

Что касается возрастной группы, которую я выбрала – подростки от 14 до 16 лет, то следует обратиться к нескольким социо-психологическим классификациям развития личности. Благодаря этим классификациям, которые я приведу далее, можно будет рассмотреть саму возрастную классификацию, психологические особенности данного возраста, которые объясняют причины увлечения компьютерными играми именно в этом возрасте. Однако разные концепции предполагают свои возрастные рамки, поэтому рамки подросткового возраста будут «плавающими».

По мнению многих ученых подростковый возраст - это возраст 12-16 лет.

Э. Эриксон в своей теории личностного развития выделяет восемь психологических кризисов в течение жизни, эти кризисы обязательно наступают у каждого человека:

1. Кризис доверия — недоверия (в течение первого года жизни). В этот период общение происходит только со взрослыми людьми, в большинстве случаев с матерью. Именно от этого этапа зависит, будет ли в дальнейшем ребенок тянуться к людям или же, наоборот, будет от них отстраняться.

2. Автономия в противоположность сомнениям и стыду (в возрасте около 2—3 лет). В течение этого периода формируются такие важные качества личности как самостоятельность и уверенность в себе. К концу данного периода ребенок уже начинает вести себя как маленькая личность, начинает самостоятельно проявлять себя.

3. Появление инициативности в противовес чувству вины (примерно от 3 до 6 лет).

4. Трудолюбие в противоположность комплексу неполноценности (возраст от 7 до 12 лет). Значимой деятельностью в этот период становится обучение и труд, наиболее важные для психологического развития личности также, как и в предыдущем периоде.

5. Личностное самоопределение в противоположность индивидуальной серости и конформизму (от 12 до 18 лет).

6. Интимность и общительность в противовес личностной психологической изолированности (около 20 лет).

7. Забота о воспитании нового поколения в противоположность «погружению в себя» (между 30 и 60 годами).

8. Удовлетворенность прожитой жизнью в противоположность отчаянию (старше 60 лет)<sup>5</sup>.

Личность, по Э. Эриксону, развивается в течение смены жизненных этапов, которые коренным образом преобразуют жизнь и внутренний мир человека, а также изменяются отношения с окружающими людьми. В конечном итоге на каждом этапе личность приобретает определенный

---

<sup>5</sup> Эриксон Э. Г. «Детство и общество». СПб., 2000. С. 38-51.

опыт, характерный именно для этого этапа, и сохраняет его на протяжении всей жизни, пусть даже в виде незаметных следов<sup>6</sup>.

Согласно концепции Эриксона, подростковый возраст имеет нижнюю границу 12 лет, что соответствует общепринятому мнению ученых, однако верхняя граница – 18 лет, когда происходит смена следующего жизненного этапа. Данная концепция не совсем подходит для выбранной мною возрастной группы.

Концепция Д.Б. Эльконина предполагает развитие личности ребенка процессе его активной деятельности. Деятельность ребенка, при этом, может активировать как познавательные функции, так и мотивы, формирующие личностные качества ребенка. Таким образом, по Д.Б. Эльконину, именно деятельность формирует личность и играет важную роль в его психическом развитии<sup>7</sup>.

Эльконин разделял все виды деятельности на два основных типа:

- деятельность в системе ребенок – взрослый, в которой формируется в основном мотивационно-потребностная сфера.

- деятельность в системе ребенок – общественный предмет, где ребенок осваивает способы действий с объектами культуры, развивая при этом свои операционально-технические возможности.

Важно заметить, что на протяжении развития личности ведущую роль играет какой-либо один тип, периодически сменяя друг друга. В соответствии с возрастом периодизация развития личности по Д.Б. Эльконину выглядит вот так:

· Раннее детство:

---

<sup>6</sup> Там же.

<sup>7</sup> Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. С. 317-335.

- Младенчество (0—1 год)
- Ранний возраст (1—3 года)
- Детство:
  - Дошкольный возраст (3—7 лет)
  - Младший школьный возраст (7—11/12 лет)
- Отрочество:
  - Подростковый возраст (11/12—15 лет)
  - Ранняя юность (от 15 лет)

Как мы видим, нижняя граница находится около 12 лет, что также, как и в рассмотренной нами предыдущей концепции, соответствует общепризнанной возрастной границе подросткового возраста. Нижняя граница заканчивается немного раньше в 15 лет, это возраст, когда ребенок заканчивает 9 класс, то есть оканчивает обучение в среднем звене и переходит в старшую школу.

Эта концепция подходит к выбранным мною возрастным рамкам, так как я рассматриваю учеников 9 класса. Однако, следует иметь в виду, что возрастные особенности откладывают отпечаток на характере поведения и других особенностях человека и изменяются постепенно под воздействием определенных социальных и других внешних факторов. Таким образом, 15-ти летний и 16-ти летний подросток практически не будут отличаться друг от друга по поведению и другим возрастным особенностям.

Следует рассмотреть ещё несколько концепций развития личности, одна из них будет иметь следующий вид:

- кризис новорожденного;



- младенческий возраст (2 месяца — 1 год);
- кризис 1 года;
- раннее детство (1—3 года);
- кризис 3 лет;
- дошкольный возраст (3—7 лет);
- кризис 7 лет;
- школьный возраст (7—13 лет);
- кризис 13 лет;
- пубертатный возраст (13—17 лет);
- кризис 17 лет.

Эта концепция принадлежит Л.С. Выготскому. Выготский определяет возраст как замкнутый цикл развития личности, который обладает своей динамикой и структурой. Каждый возраст заканчивается очередным «кризисом» - ребенок меняется, становится другим существом, чем был в начале. С каждым новым возрастом складываются новые отношения индивида и окружающей его действительности. Большую роль играет социальная ситуация вокруг ребенка, которая формирует благоприятные условия для развития личности индивида.<sup>8</sup>

Пубертатный возраст, который выделяет Л.С. Выготский находится между кризисами 13 и 17 лет, следовательно, эти 2 года уходят, чтобы ребенок изменился и приспособился к новым отношениям, новым формам

---

<sup>8</sup> Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека [Электронный ресурс]: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М., 2001. URL: <http://bibl.tikva.ru/base/B134/B134Chapter1-5-2.php> (дата обращения: 23.03.2017).

деятельности и так далее. Таким образом получается, что, если «откинуть» эти два года, которые уходя на освоение, мы увидим рассматриваемый мною период 14-16 лет, в который происходит основное развитие личности и усвоение приобретенных новых навыков общения или другой деятельности.

В ходе своего исследования я столкнулась с тем, что литературы, которая затрагивала бы тему моего исследования, нет. Достаточно много литературы, которая рассматривает положительное и отрицательное влияние компьютерных игр просто на человека или на детей, а также исследования в других областях. Однако, мне удалось найти достаточно интересные исследования, которые были бы мне полезны.

Одной из таких книг, которые меня заинтересовали, оказалась «Игровые миры: от homo ludens до геймера», автором которой является М.В. Тендрякова. В данном исследовании игра рассматривается от самых ее истоков до современных компьютерных игр. Компьютерную игру автор рассматривает не просто как новое хобби, но и как новую форму увлечения, которая не просто входит в современный мир, а привносит с собой много полезного, например, новые компьютерные технологии и так далее.

Книга М.В. Тендряковой дает отсылку к книге «Homo Ludens» Й. Хейзинга, где вся человеческая деятельность рассматривается автором как игра. Всю человеческую культуру, ее возникновение и развитие автор рассматривает в контексте игры, аргументируя свою позицию тем, что игра старше культуры, что первоначальная познавательная деятельность человека связана именно с игрой.

Й. Хейзинга подчеркивает формирующий характер игры, характеризуя игру не только как биологическую функцию человека, но и как формирующий элемент человеческой культуры. Игра присуща не

только человеку, но и многим другим животным, живущим на Земле, однако человек не просто увлекается игрой, он способен создавать культуру, такая способность есть только у человека, другие живые существа ей не обладают.

Также для своего исследования я использовала труды таких известных психологов как Д.Б. Эльконин, Э. Эриксон, Л.С. Выготский. В своих работах они рассматривали игру с психологической точки зрения и влияния ее на подростка.

Еще одним из источников моей работы стало наблюдение за самой подростковой группой, за их неформальным общением, поведением. В ходе наблюдения подросткам была предоставлена анкета для заполнения, которая содержала вопросы касающиеся увлечения компьютерными играми, а также вопросы, касающиеся их других увлечений.

Наиболее значимым источником для работы стали собранные интервью с самими игроками, которые непосредственно участвуют в игровых турнирах.

Целью дипломной работы является определение и описание роли компьютерных игр в формировании новых форм социальности в подростковой среде.

В задачи исследования данной работы входит:

1. Исследование механизмов формирования различного вида социальности в подростковой среде
2. Определение роли комп игр в формировании новых форм социальности в подростковой среде.

**Гипотезы исследования:**

1. Подростковый возраст наиболее подвержен внешнему влиянию и в частности влиянию своего окружения: одноклассников друзей и так далее, поэтому увлечения в этом возрасте формируются под влиянием окружающей среды.

2. Компьютерные игры могут являться формирующим элементом, в том числе могут оказывать влияние на формирование новых форм социальности в подростковой среде.

Для данной работы были определены следующие **методы исследования**:

- Анализ и обобщение подобранной литературы и периодических изданий, позволяющий определить теоретическую базу исследования.
- Интервью с практикующим психологом, который работает с подростками и подростковой компьютерной зависимостью, что позволит увидеть взгляд специалиста для организации дальнейшей работы в поле.
- Включенное наблюдение для лучшего погружения в среду и понимания выбранной мною возрастной группы, а также понимания внутренних процессов, происходящих внутри группы и между отдельными её членами.
- Анкетирование в подростковой среде, для сбора статистической информации и дальнейшего анализа.
- Интервью с геймером, а также интервью с командой игроков, участвующих в различных игровых турнирах для качественного сбора информации.

Научная ценность моего исследования заключается в поиске специфических особенностей влияния компьютерных игр на подростковую среду и формирование в этой среде новых форм социальности под

воздействием компьютерных игр. При современном техническом развитии и развитии интернет-сетей, а также развитии игровых платформ и масштабном продвижении их среди населения, это становится наиболее актуально на сегодняшний день.

# ГЛАВА 1. Определение социальности в науках об обществе.

## 1.1 Понятие социальности.

Для того чтобы рассмотреть влияние компьютерных игр на появление новых форм социальности в подростковой среде, необходимо определить само понятие «социальность».

Итак, в словаре В.И. Даля «социальность» определяется как слово женского рода, заимствованное из французского языка, которое означает «общественность, общежительность, гражданственность, взаимные отношения и обязанности гражданского быта, жизни».<sup>9</sup> Таким образом рассматривая формы социальности в подростковой среде, мы будем иметь в виду формы общественности, формы, которые помогают людям существовать в обществе, строить отношения с другими людьми, определять свою позицию по тем или иным жизненно важным вопросам.

Также есть и другие определения социальности:

- «совокупность приобретенных человеком качеств, обеспечивающих его способность существовать в обществе и выполнять разнообразные социальные функции в составе различных групп, выступая при этом не в роли суверенной личности, а выразителем интересов данной общности. Социальность характеризует человека как часть социума, зависимую от него, подчиненную ему, детерминируемую внешними социальными механизмами, формирующуюся в результате воздействия внешней социальной среды. Обладание социальностью предполагает способность личности играть определенные общественные роли, искусно менять типовые социальные маски, подчиняться требованиям

---

<sup>9</sup> Социальность [Электронный ресурс]: Толковый словарь В.И. Даля, 1863-1866. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc2p/357766/%D0%A1%D0%9E%D0%A6%D0%98%D0%90%D0%9B%D0%AC%D0%9D%D0%9E%D0%A1%D0%A2%D0%AC> (дата обращения: 15.04.2017).

общественного мнения, нормам морали и принципам законности, разрешать возникающие противоречия в пользу не части (индивида), а целого (социума). Взгляд на человека как на гражданина, члена коллектива, «производительную силу», участника производственных отношений, обладателя определенной профессии, должности, звания, титула означает, что во внимание берется прежде всего его социальность.

Функционирование социальности имеет не инстинктивный, а сознательный характер и предполагает у человека наличие способности мыслить, анализировать, оценивать, принимать решения, переводить при посредстве волевых усилий свои оценки и решения в действия и поступки. Из этого складывается социальная жизнь человека, представляющая собой цепь взаимосвязанных, внешне наблюдаемых поступков в общественной среде, сопровождающаяся соблюдением или нарушением социальных норм.<sup>10</sup>

- совокупность приобретённых человеком свойств, способствующих его жизнедеятельности и инкорпорации в социум. Социальность — субъективный подход к процессу социализации. Однако социальность нельзя понимать, как процесс самообразования и воспитания: термин более всего подходит для выражения ценностей, приобретённых человеком непосредственно от социальной группы, и выразителем которых он стал. Понятие социальности описывает ситуацию, при которой фактор действует непосредственно от лица группы, представляет её интересы, ценности, нормы.<sup>11</sup>

- сумма связей, совокупность или система отношений, возникающих из совместной жизни людей, воспроизводимых и трансформируемых их деятельностью. Социальность, следовательно, - это взаимообусловленность жизни людей, взаимообусловленность их жизнью

---

<sup>10</sup> Зорин В.И. Евразийская мудрость от А до Я: философский толковый словарь. Алматы, 2002. С.407.

<sup>11</sup> Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. СПб, 1880-1882. Т. 2. С.58.

друг друга, процессами и результатами совместной и индивидуальной деятельности. Проблема заключается в том, что система связей людей может пониматься как то, что существует "в людях" и "через людей", и как то, что существует "рядом с людьми" или "над ними". Иначе говоря, социальность может определяться как нечто, возникающее из жизни людей, а может быть представлено и как нечто отдельное от этой жизни, ее обуславливающее и даже предопределяющее.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Кемеров В.Е. Современный философский словарь [Электронный ресурс]: социальность. М., 1998. URL: [http://encyclopedia\\_philosophy.academic.ru/254/%D0%9E%D0%91%D0%A9%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9E](http://encyclopedia_philosophy.academic.ru/254/%D0%9E%D0%91%D0%A9%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9E) (дата обращения: 23.03.2017).



## 1.2. Основные формы социальности

Основными формами взаимодействия людей, которые человек проходит в процессе своего развития, являются труд, общение, учение и игра. Следует определить каждую из этих форм:

- Общение – основная форма деятельности, направленная на информационный обмен между людьми. Для каждого возрастного этапа свойственен свой тип общения, специфика которого меняется в зависимости от возраста человека. Д.Б. Эльконин определяя специфику общения каждого возрастного этапа, для подростковой группы отмечал особую роль межличностного интимного общения.

- Учение -вид деятельности, который направлен на приобретение знаний, умений и навыков. Данный вид деятельности больше присущ младшему школьному возрасту, так как в силу специфики возраста именно в этот период человек обладает сознательной регуляцией своего поведения. Но подросткам, как и взрослым, этот вид деятельности также свойственен и проявляется он в самообучении и самосовершенствовании.

- Труд - первичный вид человеческой деятельности, характеризующийся сознательной деятельностью, направленной на достижение результата, а также регулируется волей в соответствии с поставленными задачами.

- Игра - один из основных видов деятельности, больше всего характерен для младшего возраста. С помощью игр происходит социализация, дети приобретают навыки общения друг с другом, перенимают опыт предшествующих поколений. Однако, игры бывают не только для детей, но и для взрослых, которые предназначены для отдыха и общения.

Таким образом, рассмотрев каждый из видов деятельности, можно сделать вывод, что каждый вид обладает своими особенностями и характерен для определенных этапов возрастного развития индивида. Чередясь один за другим, они «подготавливают почву» следующему, развивая соответствующие особенности поведения, познавательные и другие потребности и возможности.

### 1.3 Социальность в подростковой среде.

Итак, рассматривая новые формы социальности среди подростков, мы будем иметь ввиду новые возможности индивида, которые помогут ему существовать в обществе, налаживать контакты с такими же индивидами, используя при этом новые возможности, выражать ценности своей социальной группы.

Современное общество характеризуется наличием разнообразных общественных институтов, сфер, где человек может себя проявить как социальная единица, а также как составная часть того социума, где он существует. Среди таких сфер можно выделить политику, СМИ, культуру и так далее.

Наиболее популярными для современных подростков являются те сферы общественной жизни, где можно проявить свою коммуникационную активность (поиск связей, общения, которые необходимы для деятельности человека), интернет-активность, творчество (та форма деятельности, которая воспроизводит качественно новое, оригинальное).

Помимо этих сфер также есть и другие:

- Сфера политическая и гражданская. В этих сферах подростки проявляют свои гражданские качества, пытаются найти решение насущных общественных проблем и осуществляют другие виды политической деятельности.
- Культура. Деятельность в сфере культуры приобщает подростка к развитию мировоззрения, духовных и материальных ценностей, созданию этих ценностей и так далее.
- Труд – позволяет подростку проявить как свою физическую силу, так и показать свой интеллектуальный потенциал.

Однако, подростки, в основном, проявляют себя намного больше в интернет-активности и коммуникационной сфере. Использование интернет-ресурсов для подростка не просто популярное действие, а уже ставшее обыденным. Данную ситуацию показывает, что подростки удовлетворяют свою потребность в общении через социальные сети, широко распространенные в сети, с их помощью они могут просто общаться, заводить новых друзей, обмениваться важной информацией, проявлять свой творческий потенциал и так далее.

Одной из ведущих деятельностей в подростковом возрасте, по мнению Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, является развитие личности, в ходе которого проявляется сознание человека, он определяет свое отношение к окружающей среде, свою внутреннюю и внешнюю жизнь и жизнедеятельность. Также в этот период происходит «новообразование» - появляется так называемое «чувство взрослости». Это особое чувство, которое Л.С. Выготский определяет, как особую форму самосознания. С помощью этого чувства подросток учится сравнивать и сопоставлять себя с другими людьми, учится находить образцы для подражания, выстраивать свои отношения с другими людьми и так далее.

Другая ведущая деятельность – проба себя. Д.Б. Эльконин пишет об этой пробе, рассматривая ее как испытание себя методом разрешения тех или иных жизненно важных ситуаций. Сама проба может иметь любое культурное содержание будь то образовательное пространство или что-то другое.

Общение в подростковом возрасте как деятельность проявляется в виде моделирования между собой ситуаций общения, которые происходят между взрослыми. «В процессе общения происходит углубленная ориентация в нормах этих отношений и их освоение. Таким образом, есть основания полагать, что ведущей деятельностью в этот период развития

является деятельность общения, заключающаяся в построении отношений с товарищами на основе определенных этических норм, которые опосредуют поступки подростков».<sup>13</sup>

Через процесс общения, который строится на полном доверии к собеседнику, в подростковом возрасте формируются индивидуальные смыслы жизни, которые определяют дальнейшие процессы общения, действия, цели и задачи своей деятельности. Подростковый возраст обладает особенностью сознательного усвоения нравственных устоев, осознанной критике своих и чужих поступков и поведения.

Более старшие подростки сталкиваются с необходимостью самоопределения, которая связана с многообразием форм взрослой жизнедеятельности. В этот период у подростка уже сформирован тот или иной образ себя, как результат предыдущих проб себя. В конце у подростка формируется мировоззрение, он успешно может не просто понимать себя, свои интересы и возможности, но и знание своего места в жизни, своего назначения для общества и так далее. Также крайне важен вопрос выбора дальнейшего образования, выбора своей дальнейшей профессии, этот вопрос становится предметом обсуждения со сверстниками, родителями, учителями.

Также важно обратить внимание на речь подростка. По мнению В.С. Мухиной, подростковая речь развивается благодаря расширению словарного запаса, а также усвоению множества значений различных слов и оборотов. Язык как знаковая система способен не просто отражать существующую реальность, но и фиксировать индивидуальный взгляд на мир.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. С. 317-335.

<sup>14</sup> Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество.: Учебник для студ. Вузов. М., 1999. С.95.

Благодаря этому подросток легко усваивает нестандартные обороты речи, которые слышит от своих учителей, родителей и других окружающих его людей. Особенности подросткового возраста позволяют ребенку изменять свою речь в зависимости от человека, с которым он общается.

Особую роль в подростковой речи играет сленг. Его используют не только представители определенных профессий или субкультур, но и обычные подростки также. Сленг – своего рода «маска», игра, которая выражает потребность подростков избежать социального контроля, укрыться, придать своему «миру» образ таинственности, чтобы их не понимали окружающие.<sup>15</sup>

Для подростка существенно важна оценка их деятельности кем-то со стороны: родители, учителя, знакомые и так далее. Это знак одобрения со стороны, который подростки готовы «зарабатывать».

Этот знак и это одобрение непосредственные участники процесса социализации. Но не только они участвуют в этом процессе. Сегодня процесс социализации представляет собой сложную структуру, в которой участвуют как родители (семья), школа, так и сами подростки посредством СМИ, телевидения и так далее они становятся в одну линию с «воспитателями его личности». Подростки сами «конструируют себя», взаимодействуя друг с другом и другими источниками информации, семьей, учителями.

Таким образом, современный подросток самостоятельно выстраивает границы своих действий, определяя свои ценностные рамки дозволенного. А игровое пространство как ничто другое помогает ему делать это, так как где еще как ни в игре подросток может «строить свою жизнь по своим правилам», а именно в компьютерной игре. Тем более что спектр игр на

---

<sup>15</sup> Дарвиш О.Б. Возрастная психология. Киев, 2013. С. 88-125.

сегодняшний день самый разнообразный: от игр для девочек, стрелялок, гонок и так далее до серьезных образовательных, которые активно используют игровые платформы. К тому же компьютерные игры на сегодняшний день выходят из категории «игра ради игры»: наиболее «продвинутые» игроки знают и умеют зарабатывать деньги, просто играя и получая удовольствие.

#### 1.4. Игра как форма социальности. Роль игр в жизни подростков.

Каждая игра имеет свои особенности, А.М. Новиков (кто) из особенностей игры выделяет следующие<sup>16</sup>:

- Свобода действий, которую подразумевает любая игра. Играя ребёнок получает удовольствие, то есть свобода и заключается именно в этом удовольствии, в том, что у ребёнка нет необходимости откладывать эту игру и так далее.

- Игра - это не просто жизнь и не жизнь вообще, это особый “мир”, можно сказать выход из этой реальности и погружение в другой “мир”, “мир игры”.

- Каждая игра имеет своё игровое пространство. Также ей характерна категория времени. Таким образом, игра существует в определённом месте, в определённое время. Место и время игры обозначается заранее, это могут быть материальные границы или виртуальные, могут быть обозначены преднамеренно, а могут образоваться сами собой. Например, игровой стол или экран компьютера, сцена и так далее – это все игровые пространства, которые имеют свою обособленную «территорию», со своими правилами. Обособленность игры подчеркивается многими исследователями: Й. Хейзинга определяет игровое пространство как своего рода «временный мир», который представляет некую субкультуру внутри культуры. Л.С. Выготский пишет о «воображаемой ситуации» или «мнимой реальности», являющейся в одно и то же время как отправной точкой игры, так и итогом игровой деятельности.

- Правила игры, которыми обладает каждая игра. Это такие общепризнанные, обязательные действия, которые не поддаются

---

<sup>16</sup> Новиков М.А. Методология игровой деятельности. М., 20006. С. 12-16.



обсуждению и соблюдаются всеми участниками игры. Если ты нарушаешь правила, то все рушится, и игра перестает существовать.

- Игра носит образ таинственности. Таинственность – то чем окружает себя игра, обособляя себя от «непосвященных» и «непогруженных» в игру. Обособленность и изолированность игры от остальной реальной жизни делают этот мир замкнутым, «защищенным», таинственным. М. М. Бахтин описывает игровую жизнь как «жизнь, вырванную из жизни».

- Другая особенность игры – «заигрывание» и «попадание в плен», когда человек настолько сильно вовлечен в игру, что не может из неё вырваться и продолжает играть и играть. Это больше характерно для азартных и компьютерных игр.

- Еще одной особенностью игры является рождение игровых ассоциаций людей – это игровые команды, игровые клубы, объединения болельщиков и тому подобное. Игра создает пространство, которое обособливает группу людей от внешнего мира, создавая ощущение их исключительного положения в этом обществе, посвященного в некую тайну.

Таким образом, если соединить все вышеперечисленные особенности игры, мы получим образ игры, характерный для компьютерных игр в том числе. Это особый мир, куда можно погрузиться без каких-либо трудностей в любое время. Это мир, обладающий своими правилами, своим временем и пространством. Это мир, в котором можно общаться, можно играть в команде и так далее.

Игра с древних времен воспринималась как переход в особую игровую реальность и «разрыв» последовательном течении обыденной жизни. Особая игровая реально предполагает условность игрового

действия, которая лежит на поверхности самого действия, но эту условность крайне сложно объяснить. Действие происходит «в шутку», «не всерьез», в игре это воспринимается как человеком, так и животными, которым также присуща игровая деятельность.

Разберем более внимательно что же такое игры и какую роль они играют в жизни подростка сегодня. Для этого рассмотрим функции игры в целом:

- Игра доступна всем, она помогает проявлять себя, способствует самореализации и самоутверждению каждого ребенка.
- Игра несет в себе социализирующую и адаптационную функцию, помогает освоиться на новом месте, привыкнуть к новым условиям.
- Также игра обладает воспитательной функцией. Она возбуждает познавательные интересы, расширяет мировоззрение, обучает, развивает какие-либо способности, помогает познавать окружающий мир.
- Эмоциональная функция игры создает позитивный настрой и помогает его поддерживать в течение своей (игры) длительности.
- Игра выполняет коммуникативную функцию, предоставляет возможность для общения как между участниками-сверстниками, так и между участниками разных поколений.
- Психотерапевтические функции игры позволяют изменять психоэмоциональное самочувствие играющего. Игра может улучшать отношения в коллективе, помогает изменять отношение человека к окружающим, а также к самому себе.

Приняв во внимание вышеперечисленные функции игры, можно утверждать, что игра в жизни подростка занимает довольно значимую роль.

Подростковый возраст – один из самых сложных периодов жизни.

Сложность его заключается в противоречивости как самого возраста, так и подростка, наиболее наглядно можно представить в виде выразительного монолога из книги В.Л. Леви: «<...> Хватит меня принимать за дурачка, за ребенка, я уже взрослый. Прошу на равных, да, требую уважения! Но тот малый остаток детства, который у меня еще есть, - дайте дожить, доиграть, оставьте, это мое! <...>»<sup>17</sup>.

Игра в жизни подростка также направлена на освоение нового, получение новых знаний, но только уже на другом уровне. Чтобы перейти во взрослую жизнь крайне необходима эта подростковая ступень. М.И. Бобнева отмечает, что игра в подростковом возрасте является ничем иным как средством приобретения социального опыта. Игра для подростков, по ее мнению, привычный способ действия.

Однако игра подростков во многом отличается от игр дошкольников и детей младшего школьного возраста. Эти различия проявляются прежде всего проявляются в раскрытии потенциала своих возможностей, который ранее не был проявлен. То есть, предлагая новые условия, игра заставляет подростка вести себя не так, как он может и умеет (так было до этого), а раскрывая его потенциал со всех сторон.

---

<sup>17</sup> Леви В.Л. Исповедь гипнотизёра: Дом души. М., 1993.

## 1.5. Компьютерные игры в жизни подростка: виды, жанры, функциональная составляющая.

Основными формами подростковой игры являются – компьютерные, свободные и ролевые игры. Именно на подростковый возраст приходится пик увлечения компьютерными играми. Компьютерная игра в жизни подростка выполняет главную задачу – создает условную ситуацию, направленную на реализацию и удовлетворение своих возрастных потребностей.

Прежде всего в компьютерных играх делается акцент на ролевой составляющей игры. Ведь на самом деле компьютерная игра – есть не что иное как обычная ролевая игра, только по другую сторону экрана, в так называемом особом мире - «заэкранье», здесь нет реального действия, оно виртуальное и осуществляется при нажатии определенной комбинации кнопок. В этом мире игрок играет определенную роль, которую может выбрать сам – гонщик, террорист, мифический герой, обладающий невероятной силой и так далее, все зависит только от окружающего виртуального пространства, где разворачивается действие игры.

По данным опроса, проведенного среди учащихся 9 классов лицея №1 г. Томска, каждый третий подросток в возрасте 14-16 лет играют в компьютерные игры. Из общего количества опрошенных (50 человек) играют 65%. При чём 40% играют часто каждый день или по несколько дней в неделю. В среднем они тратят на игры от 3 до 5 часов в день.

Мальчики больше увлекаются компьютерными играми, чем девочки. Больше всего они предпочитают такие жанры компьютерных игр как шутеры, приключения и командные игры. Самыми популярными игра в ходе опроса стали CS:GO, The Witcher, Dota 2.

Причины, по которым подростки выбирают именно компьютерные игры, а не другие во многом обусловлена позицией родителей. Многие

родители считают, что современные гаджеты развивают детей, поэтому покупают их во в различном виде детям с раннего возраста.

Другой причиной можно считать потребности самого подростка в самореализации и возможности добиться уважения среди своих ровесников.

Неспособность повлиять на события, происходящие в реальной жизни или низкая общественная значимость также приводят подростков к уходу в другой мир – к компьютерным играм.

Благодаря продуктивной работе разработчиков компьютерных игр и программистов, новым возможностям науки и техники, удастся создавать более яркое, наглядное виртуальное пространство, которое наиболее полно и красочно воссоздает реальность. Игрок, проведя более часа за монитором, ощущает эту виртуальную игровую ситуацию как реальность. В это и заключается самая главная привлекательность компьютерной игры.

А теперь, рассмотрев игры в целом, детально разберем что такое компьютерные игры. Для этого приведу несколько определений, иллюстрирующие данное явление:

- Компьютерные игры — это программы, предназначенные для развлечения людей на компьютере.
- Компьютерные игры — это особый вид развлечений, который работает при помощи электронного устройства, оборудованного микроконтроллером. Многие из них ввиду наличия движущегося изображения, демонстрируемого на экране телевизора или компьютерного монитора, принято называть видеоиграми<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Дехкан-Нири Ф. Компьютерные игры – две стороны одной медали [Электронный ресурс] // INOSMI.RU : новостной портал [Б. м.], 2014. URL: <http://inosmi.ru/world/20140310/218400378.html> (дата обращения: 16.04.2017).

- Компьютерная игра - игра, в которой соперником человека выступает компьютерная программа. Существуют многочисленные версии компьютерных игр, в которых за основу взята та или иная настольная игра.

Опираясь на свой опыт, могу сказать, что компьютерные игры проникают сегодня во все сферы жизнедеятельности человека, становясь зачастую не просто одним из досуговых явлений практически всех поколений: от детей, включая подростков и молодёжь, до взрослых людей. Сегодня игровые платформы становятся более усовершенствованными, переносят человека из реального в вымышленный мир, удерживая его за экраном монитора часами. Человек при этом отдается своим фантазиям, иллюзиям, иногда даже уходя с головой в этот мир и приобретая зависимость от него.

Современные исследователи игр выделяют различных игроков, но не просто дают им названия, но и объясняют их. Приведу классификацию игроков, которую используют Т. Fullerton, С. Swain, S. Hoffman в своей книге «Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games»:

- *Соревнующийся.* Для него главное играть лучше других игроков, вне зависимости от игры.

- *Исследователь.* Им движет любопытство, он ищет приключений и стремится за пределы любых границ - физических или психологических.

- *Коллекционер.* Им движет желание собирать объекты, трофеи, или знания. Он любит создавать наборы, организовать истории и т.д.

- *Стремящийся к достижениям* играет, чтобы подняться на следующий уровень или следующую ступеньку.

- *Шутник*. Он не принимает игру всерьез и играет для удовольствия от игры. Возможно шутник будет раздражать серьезных игроков, но он может сделать игру более социальной, более коллективной и менее конкурентной.
- *Художник* – создатель, для которого главное - творчество и дизайн.
- *Режиссер*. Он любит управлять процессом, направлять игру в нужное ему русло.
- *Рассказчик*. Тот, кто любит создавать фантазии и жить в мире своих фантазий и воображения.
- *Исполнитель* любит делать представления для других.
- *Ремесленник* любит строить, мастерить и придумывать вещи<sup>19</sup>.

Итак, мы видим, что эти игроки отличаются не только темпераментом, но и характером своей игры, своими действиями в игре. Кому-то из игроков нравится игра, потому что здесь он может быть лучше, чем другие, а кому-то нравится игра ради получения удовольствия или шутки. Но самое интересное это то, что все эти десять типов могут находиться в одной игре одновременно.

Теперь следует рассказать о некоторых популярных играх, что они из себя представляют, их целях и так далее. Начнем с игр, которые называются образовательными и являются достаточно известными.

Первая – «SimCity». Произведена данная игра была в 1989 году. Она дала начало такому жанру как градостроительные симуляторы. Сюжет этой игры заключается в том, что игрок является мэром города, ему

---

<sup>19</sup> Fullerton T., Swain C., Hoffman S. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. : Elsevier Morgan Kaufmann, 2008. 498 с.

предоставляется возможность выполнять функции мэра: строительство каких-либо зданий, дорог, планирование территории, сбор налогов, развитие предприятий промышленности и не только и так далее. Наряду с основным сценарием игры есть и другие сценарии, которые развиваются параллельно по ходу игры. Данные сценарии включают в себя действия строителей, дипломатов и других персонажей, их действия регулируются непосредственно самим игроком. Помимо действий персонажей в городе также происходит развитие науки, внедрение инновационных технологий, благодаря развитию ресурсов, на которые игрок направляет свои действия.

Действия игроков не ограничиваются только игровым полем, за пределами игры они обмениваются сценариями игры, помогают решить сложные вопросы в игре, дают подсказки и так далее.

Другим видом игр, которые в настоящее время набирают популярность, являются квесты. Квесты – это приключенческие игры, которые заключаются в решении каких-либо умственных заданий для того, чтобы продвинуться вперед по сюжетной линии. Сюжеты могут быть двух видов: либо зависящий от действий игрока, то есть имеющий много вариантов развития дальнейших событий, либо жестко определенный изначально, без изменений от действий игрока.

Наиболее популярной на сегодняшний момент игрой является Dota 2 (Defence of the Ancients 2), что в переводе с английского – «Защита Древних 2». Данная игра представляет собой многопользовательскую онлайн игру, где участники набирают себе команду, состоящую из 5 человек, для сражения на арене с представителями другой команды. Каждая команда в этой игре имеет свою базу на карте. Каждый игрок управляет определенным персонажем, который обладает определенными навыками и способностями. Выигрывает в этой игре та команда, которая разрушит главное здание своего противника.



Dota 2 – одна из игр, которая является киберспортивной дисциплиной, а это значит, что есть профессиональные команды по всему миру, которые соревнуются друг с другом в различного уровня турнирах и лигах. Самый крупный и самый известный турнир по этой игре – The International, проводится он ежегодно в Сиэтле (США).

Еще одна игра имеющая большую популярность – CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive), на русский язык переводится как «Контрудар: глобальное наступление». Представляет собой такую же многопользовательскую игру, как и Dota 2. Игра заключается в противостоянии террористов и подразделений специального назначения.

Помимо этих видов игр есть и другие игровые платформы, которые на данный момент более популярны – сетевые игры. Сетевые игры или как их еще называют – многопользовательские миры – игры, которые имеют свою особенность: здесь участники могут создавать команды, сражаться с командами противника или героями игры. Такими многопользовательскими мирами являются MUDs и MOO. Немного остановимся на них.

Multi User Domain (MUD) – сетевое сообщество, одно из самых ранних в этой сфере. Суть его заключается в онлайн взаимодействии участников. Программы запоминала действия участников, изменяющиеся условия игры, позволяла игрокам, находящимся в одной и той же части виртуального мира, обмениваться сообщениями.

Позже, в конце XX века, произошло разделение внутри этого сетевого сообщества и появилось два направления. Одно из которых было сосредоточено на создании новых игр, новых битв, военных походов, стратегий, всевозможных кинжалов и развитии другого вида оружия. В то время как другое направление развивало совсем иной мир и использовало

другие возможности многопользовательского мира – мир общения и сотрудничества.

Данный мир был важен не просто как пространство, где можно просто пообщаться, так как людям важно не просто общение, но и место общения имеет такую же значимую роль. И в этом была уникальная особенность этого мира – он давал возможность не просто выбрать место для назначенной встречи, а с развитием технологий появилась возможность самому спроектировать и создать собственный объект, появилась возможность перемещаться внутри этого мира вместе с другими персонажами. Эта особенность получилась благодаря развитию технологий MOO - Multi Oriented Objects.

Виртуальный мир не обладает четкими границами и определенными рамками. Например, сетевое сообщество MOO регулярно занимается перестройкой и изменением существующего виртуального мира. Общение или знакомство внутри данной сети начинается с того, что персонажи рассматривают объекты, созданные персонажем, с которым они хотят пообщаться.

Индивидуальность – вот что отличает персонажей внутри многопользовательского мира. Персонаж может быть вымышленный и обладать выдуманным именем, но это имя будет только у него, у него обязательно будет свое описание объекта, свое отдельно личное пространство или даже питомец, о котором он будет заботиться.

Однако эти миры не так просты для малоопытного новичка и требуют определенных навыков пользователя для совершения каких-либо действий. Другим их недостатком является то, что они являются замкнутыми и, в связи с этим, не могут быть доступными для широкого круга пользователей, а сообщения пользователей, оставленные на форумах этих миров или внутри, не могут постоянно быть доступны. Эти

недостатки послужили большему развитию Web-сообщества, так как многие пользователи переместились именно туда, в более простой среде виртуальных мир.

Теперь, на мой взгляд, следует обратиться к жанрам игр, которых существует на данный момент большое количество:

- Шутеры
- Хоррор
- Action
- РПГ
- Гонки
- Стратегия
- Симулятор
- Аркада
- Спорт
- Головоломка
- Файтинг

Как мы видим их достаточно большое количество. Поясню, что собой представляют наиболее популярные из них. Начнём с шутеров или first person shooters, как их называют, это такие компьютерные игры, при создании которых использовались психологические методы, которые позволяют игроку слиться с персонажем, находящимся по другую сторону экрана, в одно целое. И на самом деле, игроки, которые любят играть в

этом жанре отмечают, что уже через полчаса игры происходит “слияние” с компьютерным героем.

«Action» предполагает игру от третьего лица, выбранным тобою персонажем. В ходе игры тебе предстоит выполнять различные задания.

Симуляторы представляют из себя перенос реальности в игровой мир. Там создается свой виртуальный мир, наиболее полно приближенный к существующей реальности.

РПГ (role play games) – игровой мир, построенный на развитии своего персонажа, приобретения им навыков, опыта и так далее, чтобы в дальнейшем перейти на следующий уровень.

Стратегия – такой жанр игры, где игроком просчитывается каждый шаг и каждое действие. Наиболее важными навыками для победы над противником являются стратегическое мышление и планирование.

Со сменой поколений и качественными изменениями в технологиях меняются как сами игры, так и играющие в эти игры. Наибольшую популярность набирают сетевые игры, где игра происходит не с компьютером, как раньше, а уже с другим игроком или с командой игроков.

Сетевые игры являются “местом”, на базе которых возникают сообщества, их называют сетевыми сообществами. Областью интересов этих сообществ являются игры. Эти группы, связанные той или иной игрой, представляют собой огромную многомиллионную аудиторию. Связывает людей в этих сообществах не только игровой момент, сколько общение по поводу игры и не только, обмен игровым опытом и другими виртуальными благами. Отсюда следует вывод, что современный геймер - это не замкнувшийся в себе, одинокий человек, увлекающийся только игрой, а довольно общительный, активно взаимодействующий с окружающими

пользователь игры. Несмотря на то, что основным источником его общения является виртуальное, он все же контактирует с окружающими.

Самым главным отличием компьютерной игры является определённый запрограммированный процесс, каждая игра имеет свой сценарий. В одном из интервью разработчик компании GDTeam Руслан Шелехов отмечает, что для того, чтобы человеку хотелось играть, а тем более жить в этой игре, необходим хорошо продуманный сценарий игры, определённые правила игры, по которым будет происходить все действие. Ограничения, которые ставятся игрой перед игроком снимают с него ответственность, которой и так много в реальной жизни. Таким образом, компьютерная игра не даёт возможности для творчества, как например, игра, в которую играют маленькие дети, там они могут додумать любой вариант развития дальнейшего действия.

На сегодняшний день компьютерная игра на самом деле проникла во все сферы человеческого бытия где-то полностью, где-то фрагментарно, современные исследователи называют данное явление «игроизация»<sup>20</sup>. В настоящее время «игроизация» имеет отличное от предыдущих периодов содержание:

- Игра не просто проникает в повседневную жизнь человека, а наоборот, становится своеобразным основанием, идеологической основой большого количества сфер деятельности человека.

- Игра объединяет, при чем объединяет даже тех людей, которые никогда не видели друг друга и не увидят, однако эти люди имеют общие интересы и возможность общения.

---

<sup>20</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М., СПб, 2015. С.38.

- Игра берет на себя обучающие функции, становится способом познания мира.

- Игра все глубже проникает в жизненные сферы человека, становится «*метафорой реальности*»<sup>21</sup>. Игровые принципы вводятся в философию жизни, это такие принципы как условность, «конструирование» самого себя и окружающей реальности и другие.

- Для современного поколения геймеров их успехи в виртуальном мире гораздо важнее успехов в реальном мире, опыт в игре они распространяют на опыт реального мира, с помощью него они строят свои представления о мире.

Компьютерные игры богаты не только на общение, также человек играющий в те или иные игры накапливает в себе вредные привычки и другие опасные пристрастия:

- Привычка жить и действовать в мире, где все действует по заранее известному сценарию, где все ходы просчитаны и логичны.

- Бегство из реального в мир виртуальный, где раскрываются другие возможности, где может осуществляться самое невозможное для реальной жизни.

- Удовлетворение своих страстей: жажды к власти, стремлению управлять другими, богатству.

Таким образом, человек выбирает себе игру, а игра начинает менять человека.

Итак, мы рассмотрели, что из себя представляют различные виды и жанры игр в теории, разобрали функциональную составляющую игры, их

---

<sup>21</sup> Там же.

особенности и так далее. Выявили, что компьютерные игры обладают уникальным виртуальным пространством, которое является основой для формирования новых форм социальности. Более подробно и детально, на мой взгляд, это будет видно на практическом материале, что и будет отражено в следующей главе.

## ГЛАВА 2. Роль компьютерных игр в формировании новых форм социальности в подростковой среде.

### 2.1. Рейтинг популярности и мотивы выбора компьютерных игр (по материалам эмпирического исследования учащихся 9 классов лицея №1 г. Томска).

Игра на протяжении всей истории человечества неизменный ее спутник. Наверняка во всем мире не найдется ни одного человека, который бы не играл в игры. В детстве мы играем в одни игры, подрастая заменяем эти игры другими, так, например, в подростковом возрасте большое количество детей увлекаются компьютерными играми. Однако, как мы выяснили в предыдущей главе, компьютерные игры – не просто забавное увлечение, которое мы используем, например, чтобы скоротать время, а сложный механизм, который сам влияет на нас.

В этой главе будут приведены результаты эмпирического исследования влияния компьютерных игр на формирование новых форм социальности в подростковой среде.

В ходе эмпирического исследования был проведен опрос в форме анкетирования. Анкета включала в себя 15 вопросов, которые были разделены на несколько блоков: основным был блок вопросов о компьютерных играх, предполагающий наличие вопросов о том в какие игры играют ребята, какое время уделяют этому занятию, почему выбирают именно такой вид досуга и так далее. Другой блок вопросов, касался игровых увлечений родителей анкетированных, также анкета содержала блок вопросов о других увлечениях подростков помимо компьютерных игр. На все эти вопросы должны были ответить девятиклассники, учащиеся лицея №1 г. Томска. Была выбрана именно эта форма работы с подростками, так как она позволила собрать довольно большой объем информации за небольшой срок, также эта информация



легче поддается обработке, а именно было легче подсчитать статистику, которая была использована в первой главе.

Опрошено было 50 человек – количество учащихся двух 9-х классов лицея №1 г. Томска, на базе которого проходило исследование.

Анкета не была жестко регламентирована: некоторые вопросы предполагали развернутый ответ или комментарий, многие ребята использовали эту возможность поделиться своими идеями/эмоциями по тому или иному вопросу.

Благодаря данным анкет мы увидели какие игры являются наиболее популярными в подростковой среде, в некоторых случаях даже удалось узнать по каким причинам те или иные игры пользуются такой популярностью. Больше всего подростки предпочитают такие жанры компьютерных игр как шутеры, приключения и командные игры. Самыми популярными играми в ходе опроса стали CS:GO, The Witcher, Dota 2. Сами подростки, говоря о причинах популярности тех или иных игр, отмечают, что эти игры интересные, в них весело играть, позволяют уйти из реальности в другой более красочный мир, где можно делать то, чего нельзя в реальности.

Анкета содержала вопросы как о играх, так и о других видах деятельности. Говоря о них, следует отметить, что одной из важнейших форм деятельности в подростковом возрасте является общение, как и отмечают многие психологи, работы которых были рассмотрены в первой главе. Для подростков важно общение, при чем самое значимое место среди этого общения занимает общение со сверстниками, поэтому 80% опрошенных на вопрос “Как вы проводите свой досуг?” отвечают, что гуляют на улице с друзьями. Продолжая рассматривать общение в подростковой среде, следует отметить, что подростки любят обсуждать компьютерные игры, свои успехи, дают советы о том, как можно пройти на

другой уровень или развить своего персонажа. Это общение носит как реальный, так и виртуальный характер. По данным опроса подростки обсуждают игровые моменты со своими одноклассниками и друзьями, а также на игровых форумах. В процентном соотношении их ответы разделились 50/50. Стоит учесть, что некоторые из них выбирали и тот, и другой ответ, то есть общаются они и в реальном, и в виртуальном мире. Кроме того, в анкете содержался следующий вопрос: «Есть ли у Вас друзья/знакомые, с которыми Вы начали общаться на почве компьютерных игр?». Отвечая на этот вопрос, около 60% опрошенных подростков дали положительный ответ, что не может не отразить картину складывающихся новых форм общения и знакомства, а как следствие и новой формы социальности под влиянием компьютерных игр.

Лишь 45% опрошенных подростков отмечают, что компьютерные игры являются для них хобби, однако, играет в них около 60% опрошенных. Таким образом, можно сделать вывод, что лишь больше половины тех опрошенных, которые играют в компьютерные игры, уделяет им большое значение и большое количество времени в своей повседневной жизни.

Как уже было отмечено в первой главе, в процессе социализации современные подростки ищут себе авторитет, родители и семья уходят на второй план и родители не рассматриваются в качестве авторитета. Это можно проиллюстрировать на следующем примере: в анкете содержался вопрос об играх родителей, лишь 35% подростков ответили, что один из родителей играет в какие-либо компьютерные игры, а 2% ответили, что оба родителя проводят своё свободное время за играми. Однако, стоит сказать о том, что среди тех подростков, кто ответил, что их родители играют, лишь половина играют сами.

В исследовании М.В. Тендряковой, а также у Д.Б. Эльконина мы найдем, что компьютерные игры становятся популярными благодаря своему виртуальному пространству, которое во многом копирует реальность, но делает ее лучше, красивее, привлекательнее. Современные компьютерные игры – сетевые, что позволяет играть с реальным живым, который также сидит по другую сторону экрана. Все это мы можем проследить на практике. Отвечая на вопрос, почему им нравятся компьютерные игры, подростки пишут не просто потому что это весело, приносит удовольствие, а потому, что это хороший способ уйти от проблем, забыться, просто пообщаться с друзьями или завести новые знакомства. Многие говорят, что игры отвлекают от реального мира, здесь можно почувствовать себя героем, поруководить или сделать то, что в реальной жизни не сделаешь, получить новые эмоции.

## 2.2. Новые формы социальности в подростковой среде: роль компьютерных игр (по результатам качественного исследования мира игроков).

Для того, чтобы наиболее полно погрузиться в игровой мир и подростковую среду, необходим был такой метод как включенное наблюдение. Самой лучшей возможностью для применения этого метода стал игровой турнир, по игре Dota 2, проведенный в РК «Факел» в апреле этого года в г. Томске. Этот турнир стал уникальной площадкой для погружения в среду и наблюдения за подростками-геймерами. Также мне удалось побеседовать с некоторыми из них и записать несколько интервью. Ребята с воодушевлением рассказывали мне о том, что происходило на игровых площадках, объясняли непонятные мне детали. Мое наблюдение на турнире нельзя назвать полностью «включенным», так как погрузиться в сам процесс «геймплея» не удалось в силу того, что у меня не было команды, да и в самой игре я была бы «не прокаченным» персонажем, у которого не хватило бы «мощи» выиграть поединок.

Другим методом было выбрано неструктурированное интервью, так как неформальная беседа более располагает к развернутым ответам. Таким образом, данный метод позволил глубже рассмотреть тему компьютерной игры, пристрастия к этим играм, причины и так далее. Интервью было взято у геймера, который уже не является подростком, но до сих пор играет в компьютерные игры, общается с подростковой средой. Данное интервью помогло лучше понять игровой мир: на примере конкретного игрока удалось рассмотреть, как человек приходит в этот мир – мир компьютерной игры, как развивается, меняя игры и так далее.

Начало увлечения компьютерными играми у моего собеседника пришлось как раз на 14 лет – нижняя возрастная граница исследуемой мною группы подростков. Как отмечает Евгений (мой собеседник),

первыми его играми были игры в жанре РПГ, где нужно было развивать свой персонаж, выполняя определенные задания. Эти игры были еще один на один с компьютером:

*«Ну тогда ещё интернета у меня не было, поэтому просто кланчил деньги и покупал пиратские диски в магазинах... Это было бессмысленно (собираться с друзьями, чтобы поиграть), потому что с компьютером всё посложнее, там редко идут игры на двоих».*

Однако, еще до появления сети компьютерные игры обсуждались в подростковой среде и вызывали бурю эмоций: *«Обсуждение в школе постоянно было».*

То есть можно проследить сходство влияния компьютерных игр на общение подростков. На современном этапе прослеживается не только сходство, но и различия, так как с появлением сетевых игр и социальных сетей появилась возможность общаться с человеком не в живую, а в виртуальном мире, что так активно используют подростки.

Заинтересованность играми, на мой взгляд, вызвана теми же потребностями, что у современных подростков, что десять лет назад:

*«- Почему ты начал интересоваться компьютерными играми?»*

*- Не знаю, почему бы и нет. Заинтересовало, затягивало. Наверное, потому что наш мир, по крайней мере в то время, был очень скучен. Да и сейчас он скучный, по факту. Там поинтересней. Там ты можешь быть хоть кем, смотря какая игра попадет».*

Практически те же ответы можно прочитать у исследуемой мною группы подростков. Из этого следует, что как бы ни менялись компьютерные игры и сама виртуальная реальность, потребности людей (в

нашем случае подростков), причины «ухода из реальности» остаются прежними.

Изменения в игровом пространстве происходят не только в след за изменениями игр, самые крупные изменения происходят в среде игроков: если еще лет 10 назад в игру уходили «изгои» - люди, которые хотели сбежать из этого мира, потому что здесь к ним плохо относятся, а в виртуальном мире гораздо лучше. На сегодняшний момент активными пользователями компьютерных игр не только те «изгои», но и люди, которые являются «душой компании» или даже ее лидерами:

*«Тут скорее такая зависимость, что чем хуже к тебе относятся в каком-либо коллективе, тем ты больше погружаешься в игру, где тебе более комфортнее и ты увереннее себя чувствуешь. Т.е. зачем идти на улицу, гулять с кем-то, если ты заранее знаешь, что тебе может быть там скучно или же кто-то тебя оскорбит или т.п. Тут даже может быть такое, что с тобой нормально общаются, просто ты, поиграв в какую-то игру, ощущаешь этот мир по-другому, он тебе наскучил, он серый и не интересный. Т.е. там в игре мне нравится, на улице мне не нравится, не потому что со мной не общаются или издеваются, а просто потому что ну вот погуляю я и что?! Что дальше? А там я могу также прогуляться, выполнить какие-то задания, могу стать легендой, разные же игры бывают. Зачем я пойду на улицу, если я могу сделать что-то интересное.»*

Еще одним изменением в игре можно выделить то, что на играх начинают зарабатывать. Компьютерная игра становится не просто развлекательной частью досуга, а способом заработка: «Есть такие люди - стримеры, которые показывают, как они играют, добавляют свои комментарии, обсуждения и, собственно говоря, этим и зарабатывают. Те же турниры, которые позволяют выигрывать миллионы. Я, наверное,

*столько за 10 лет не заработаю, сколько они выигрывают, просто получая удовольствие от того, что играют».*

Игра – форма общественных действий, форма общественного сплочения, и это относится не только к обычной игре, но и компьютерным игра так же:

*«Сейчас люди вон сколько знакомятся через игры. Я вот играю в карты, я же против живых людей играю. Вот, например, выиграл я кого-то и реакция на это может быть разной: человек может добавиться ко мне в друзья, сказать, что я молодец и классно сыграл, либо обозвать последними словами и удалиться из друзей. Люди разные бывают. Ну как люди знакомятся через интернет, также сейчас знакомятся через компьютерные игры. И это вполне нормально. Взять вот мою компанию, как-то возникла идея сходить в нет-кафе поиграть, чтобы как в детстве, и вот уже на протяжении 3-4 месяцев уже ходим.»*

Ещё одна беседа состоялась с практикующим психологом, который также помог понять игровой мир, но только его психологическую сторону: почему подростки начинают играть, почему появляется зависимость и так далее.

По мнению психолога, причина такого сильного увлечения компьютерными играми в подростковой среде является прежде всего тотальная компьютеризация и интернетизация. Огромный поток информации, которую содержит интернет, становится не под силу контролировать взрослым, он «захватывает» ребенка в свой мир, так как он кажется лучше, интересней, там меньше проблем и так далее. А именно подростки становятся более восприимчивей к такого рода увлечениям в силу своего возраста.

Другой особенностью подросткового возраста является потребность в постоянном общении со сверстниками. Общаются она как в реальной жизни, так и с помощью соц. сетей. Как отмечает психолог, в подростковом возрасте начинается процесс идентификации, подросткам обязательно нужно причислить себя к какой-либо группе. На фоне свержения авторитета родителей возрастает авторитет своей группы, с которой связывает себя подросток. Это может быть группа, объединенная вокруг какого-либо общего интереса, например, компьютерной игры или группа одноклассников и так далее. Общаясь в этой группе (сообществе), подросток начинает ассоциировать себя с этой группой, перенимает манеру общения своих сверстников, их привычки и так далее. Напротив, мнение родителей претерпевает критику, также их внешний вид, манеры поведения и так далее.

Раскрывая причины столь сильного увлечения компьютерными играми, психолог делает акцент на красочности и яркости компьютерных игр, возможности проживать другую жизнь в виртуальной реальности, жизнь которая будет лучше реальной, которая не будет содержать такого количества проблем (если они есть) и так далее. Именно в этой виртуальной реальности многие из подростков находят себе авторитет, которому они будут подражать.

Еще одной причиной увлечения виртуальным миром, по мнению психолога, является наличие закомплексованности. Если человека дразнили с самого детства или он стесняется чего-то и что-то подобное, то скорее всего он будет активнее общаться в виртуальном мире, и не только общаться. В этом мире он может быть сильнее, красивее, привлекательнее, ведь он скрыт аватаром и ником, так называемой «анонимной завесой», этот мир ближе ему.



Наблюдение за геймерами на турнире (следующий метод моего исследования), несомненно, “погрузило” в игровую среду, где свой язык, свои правила, своя атмосфера и так далее. В основном эта среда состоит из подростков и ребят немного постарше. При разговорах между собой ребята часто используют свой “игровой” сленг, понять его можно лишь тому, кто играет. Используя эти словечки в своей повседневной речи, при разговоре со мной ребятам приходилось либо объяснять мне значение этих слов, либо возникала небольшая пауза, когда они обдумывали как правильно выразить то или иное слово. Например, такие слова как «*прокачать скил*» (повысить опыт, пройти уровень), «*стримеры*» (игроки, зарабатывающие на показе своих игр), «*узи*» (очень просто, проще некуда) и так далее.

Кроме наблюдения за подростковой средой, которое происходило по большей части в школе, мне удалось побывать на игровом турнире по Dota 2 и не только понаблюдать за происходящим, но и задать несколько вопросов игрокам команд.

Команды состоят из игроков разного возраста, но в основном это подростки 14-16 лет. У игроков одной из таких команд – «МAB» - мне удалось взять интервью. Однако ребята не согласились, чтобы их интервью были опубликованы полностью, а некоторые совсем отказались, чтобы их интервью были опубликованы, поэтому я буду приводить их высказывания без имён и от третьего лица.

Ребята из этой команды играют в компьютерные игры около 5-7 лет, имеют опыт выступлений на игровых турнирах около двух лет. Стоит сказать, что в этом турнире ребята проиграли все игры, но они не отчаялись, готовы бороться и тренироваться дальше. От следующих турниров они ждут победы с нетерпением: “- *Какая польза в турнире?*

*- Мы выиграем огромный выигрыш после городского турнира. Игроки начинают думать, играть вместе и так далее. Таким образом, важно победить.*”

— *“хороший настрой на следующие игры, чего ожидаете от них?”*

— *Конечно ожидаем, что выиграем, получим большой приз!*

— *Что бы сделал с выигрышем?*

— *Купил бы компьютер помощнее!”*

Все они любят играть в Dota 2 и в другие компьютерные игры, потому что это весело, красиво, помогает отвлечься от насущных проблем, наряду с этим это прекрасная возможность провести время с друзьями, пообщаться, завести новые знакомства. Итак, мы видим, что причины увлечения компьютерными играми сходны: что при анкетировании учащихся 9 класса лицея №1, что при беседе с геймером Евгением, что при беседе с игроками команды «МAB».

Ребята из команды «МAB» занимаются не только тем, что весь день играют, некоторые из них занимаются спортом и добиваются очень хороших результатов, а некоторым по душе компьютерные технологии и они занимаются написанием программ, так, например, Виктор на вопрос о свободном времени отвечает так:

*«Я люблю программировать сайты на заказ и все, что в этом духе».*

Родители этих ребят знают о их увлечении, кто-то относится с пониманием, принимая увлечение их ребенка. А кто-то не очень доволен, что их сын проводит такое огромное количество времени, сидя за компьютером, они аргументируют свое мнение тем, что это плохо влияет на здоровье. Например, родители Виктора сначала были против, а потому изменили свое мнение:

*«Родители сперва против были, а когда узнали про турниры и про призы, то стали ответственно относиться».*

Действительно, опасения некоторых родителей неслучайны, по отметкам ребят перед турниром они играют по 5-8 часов в день, что на деле не самым положительным образом влияет на организм. Из интервью капитана команды отчетливо видно, как ребята ответственно подходят к турнирам:

*«- Какие у вас ощущения перед турниром и у вашей команды в целом? По сколько часов играете в день?»*

*- Пытаемся расслабиться перед турниром, поменьше нервов. Играем по 5-8 часов.*

*- Тяжело ли играть по 5-8 часов?*

*- Да, тяжело. Приходится сидеть в одной позе: нервы, стресс и так далее.»*

Помимо турниров и «онлайн-встреч» в рамках игры, ребята хорошо общаются друг с другом. Об этом капитан команды не задумываясь отвечает:

*«Скажу честно, я с ними уже давно и ведь мы как одна семья».*

Ребята вместе ходят в кино, просто гуляют по городу, выручают друг друга в трудных ситуациях. Команда образовалась около двух лет назад, и образовалась она благодаря игре. На мой взгляд, это один из ярких примеров влияния компьютерных игр на современное общество.

Однако уже сейчас «разработчики игр говорят о новой форме социальности, разворачивающейся в виртуальном пространстве, где идентичность представлена никами и аватарами, а все взаимодействие

опосредовано алгоритмами программ. Наконец, игра может стать механизмом манипулирования аудиторией геймеров»<sup>22</sup>. То есть виртуальное пространство – уникальная площадка для взаимодействия «героев», под масками которых скрываются реальные, живые люди. Возникает ситуация нового вида социальных отношений: ты начинаешь общаться и взаимодействовать не с конкретным человеком, а с его «виртуальной презентацией»<sup>23</sup> – ником, аватаркой, то есть «сделанной», виртуальной личностью, при чем получается ситуация делания себя: каким я себя хочу видеть таким и сделаю.

Данная ситуация анонимности не накладывает каких-либо обязательств, как только тебе надоедает один собеседник его легко можно сменить, также и в игре, если тебе не нравится играть с этим игроком, ты можешь его поменять, ведь в сети есть еще огромное количество желающих поиграть. Все это намного проще непосредственного живого общения, где ты не можешь просто сменить собеседника, так как человек может обидеться. Также виртуальное общение не предполагает возможности передачи интонации или эмоций, чем так насыщен живой диалог.

Таким образом, игровой процесс создает базу для строительства новых сообществ, возникающих для общения как в процессе игры, так и вне ее. На сегодняшний день такие сообщества насчитывают несколько миллионов человек, находящихся в разных уголках не только одной страны, но и всей планеты. Данные сообщества не просто объединяют людей для общения по тематике той или иной игры, также эти сообщества могут заниматься распространением символики игры, аксессуаров, или же создавать группы в социальных сетях также для общения, для помощи участникам сообщества и так далее.

---

<sup>22</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М., СПб, 2015. С. 40.

<sup>23</sup> Там же.

Не стоит упускать из внимания, что главной особенностью виртуального мира является анонимность, которая представляет собой аватар и ник, под которыми скрывается реальный человек, реальное имя которого неизвестно. Также и аватар не обязательно соответствует реальному облику пользователя. Другой особенностью является наличие своего, особенного языка, который понятен лишь пользователям сообщества геймеров. Эта особенность делает этот мир еще более уникальным. Возникает ситуация таинственности, обособленности этого виртуального мира от реального, так как понятен он становится далеко не всем.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, мы рассмотрели несколько теорий, касающихся подростков, компьютерных игр и их влияния на такую часть общества как подростки. Также рассмотрели все это на практическом материале через ответы на вопросы анкеты и несколько интервью. Все это нуждается в некотором соотнесении, что приводит к следующим выводам:

— Различные компьютерные игры «стратегии», «симуляторы», «шутеры», которые являются самыми популярными среди подростков, - все это уже давно исследованные ролевые игры, только в иной реальности – в виртуальной. Такие известные психологи как Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский исследовали ролевые игры в своих трудах. Об этих играх они пишут, что дети в любые времена остаются детьми, играя, они подражают взрослым, примеряя роли врачей, воинов, космонавтов, футболистов и так далее.

— Сегодня виртуальная реальность предлагает игрокам мир, в который они могут погрузиться в прямом смысле этого слова. Одна из наиболее популярных игр среди подростков - CS:GO предполагает идентификацию с персонажем: на экране монитора видны только руки, которые держат оружие, нужно бежать по лабиринтам коридоров и убивать противников на своем пути. Несколько часов игры и игрок «сливается» с персонажем.

— Игровой процесс или геймплей, как его называют сами геймеры, стал не только источником знаний и обучения, а полноценной платформой для создания новых социальных страт общества: многомиллионные сетевые сообщества геймеров обладают своими ценностями и интересами, которые могут быть отличными от интересов других социальных страт; свои интернет-магазины, которые предлагают одежду, аксессуары и другое с

символикой любимой игры; а также свои интернет-форумы, группы в социальных сетях и так далее.

— Стоит отметить особенность виртуального мира, который касается в том числе и компьютерных игр: анонимность и наличие особого языка, понятного «посвященным». Анонимность обеспечивается наличием никнейма и аватарки у каждого пользователя игры, никто не обязывает тебя указывать свое реальное имя, можешь быть тем, кем захочешь. Аватаром может быть любая картинка, как правило это изображение, с которой пользователь себя ассоциирует или хочет быть похожим. Наличие особого языка – жаргона, делает игровой мир уникальным таинственным сообществом, ведь непосвященным в игру людям крайне тяжело понять играющих людей.

Из этого можно сделать вывод, что на базе виртуального пространства, где люди идентифицируют себя ником и аватаркой в профиле, взаимодействие между такими «пользователями сети» происходит благодаря заданным программой алгоритмам, зарождается новая форма социальности.

Игра, по мнению М.В. Тендряковой, может становиться механизмом манипулирования людьми<sup>24</sup>: игровые кланы, например. Создание особого игрового клана или гильдии может быть обусловлено разработкой плана для победы над виртуальным врагом и так далее. При чем геймеры, которые собираются в эту группу возглавляются лидером, который контролирует действия в процессе игры, принимает важные решения, некий аналог полководца. Группа игроков могут общаться между собой, совещаться по поводу игры, но распоряжения лидера они выполняют обязательно. Данные сообщества на сегодняшний момент очень распространенное явление.

---

<sup>24</sup> Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М., СПб, 2015. С.56.

Помимо сообществ, которые формируются для достижения каких-либо результатов, побед в какой-либо игре, существуют сообщества, которые объединяют людей из разных стран и континентов. Таким образом, можно сказать, что компьютерная игра – нить, связующая различные народы и культуры, говорящие на разных языках, но понимающих друг друга в контексте игры. Из этого следует вывод, что геймерское сообщество – уникальное сообщество, которое принимает людей из разных стран и континентов, рас, культур и так далее. Джон Бек и Митчелл Уэйд в своей книге «Доигрались. Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду» пишут следующее: *«Возможно между геймерами разных стран больше общего, чем у людей одной национальности»*<sup>25</sup>.

Говоря об идентичности геймеров, следует упомянуть переписи 2002 и 2010 годов, где встречаются опрашиваемые, которые указали в графе «национальная принадлежность»: «эльф», «гном», «хоббит», «орк» и другие игровые или сказочные персонажи. Конечно, количественная статистика таких «индивидуальностей» ничтожно мала. Однако акцент на этом следует сделать, ведь игровой мир, как и общество, не стоит на месте, возможно в дальнейшем будущем будет весомое количество населения, определяющих свою идентичность по той или иной компьютерной игре.

---

<sup>25</sup> Уэйд М., Бек Дж. Доигрались. Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду. М., 2008. С. 211.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Fullerton T., Swain C., Hoffman S. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. – Burlington: Elsevier Morgan Kaufmann, 2008. – 498 с.
2. Грэй С. Свежая статистика о российских геймерах [Электронный ресурс] / С. Грэй // Hi-News.ru. – 2013. – Режим доступа: <https://hi-news.ru/research-development/svezhaya-statistika-o-rossijskix-gejmerax.html> - (дата обращения: 22.03.2017).
3. Даль В. И. Толковый словарь живого великого языка Владимира Даля / В. И. Даль; подгот. по 2-му печ. изд. 1880–1882 гг. – М.: АСТ, 1998. – 704 с.
4. Дарвиш, О.Б. Возрастная психология. – Киев: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 264 с.
5. Дехкан-Нири, Ф. Компьютерные игры – две стороны одной медали [Электронный ресурс] / Ф. Дехкан-Нири // INOSMI.RU. – 2014. – Режим доступа: <http://inosmi.ru/world/20140310/218400378.html> – (дата обращения: 16.04.2017).
6. Зорин В.И. Евразийская мудрость от А до Я: философский толковый словарь. – Алматы: Создік-Словарь, 2002. — 407 с.
7. Кемеров В.Е. Современный философский словарь [Электронный ресурс] / Электрон. дан. – М.: АСТ, 1998. – Режим доступа: [http://encyclopedia\\_philosophy.academic.ru/254/%D0%9E%D0%91%D0%A9%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9E](http://encyclopedia_philosophy.academic.ru/254/%D0%9E%D0%91%D0%A9%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9E) - (дата обращения: 23.03.2017).
8. Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека [Электронный ресурс]/ Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - Электрон. дан. – М.: ТЦ Сфера, 2006. – 464 с. – Режим доступа: [http://artlib.osu.ru/web/books/content\\_all/3780.pdf](http://artlib.osu.ru/web/books/content_all/3780.pdf) - (дата обращения: 23.03.2017).

9. Леви В.Л. Исповедь гипнотизёра: Дом души. – М.: Семья и школа, 1993. – 369 с.
10. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество/ Учебник для студентов вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 456 с.
11. Новиков М.А. Методология игровой деятельности. – М.: Эгвес, 2006. – 48 с.
12. Тендрякова М.В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. — М.; СПб.: Нестор-История, 2015. — 224 с., ил.
13. Уэйд М., Бек Дж. Доигрались. Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Дж. Бек, М. Уэйд. – М.: Перетекст, 2006. – 248с.
14. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича –М.: Прогресс - Традиция, 1997. – 416 с.
15. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
16. Эриксон Э. Г. Детство и общество/ Пер. с англ. Изд. 2-е, перераб. и дополн. – СПб.: ИТД «Летний сад» 2000. – 416 с.

**ПРИЛОЖЕНИЕ А. Анкета для подростков 14-16 лет, учащихся 9  
класса, лицея №1 г. Томска.**

**В какие компьютерные игры играют современные подростки?**

**Школа:** \_\_\_\_\_

**Класс:** \_\_\_\_\_

**Фамилия:** \_\_\_\_\_

**Имя:** \_\_\_\_\_

**Дата рождения:** \_\_\_\_\_

**P.S.** В графе *другой вариант* также можете давать уточнения к уже выбранному вами ответу на вопрос.

1	Играете ли вы в компьютерные игры?	<input type="checkbox"/> Да. <input type="checkbox"/> Нет.
2	Как часто вы играете (в среднем)?	<input type="checkbox"/> Часто, каждый день. <input type="checkbox"/> Часто, несколько дней в неделю. <input type="checkbox"/> Иногда, раз в неделю. <input type="checkbox"/> Иногда, несколько раз в месяц. <input type="checkbox"/> Редко, один раз в месяц. <input type="checkbox"/> Редко, несколько раз в году могу поиграть. <input type="checkbox"/> Другой вариант _____ _____
3	Сколько по времени вы в среднем можете сидеть и играть за компьютером (именно играть)?	<input type="checkbox"/> 30 мин-1 час. <input type="checkbox"/> 1-2 часа. <input type="checkbox"/> 2-4 часа. <input type="checkbox"/> 4-6 часов. <input type="checkbox"/> больше 6 часов. <input type="checkbox"/> Другой вариант
4	Какие жанры компьютерных игр вы предпочитаете? Отметьте предпочитаемые вами жанры.	<input type="checkbox"/> Шутер. <input type="checkbox"/> Хоррор. <input type="checkbox"/> Приключение. <input type="checkbox"/> РПГ. <input type="checkbox"/> Гонки. <input type="checkbox"/> Стратегия. <input type="checkbox"/> Симулятор. <input type="checkbox"/> Аркада. <input type="checkbox"/> Спорт. <input type="checkbox"/> 0. Головоломка. <input type="checkbox"/> 1. Файтинг. <input type="checkbox"/> 2. Гонки. <input type="checkbox"/> 3. Другой вариант: _____ _____ _____

5	Напишите не менее 3 ваших любимых компьютерных игр.	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
6	Напишите названия компьютерных игр, в которые вы играете сейчас.	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
7	С кем вы обсуждаете прохождение компьютерных игр, свои успехи или неудачи в них?	1. Родители. 2. Одноклассники. 3. Друзья вне школы. 4. Пользователи форумов о компьютерных играх. 5. Ни с кем. Это мое личное дело. 6. Свой вариант: _____ <hr/> <hr/> <hr/>
8	Играют ли ваши родители в компьютерные игры? Укажите под №4, какие компьютерные игры предпочитают ваши родители (жанры и названия нескольких игр для примера).	. Да, играют оба родителя. . Да, играет только мама/папа (верное подчеркнуть). . Нет, не играют. . Мама играет в... <hr/> <hr/> <hr/> Папа играет в... <hr/> <hr/> <hr/>
9	Играете ли вы в онлайн-игры? Перечислите в какие.	. Да. . Нет. Я играю в... <hr/> <hr/> <hr/>
10	Есть ли у вас друзья/знакомые, с которыми вы начали общаться/общаетесь на почве компьютерных игр.	. Да. . Нет.
11	Как вы проводите свой досуг? (Возможны несколько вариантов)	. Ничем. . Гуляю на улице. . Играю в компьютерные игры.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>. Занимаюсь в спортивной секции.</li> <li>. Занимаюсь танцами.</li> <li>. Занимаюсь в музыкальной школе/занимаюсь вокалом.</li> <li>. Занимаюсь рукоделием.</li> <li>. Другой вариант: _____</li> <li>_____</li> <li>_____</li> </ul>
1 2	Можете ли вы сказать, что играть в компьютерные игры – это ваше хобби?	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Да.</li> <li>. Нет.</li> </ul>
1 3	Напишите, что вам нравится в компьютерных играх (то, что побуждает вас в них играть).	_____ _____ _____ _____
1 4	Напишите, что вам не нравится в компьютерных играх (то, из-за чего вам не хочется в них играть).	_____ _____ _____ _____
1 5	<i>Свободный комментарий</i> (по желанию напишите что-либо о вас и о компьютерных играх)	_____ _____ _____ _____

ПРИЛОЖЕНИЕ Б. Интервью с геймером, участником нескольких турниров местного уровня, Евгением, 22 года.

- Начну с того, что спрошу в каком возрасте ты начал играть? Или вообще интересоваться играми и т.д.
- Именно компьютерными играми, наверное, лет в 13-14 начал уже плотно играть, ну а до этого Dendy, Sega была, в них лет с 7-8. По порядку Dendy, Sega, Sony PlayStation, компьютер.
- А в 13-14 какие игры были?
- Ну одна РПГ была
- Что это такое?
- Это игра, где просто нужно развивать свой персонаж, т.е. ты его развиваешь на опыт, снаряжение и всё такое. Русская игра была про космос, на корабле летать надо было, ну и стрелялка про 2ю мировую. Это первые две игры мои были
- А дальше?
- Ну тогда ещё интернета у меня не было, поэтому просто кланчил деньги и покупал пиратские диски в магазинах, 100 рублей, по-моему, стоили.
- Дома играл?
- Да, дома играл, больше нигде было.
- А с друзьями вы как-то собирались играть? Или в школе обсуждали свои игры?
- Обсуждение в школе постоянно было, а вот именно играть тогда не с кем было, так как интернета тогда не было у меня. Ну а неткафе тоже нет, потому что зачем идти в неткафе, когда можно купить диск и дома сидеть играть.
- Ну а допустим дома вы не собирались?
- Нет. Это бессмысленно, потому что с компьютером всё посложнее, там редко идут игры на двоих. А если идут, то нужен джойстик, который тоже стоит денег.
- Понятно. А почему ты начал интересоваться компьютерными играми?

- Не знаю, почему бы и нет. Заинтересовало, затягивало. Наверное, потому что наш мир, по крайней мере в то время, был очень скучен. Да и сейчас он скучный, по факту. Там поинтересней. Там ты можешь быть хоть кем, смотря какая игра попадется.
- Т.е. можно сказать, что ты намеренно уходишь из этой реальности в виртуальную.
- Да.
- Потому что здесь скучно? Ну да, большинство людей по сути этим и занимаются. Некоторые просто убивают время, а некоторые с головой туда уходят.
- А ты как?
- По-разному, есть игры, которые просто для “расслабона”, а есть, которые хочется полностью прочувствовать.
- Для “расслабона” это как?
- Сел, поиграл, расслабился.
- Каким образом ты расслабляешься?
- Там расслабление тоже идёт, но я конкретно, не сажусь туда с целью отдохнуть, я сажусь, чтобы что-то новое узнать.
- Что именно?
- Опыт, какую-то историю интересную, сюжет.
- Приведи пример конкретный.
- Ну вот опять та же игра, которая в космосе была - РПГ. Там идёт война, как бы ни банально это звучало, с роботами, ты один из рейнджеров, который из свободных людей, ты никому не подчиняешься, тебе дают корабль, и ты летишь спасать галактику. Интересная была игра, она очень расширена, там был именно свой мир, т.е. вот есть ты, а кроме тебя ещё несколько солнечных систем, у каждой свои планеты, которые своими делами занимаются. Кроме тебя там огромное количество других существ, которые тоже занимаются своими делами. Ну опять же нужно было понять причины

войны и всего остального, историю других планет и т.д. Там очень расширенная была игра. Несмотря на то, что был русский производитель.

- Т.е. из этой игры ты какой опыт вынес? Что есть такая солнечная система, там определённым образом расположены планеты или что?
- По факту, я просто наслаждался другим миром.
- Подожди, но ведь ты сказал про опыт.
- Опыт как трудно зарабатывать деньги, там их тоже нужно зарабатывать.
- Хорошо, давай дальше.
- Ну, сейчас есть шутеры - это от первого лица стрелялки, если простым языком сказать. Там, по факту, ничего такого нет, просто идут какие-то военные конфликтные ситуации, просто как будто фильм смотришь не больше, только ты в нём ещё и участвуешь.
- А как родители отнеслись к твоему такому увлечению в 13-14 лет?
- Они мне сами купили компьютер. Видимо нормально. Но, по факту, я не бухал, я не швырялся.
- Но смотри есть же возрастные ограничения для детей.
- В то время нет.
- Т.е. тебе позволялось неограниченное количество времени проводить за компьютером?
- Ну нет, если я сидел за компьютером больше 6-7 часов говорили: “давай завязывай”. Но обычно 3-4 сидел.
- Т.е. никто особо за этим не следил?
- Да. Просто в этом не было ничего страшного. Ограничения типа много крови и т.п. не было, европейские стандарты не работали ещё на нас. Они где-то в 2013-14 году пришли. Тогда было ещё все равно во что ты играешь.
- Итак, как ты говоришь, у тебя не было ограничений особых, тебе было интересно, все нравилось и это был один из способов ухода из этого мира и развлечения себя, почему у тебя всё-таки не выработалось такой



зависимости от игр, как у многих ребят, которые также начинали играть?  
Или ты считаешь себя зависимым?

- Нет, не считаю. В большинстве случаев зависимость идёт от онлайн игр, если ты играешь в игры, которые идут оффлайн, т.е. которые не требуют соединения с сетью, игры с другими игроками, то там тебя надолго не хватит. Все игры они где-то начинаются, где-то заканчиваются. А вот именно онлайн игры они бесконечны. И те люди, которые имеют компьютерную зависимость, это люди, играющие в онлайн игры. Я же в онлайн игры не играю. Нет, я играл в некоторые, но мне не понравилось. Ещё сейчас играю в игру карточную, там нет зависимости, т.е. это те же карты, они надоедают тебе ну максимум через час. И вот раз в день час - это максимум, который можно играть в неё. И ещё одна игра была, она от первого лица - шутер, тоже там час хватало, чтобы насладиться полностью. А вот такие игра как дота, ворлд оф варкрафт (World of Warcraft), в общем тоже РПГ такие предназначенные чтобы себя прокачать и это будет бесконечно. Я в такие не играю, ну мне они не интересны, да и сейчас у меня времени столько нет, чтобы в них играть. Раньше может быть было, но я ими не интересовался, да и сейчас тоже не интересуюсь.
- А сейчас ты играешь в такие игры?
- Да, карточная игра, про которую говорил, которая требует максимум часа твоего времени и после этого тебе надоедает. Для сравнения в той же доте один раунд может длиться около 40 минут, а то и больше, это только один! Т.е. ты сел и где-то на 40 минут просто ушёл, а паузу там не поставишь, там игра идёт и идёт, здесь нельзя паузу поставить и сходить, допустим, в туалет и т.д. там нет пауз, ты сидишь и играешь. А если ты выйдешь оттуда, то тебе какой-нибудь штраф наложат или бан, просто потому что ты подвёл команду. Это очень жёстко, т.е. ты ушёл и тебе не выйти оттуда.
- А что касается тех же турниров игровых, которые проводятся, ты можешь о них что-то рассказать?
- Нет, это интересные мероприятия, соревновательный момент, это круто.

- Что интересно? Как они проходят? Где проходят? Кто участвует? В какие игры играют? Сколько по времени длится? Какие-то критерии проведения есть?
- Ну критериев нет, прям точно нет. Потому что вот недавно по той карточной игре, в которую я играю, был турнир мировой про создателей этой игры, его выиграл наш русский парень, ему около 13-14 лет. Просто взял и выиграл. Критериев нет, по времени проведения - обычно днём проводятся.
- Нет, по времени, в смысле сколько часов они играют?
- В зависимости от игры. Один раунд может идти от 15 минут до 1 часа и более. Всё зависит какую игру они играют. Потом призы, как правило, чем глобальней турнир, тем больше призы. По той же доте приз доходит до миллионов рублей. Обычно собирается какой-то фонд игры, т.е. каждый скидывается, покупая какую-то вещь для игры, потом выигравшая команда делит между собой этот фонд. Вот недавно у нас в Томске проводился турнир по карточной игре, на входе 200 рублей платишь как взнос и всё. Организатором была наша российская организация киберспорта.
- Где проводился?
- В факеле.
- Каким образом желающий человек может поучаствовать в турнире? Что ему нужно делать?
- Именно в этом турнире просто приходишь и регистрируешься на месте.
- Ограничения есть какие-нибудь?
- По-моему, тоже не было, если не ошибаюсь. Именно в этой карточной игре ничего такого нет, в неё может играть человек и с 7 лет. Нет там такого, что кто-то кого-то убивает.
- В чем заключается игра?
- Как и любая карточная игра - выиграть оппонента. Нужно нанести ему больше урона и сделать это быстрее него.
- А соревнования по доте и т.п. в чём заключаются?

- Если честно, мало знаю про эту игру. Это игра-стратегия, у тебя есть персонаж, который обладает определенными способностями. Собираешь команду из 5 человек, где у каждого свой персонаж, также с какими-то способностями. И вы сражаетесь с такими же людьми из другой команды. Ну а дальше как сражаться будете и какая команда будет, если сильная и слаженная, где друг друга прикрывают, то, скорее всего, вы выиграете, если нет, то нет. Сейчас она считается самой популярной онлайн игрой.
- Кроме компьютерных игр у тебя были каких-либо увлечения?
- Больше всего времени я уделял скорее всего футболу. А так ничего интересного, другими видами спорта также увлекался: теннис, баскетбол, волейбол, все, которые были в школе. Хоккей также интересен был, хотя в него не умею играть, только если в компьютерный.
- Как ты считаешь, какие люди играют в компьютерные игры? Те, которые замкнутые, с которыми в коллективе не очень общаются или же вообще не общаются?
- Да, в принципе всё выше сказанное. Но не все такие, но в большей степени да. Это тоже одна из причин их ухода в другой мир. Но опять же не все такие. Допустим у меня в классе играли все. Тут скорее такая зависимость, что чем хуже к тебе относятся в каком-либо коллективе, тем ты больше погружаешься в игру, где тебе более комфортнее и ты увереннее себя чувствуешь. Т.е. зачем идти на улицу, гулять с кем-то, если ты заранее знаешь, что тебе может быть там скучно или же кто-то тебя оскорбит или т.п. Тут даже может быть такое, что с тобой нормально общаются, просто ты, поиграв в какую-то игру, ощущаешь этот мир по-другому, он тебе наскучил, он серый и не интересный. Т.е. там в игре мне нравится, на улице мне не нравится, не потому что со мной не общаются или издеваются, а просто потому что ну вот погуляю я и что?! Что дальше? А там я могу также прогуляться, выполнить какие-то задания, могу стать легендой, разные же игры бывают. Зачем я пойду на улицу, если я могу сделать что-то интересное.

- Ну хорошо. А вот вырастают эти люди, а дальше что? Работа, семья, друзья, что-то же должно быть у человека, не всё же время он будет вот так сидеть и играть?
- Есть такие люди - стримеры, которые показывают, как они играют, добавляют свои комментарии, обсуждения и, собственно говоря, этим и зарабатывают. Те же турниры, которые позволяют выигрывать миллионы. Я, наверное, столько за 10 лет не заработаю, сколько они выигрывают просто, получая удовольствие от того, что играют.
- А если человек зависим?
- Обычно сильно зависимый человек даже работу себе не найдёт. А так человек с несильной зависимостью сможет работать. У меня есть пара знакомых, которые играют в онлайн игры и имеют зависимость. Они также работают, потому что у нас есть ноутбук, который ты можешь взять с собой и на работу. Разная работа бывает. Один из этих знакомых работает охранником, он просто сидит на вахте, наступает ночь - он садится и играет. Но не на всю ночь конечно, а захотелось поиграть, выдалась минутка и он играет.
- А друзья? Вы же собираетесь вместе? Можно ли назвать компьютерные игры новой формой сплочения?
- Да. Сейчас люди вон сколько знакомятся через игры. Я вот играю в карты, я же против живых людей играю. Вот, например, выиграл я кого-то и реакция на это может быть разной: человек может добавиться ко мне в друзья, сказать, что я молодец и классно сыграл, либо обозвать последними словами и удалиться из друзей. Люди разные бывают. Ну как люди знакомятся через интернет, также сейчас знакомятся через компьютерные игры. И это вполне нормально. Взять вот мою компанию, как-то возникла идея сходить в нет-кафе поиграть, чтобы как в детстве, и вот уже на протяжении 3-4 месяцев уже ходим. Здорово же!
- Т.е. это всё пользуется такой огромной популярностью?

- Да, особенно сейчас. Это сейчас считается спортом, это киберспорт. Хотя я не уверен, что это достойно называться спортом, потому что это бред. Да, это круто, да, можно заработать деньги, но это не спорт. Вот последние турниры они проводили в Томске - федерация компьютерного спорта в России.
- Почему это нельзя считать спортом? Есть, например, шахматы, это же спорт, ты играешь, не прилагая физических усилий, лишь умственные. Почему нельзя назвать компьютерную игру спортом, ведь ты используешь свои умственные способности, тебе же нужно построить план действий и т.д.
- Потому что, если ты занимаешься футболом, ты ушёл туда не потому, что тебя обижают в школе. Когда ты занимаешься шахматами, ты занимаешься ими, потому что тебе интересна эта логическая игра. Не потому что тебя как-то недолюбливали где-то там. А вот в компьютерный мир уходят во многом по этим причинам. Потому что в компьютерном мире, даже если ты играешь с людьми, то ты с ними не общаешься напрямую. Ты с ним сыграл одну партию и всё ты ушёл, он тебя не знает, и ты его не знаешь. В том же спорте есть команды людей, которые непрерывно между собой общаются. Просто игры - это такое место, куда уходят, если не нравится этот мир. Сам компьютерный спорт ещё не до конца признан, он признан на федеральном уровне, но люди его ещё не признали, как спорт до конца. Да и в России он немного слабоват. Нет среди подростков много есть “профессионалов”, но старшее поколение на них с недоверием смотрит ещё.
- Почему ты всё же считаешь, что это не спорт? Чемпионаты проводятся, призы вон какие, достаточно большое количество участников, много кто играет, почему нельзя назвать спортом?
- Всё что идёт на олимпиаде это спорт, потому что это всё ещё с давних времён, с времён Древней Греции признано. Компьютерный спорт начали признавать лет 10 назад. Это не повод ещё называть его спортом. Просто почему это спорт, потому что много кому нравится и появилась идея, а

давайте играть с другими игроками, это интересно, а потом можно устроить соревнование, а потом, слушайте, раз есть соревнования, значит можно устроить как спорт, и т.д. Просто потому что это интересно, и интерес довольно огромный и он еще долго будет. С каждым днём вся эта индустрия развивается всё больше и больше, те же очки с виртуальной реальностью, например. Да много сейчас есть возможностей, дальше ещё больше будет. Но всё равно как-то это всё слишком не серьёзно.

- А ты можешь дать однозначную оценку: положительное или отрицательное это явление?
- Это замкнутость в себе. Те же очки дальше будут лучше и лучше, они будут стоить дёшево, но всё равно ты будешь полностью в другой реальности. И люди просто будут надевать эти очки и уходить из этого мира, даже не будут заморачиваться над проблемой поесть или ещё что-то. Это дальше в будущем, сейчас такого нет, но дальше вполне возможно.
- Смотри, соревнования проводятся, значит люди встречаются в этом реальном мире, т.е. у них есть возможность пообщаться друг с другом.
- Это такие же люди, которых “задавило общество”. Им легче общаться друг с другом, потому что их задавили. И то даже в этом обществе будет человек, которого будут давить.
- А сама организация федерального уровня также состоит из этих людей, которых “задавило общество”?
- Нет, почему?
- Значит люди заботятся о других людях, которых они “задавили”?
- Нет такие мероприятия устраиваются потому что это здорово. Это “грамотный шаг” со всех сторон. Люди меньше будут говорить, что наше государство ничего не делает для народа, да и выгодно, потому что в глазах молодёжи они поднимутся, если будут поддерживать это. Но я не считаю, что в Думе сидят такие ребята, которые откровенно, от чистого сердца говорят, что компьютерный спорт - это здорово. Это также можно сравнить с олимпиадой, которую мы проводили. Объявят у нас какой-нибудь

чемпионат по доте, например, сюда столько геймеров съедется, просто посмотреть, как другие люди играют. Это выгодно, это прибыльно.

## ПРИЛОЖЕНИЕ В. Интервью с участником команды «МAB» Денисом.

- Привет, Денис, когда ты первый раз узнал и начал играть в Dota 2, в чем уникальность игры, на твой взгляд?
- Первый раз узнал тогда, когда и большинство тогдашних игроков через компьютерный клуб. Так же, как и все ходили в детстве и смотрели как играли взрослые. Уникальность заключается в самом геймплее, т.к. нет подобных аналогов (аналогов в смысле заточенности под турниры).
- Назови своих любимого/любимых персонажа/персонажей?
- У меня нет любимых/нелюбимых персонажей, но персонажем, которым я чаще всего играю пудж. Я сыграл с ним около 4000 игр.
- Как ты попал на турнир? Готовился ли ты перед турниром? Расскажи, как проходили последние дни перед турниром, было ли что то необычное?
- В городской турнир я попал через местный отборочный турнир на 100 человек, заняв там 3 место. Я особо не готовился, а скорее наоборот, стал играть меньше, так как главное для меня было попасть в топ-4 в местном турнире. Это не сыграло большой роли, так как за неделю произошли кардинальные изменения в игре (балансировка). В последние дни перед турниром я определился с командой. За день до начала игры в моей группе я узнал, что персонажей можно использовать любые в игре. Это достаточно интересное решение, так как побеждать будут те, кто хорошо играет, кто может предугадать, что возьмет противник в следующий бой. То есть побеждал не человек, который сделал выбор героя и мастерски с ним играет, а тот, кто может составить командную игру и сыграть с ней хорошо (предугадать что возьмет соперник).
- Какие у тебя ощущения перед городским турниром и у твоей команды?
- Мы пытаемся расслабиться перед турниром, поменьше нервов.
- По сколько часов играете в день?



- По 5-8 часов.
- Тяжело быть командиром в команде?
- Да, ведь ты в ответе за свою команду и приходится искать к каждому подход.
- Тяжело ли играть по 5-8 часов?
- Да тяжело сидишь: в одной позе, нервы и стресс.
- Нравиться ли твоя команда?
- Скажу честно, я с ними уже давно и ведь мы как одна семья.
- Кроме игры вы куда-нибудь ходите вместе?
- Да, так же прогулки в кино и так далее.
- Почему вы решили играть в Dota 2?
- Мне нравится командная игра, ведь она сложная, нужно думать, вызывает позитив от самой игры.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г. Интервью с участником команды «МАН» Виктором.

- Привет, как тебя зовут?
- Привет, Мне 16 лет, зовут меня Виктор, играл ранее в другой команде.
- Сколько играешь в Dota 2?
- Игрую с 2010г., то есть семь лет уже.
- Как относятся к этому родители?
- Сперва против были, но когда узнали про турниры и о призе, то стали ответственно относиться.
- Какая твой любимая игра?
- Dota 2, CS:GO и Heartstone.
- Что делаешь в свободное время?
- Прографирую на заказ сайты, и всё что в этом духе.
- Как тебе твоя команда ?
- Все хорошо, очень нравится, это как семья.
- Твой любимый персонаж в Dota 2?
- Инвокер .
- Что бы сделал с выигрышем?
- Купил бы компьютер помощней.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Д. Интервью с участником команды «МАВ» Михаилом.

- Миша, привет. Можем мы поговорить о команде?
- Привет. Давайте поговорим. Мы провалились как игроки. Мы проиграли все игры, которые должны были выиграть.
- Вы готовы к следующему турниру по игре?
- Мы надеемся, что да, но каждый новый матч нас расстраивал все больше и больше. Противники сильные и тоже часами тренировались, у нас есть время чтобы подготовиться, поднять наш моральный дух, забыть о неудачах.
- Вы сказали, что с возвратом старого игрока дела пошли лучше. Это так, или что-то пошло не так?
- Это все еще так, конечно. Но реальность хуже ожиданий. Мы подходим к игре без плана. Даже если у нас есть план, это только на 10-15 минут, тогда просто каждый для себя.
- Ваша команда играет намного лучше, когда присутствует новенькие, это действительно так? Или это просто слух, ложные мысли?
- Я не знаю об этом, но это новый взгляд на игру никогда не помешает.
- Какая польза в турнире?
- Мы выиграем огромный выигрыш после городского турнира. Игроки начнут думать, играть вместе и так далее. Таким образом, важно победить.
- Можешь контролировать свои личные неудачи?
- Позвольте мне объяснить. Когда у вас нет мотивации, вы даете ноль убийств во время игры, вы играете плохо, но по крайней мере вы знаете почему. Но иногда ты стараешься, но это просто не работает, и ты не можешь понять почему. Это зависит от нашего результата. Если мы топ-20 по городу.
- Что будете делать дальше?
- Конечно, я немного отдохну. И продолжим дальше играть.
- Спасибо тебе Миша.

Уважаемый пользователь! Обращаем ваше внимание, что система «Антиплагиат» отвечает на вопрос, является ли тот или иной фрагмент текста заимствованным или нет. Ответ на вопрос, является ли заимствованный фрагмент именно плагиатом, а не законной цитатой, система оставляет на ваше усмотрение.

## Отчет о проверке № 1

дата выгрузки: 29.05.2017 16:24:46  
 пользователь: [as5890@mail.ru](mailto:as5890@mail.ru) / ID: 4589795  
 отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»  
 на сайте <http://www.antiplagiat.ru>

### Информация о документе

№ документа: 1  
 Имя исходного файла: ВКР.docx  
 Размер текста: 54 кБ  
 Тип документа: Не указано  
 Символов в тексте: 68932  
 Слов в тексте: 9192  
 Число предложений: 462

### Информация об отчете

Дата: Отчет от 29.05.2017 16:24:47 - Последний готовый отчет  
 Комментарий: не указано  
 Оценка оригинальности: 92.37%  
 Заимствования: 7.63%  
 Цитирование: 0%



Оригинальность: 92.37%  
 Заимствования: 7.63%  
 Цитирование: 0%

### Источники

Доля в тексте	Источник	Ссылка	Дата	Найдено в
2.1%	[1] СОЦИАЛЬНОСТЬ	<a href="http://entelehia.ru">http://entelehia.ru</a>	06.04.2016	Модуль поиска Интернет
1.63%	[2] Компьютерная игра — Letopisi.ru	<a href="http://letopisi.org">http://letopisi.org</a>	30.03.2016	Модуль поиска Интернет
1.04%	[3] Скачать/Немов - Психология. Книга 1.doc	<a href="http://e-reading.org.ua">http://e-reading.org.ua</a>	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет

