

Влияние компьютерных игр на современный процесс коммуникации

Научный руководитель – Сегал Александр Петрович

Ролдугина Екатерина Юрьевна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Москва, Россия

E-mail: kate.roldyugina@gmail.com

Что отличает современного человека от человека первобытного? Безусловно, технический прогресс, прочно внедрившийся в нашу жизнь и адаптирующий ее под его же процессы. В настоящее время нам уже довольно сложно представить жизнь без смартфона, содержащего внутри себя практически всю нашу жизнь и воспоминания, или компьютера-своеобразной двери в оглушительный поток совершенно разной информации. Но для каждого человека, важнейшим фактором развития его личности является стремление к общению. Являясь социальным существом, развитие характерных качеств, моделей поведения и стилей общения человеку передается благодаря общению в окружающими его людьми.

Современное же техническое развитие оказывает значительное влияние на способы коммуникации человека, таким образом побуждая его создавать новые способы коммуникации, основанные на принципе конвенциональности. Одним из способов развития современной коммуникации может выступать игра, как один из основополагающих феноменов бытия. По мнению Хейзинги, игру можно считать «свободной деятельностью, которая осознается как „незавражду“ и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, — свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой»². Данное определение ярко характеризует стремление человека к созданию кластеров внутри огромного общества, основываясь на схожих интересах или стремлениях к игре. Такие общества, как правило, избирательны и принимают в свою общину людей исключительно со схожими взглядами на ту или иную проблему.

В своей работе «Игры и люди» Кайуа выделяет такие разновидности игр как:

- *Agon* — игры, основанные на состязательном начале, побуждающие к соревнованию и стремлению стать первым;
- *Alea* — игры, основанные на азарте, в которых игрок условно «контролирует» случайные процессы;
- *Mimicry* — игры, основанные на подражании реальной жизни, поведению тех или иных личностей или животных;
- *Pinx (Vertigo)* — игры-ощущения, которые размывают границы между реальностью и виртуальным миром, создают условное ощущение «вседозволенности»;
- *Paidia* — игры, основанные на желании игрока выступить центральным звеном, условным «демиургом», который напрямую влияет на ход развития игры;
- *Ludus* — игры, основанные на испытании, заставляют игрока испытывать ряд положительных или отрицательных эмоций и преодолевать их.

Современные компьютерные игры и ряд жанров и направлений этих игр условно поделились на данные категории, отображая в них первичные потребности игроков. Так, выбирая «agon», игроки исходят из собственного желания находиться во главе турнирной

таблицы. Для них наиболее важным является сам процесс конкуренции. Данный тип наиболее характерен для онлайн сегмента игр, где коммуникация между игроками является прямой. Игроки могут «провоцировать» друг друга как с помощью голосового общения через «voice chat», так и через тестовые сообщения. Таким образом, игроки в принципе находят подобных себе по уровню успеха игроков, объединяются с ними собственные сообщества и совершенствуются вместе. Сама же коммуникация происходит как внутри игровой сессии, так и в профилях игроков.

«Alea» свойственен играм, связанным с азартом, где игроки обособлены друг от друга и скорее не желают вступать в коммуникацию. Такие игры обычно не предусматривают наличия не голосового чата, ни текстового, так как игроки постоянно ведут «анализ случайности», который не предусматривает отвлечение на внешние раздражители.

«Mimicry» являются более дружелюбным сегментом с играми-симуляторами. В подобных играх сами пользователи «отдыхают» от внешнего мира, погружаясь в мир нереальной жизни. И на внешнюю коммуникацию с другими пользователями их побуждает скорее желание узнать об отличиях в строении миров тех или иных игроков. В успехах тех или иных действиях. Коммуникация таких игроков происходит на сторонних ресурсах, сопровождая их обычное общение с общением на игровую тематику.

«Vertigo» является оторванным от реальности проявлением игр. В последнее время актуальными играми данного вида стали VR-игры, которые полностью изолируют игрока от внешней реальности, не давая возможности коммуницировать с миром. Они полностью переносят все окружающее его в виртуальный мир, где дублируют даже строение его тело. В таких играх коммуникация может происходить, но не предусмотрена направленно, так как в большинстве своем данные игры являются одиночными.

«Paidia» включают в себя игры, связанные с развитием, где центральной точкой является сам игрок. В таких играх кооперация и общение является одним из важных факторов, так как именно через договоренности игроков у них появляется возможность обмена торгов. Подобные игры основаны на создании и развитии городов, государств или планет и ненамеренно заставляют игрока включаться в процесс живого общения со своими «друзьями».

«Ludus» в современном игровом мире стал набирать всю большую популярность. Самым ярким примером этого вида можно считать игры «souls-like», в которых отсутствует прямая настройка сложности игрового процесса. Игра изначально становится довольно сложной для игрока, испытывая его. У искусственного интеллекта данного вида нет «установки» для того, чтобы подстроиться под возможности игрока. Для игрока это является некоторым катализатором, который стимулирует его пройти испытание. Внутри самой игры рассчитана возможность общения «образами»- призраками других игроков, которые могут передавать простые и однозначные сообщения, предостерегающие игрока. Именно внутри таких игр формируются прочные сообщества игроков, которые объединяются одной единой целью- побороть игру.

Таким образом, коммуникация внутри компьютерных игр для большинства видов является основополагающей. Она облегчает процесс поиска людей, имеющих схожие интересы. Многие игры, даже направленные на испытание одного игрока, объединяют таким образом большое количество людей, желающих побороть игры или стать лучшими вместе. Игры являются как полем для выплескивания негатива, так и звеном для построения успешной коммуникации с развитием тем и интересов.

Источники и литература

- 1) Кайуа, Р. Игры и люди / Р. Кайуа. – М. : ОГИ, 2007. – 304 с.
- 2) Хейзинга Й. Homo Ludens // Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-Академия, 1992. С. 11-12, 13.
- 3) Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / Э. Финк. М. : Прогресс, 1988. с. 369