

Компьютерно-интерактивная социальная система: социализационно-игрофикационный аспект.

Научный руководитель – Верецагина Анна Владимировна

Бештоков Магомед Владимирович

Аспирант

Южный федеральный университет, Институт социологии и регионоведения,

Ростов-на-Дону, Россия

E-mail: xeluthor@gmail.com

В данной статье изложены основные тезисы, касающиеся перекрестия тем социализации российской молодежи и игрофикационных технологий (в частности касающихся видеоигр) в среде компьютерно-интерактивной социальной системы.

Понятие социализации индивида является одним из главных в изучении социологии молодежи. Социализация - это процесс, связанный с передачей норм и установок общества индивиду, и с усвоением индивидом этих норм и установок, для успешной жизнедеятельности в обществе [5]. Иными словами, мы можем определить социализацию как двойственный процесс, при котором общество постоянно передает индивиду и индивид самостоятельно, в течение всей жизни усваивает и перенимает из общества нормы, взгляды, установки, ценности и поведенческие образцы, для полноценного существования в данном обществе; процессу социализации способствуют социальные институты и агенты.

Первый и самый важный институт и агент в социализации индивида - семья. В ней берет свое начало первичная социализация, закладываются основы основ знания и понимания социума, следовательно, от социального здоровья семьи зависит и социальное здоровье всего общества в целом [4]. Следует отметить, что наибольший уровень социализационного риска характерен для семей городского типа и детей, погруженных в реалии городского пространства [3], связанного с острым дефицитом времени отводимого для общения родителей с детьми и компенсацией этой недостаточности внимания погружением ребенка в медиа-пространство, зачастую без должного контроля взрослых [7].

Так как мы говорим об игрофикационных аспектах социализации, мы должны отдельно упомянуть и такой социальный институт, как спорт. Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» определяет массовый спорт "как часть спорта, направленную на физическое воспитание и физическое развитие граждан посредством проведения организованных и (или) самостоятельных занятий, а также участия в физкультурных мероприятиях и массовых спортивных мероприятиях". Социальный институт спорта призван сохранять физическое здоровье, организовывать досуг, способствовать воспитанию молодежи, готовить ее к трудовой деятельности, объединять общество на соревновательном и профессиональном спортивном уровне, способствовать профилактике болезней и асоциального поведения [2].

Исходя из ряда источников, мы можем проследить следующий путь киберспорта в России. В первые киберспорт в РФ был признан в 2001 году, после чего, ввиду внутреадминистративных преобразований в Госкомспорта РФ, потребовалось повторить процедуру признания, что произошло в 2004 году. Далее, в 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения. Далее, в 2016 году был

опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта РФ.

Мы не случайно рассмотрели именно эти два социальных института, поскольку институт семьи является ключевым для общества в целом, а институт спорта, теперь официально включающий в себя киберспорт, является достаточно популярным среди молодежи; однако следует понимать, что в основе популярности киберспорта лежит его игровая составляющая, а именно - видеоигровая.

Видеоигры прочно пошли в жизнь не только молодежи: статистика показывает, что возраст геймеров на сегодняшний день колеблется от 3 до 60 лет. Ключевым моментом в социализационном аспекте видеоигр является то, что они совмещают в себе ряд основных видов деятельности человека: общение, игру, учение и труд, что является значимым фактором социализации [6]. Это делает видеоигры широкоформатным средством социализации, а их разработчиков - агентами социализации.

Этот аспект обусловлен тем, что играя в видеоигру человек попадает в т.н. состояние потока, погружения, которое достигается за счет моделирования окружения и атмосферы, графики, звуков и музыкального сопровождения и сюжета, что позволяет доносить до пользователя информацию любого формата. Таким образом видеоигры позволяют транслировать образы, нормы, ценности, установки, идеи в обход критического осознания, под видом игры, развлечения, искусства, при этом человек-игрок погружается в процесс, в роль, что значительно способствует усвоению и позитивному принятию информации. Это особенно характерно для детей и молодежи, во-первых ввиду их увлеченности видеоиграми, во-вторых ввиду несформированности их мировоззренческих установок, ввиду активно идущей социализации [1].

Таким образом, мы можем заключить, что игровые и игрофикационные продукты компьютерных и Интернет-технологий имеют значительные потенциалы воздействия на личность, давая возможность людям удовлетворять свои социально-психологические потребности в виртуальном мире игр. Другой вопрос в том - кто и как будет использовать этот потенциал: не вызывает сомнений факт того, что финальный конструктивный или деструктивный вектор социализационного потенциала видеоигровых технологий зависит от субъекта-инициатора и администрирующих структур.

Источники и литература

- 1) 1. Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник ННГУ. 2010. №6 С.280.
- 2) 2. Вапнярская О.И. Зарубежный опыт управления массовым спортом / О.И. Вапнярская, М.И. Золотов // Менеджмент в России и за рубежом. 2003. № 3.
- 3) 3. Верещагина А. В., Бандурин А. П., Самыгин С. И. Детство в условиях городской среды: риски социализации // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2016. №4., с.38
- 4) 4. Верещагина А.В., Гафиатулина Н.Х., Самыгин С.И. Духовные аспекты формирования национальной идентичности: социологический анализ угроз социальному здоровью и духовной безопасности России // Инженерный вестник Дона. 2015. №3.
- 5) 5. Ковалева А. И. Социализация // Знание. Понимание. Умение. 2004. № 1. С. 139–143.
- 6) 6. Немов Р. С.. Психология: уч. пособие для высш. пед учеб.заведений. М.: Владос, 2003. с. 152.

- 7) 7. Самыгин С.И., Верещагина А.В., Кузнецова А.В. Информационная безопасность молодежи в современной России // Гуманитарные, социально- экономические и общественные науки. 2014. № 11/1. С. 140-144