

Киберспорт как средство развития коммуникативных способностей в информационном обществе

Научный руководитель – Максимов Арсений Андреевич

Кузьмичева Полина Львовна

Студент (бакалавр)

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

E-mail: polina.kzm@yandex.ru

Киберспорт - вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям на основе компьютерных видеоигр [2]. Несмотря на то, что это явление достаточно молодое, с появлением сети интернет, данный вид социальной виртуальной активности распространился по всему миру. Только в России по данным опросов 40% россиян в возрасте от 18 до 24 лет заявляют, что играют в видеоигры [3].

При этом отношение населения к данному явлению остаётся неоднозначным. По данным опроса ВЦИОМ 54% россиян негативно относятся к увлечению [4]. Конечно, одним из страхов является деградация социальных коммуникативных навыков, изоляция от социума.

В связи с этим, интерес вызывает то, как киберспорт влияет на коммуникативные навыки игрока; насколько эти коммуникативные навыки отвечают запросам современной общественной жизни; есть ли поводы опасаться социальной изоляции игроков?

Для рассмотрения данных вопросов изначально были выделены коммуникативные навыки игроков, которые можно рассмотреть. Для этого использовались теории Г. М. Андреевой, Ж. М. Глозман, Ю. Н. Емельянова, И. А. Зимней.

Среди наиболее известных структур коммуникации выделяют структуру Г. М. Андреевой, которая выделяла три стороны общения: коммуникативную, перцептивную и интерактивную. Коммуникативная составляющая отвечает непосредственно за передачу информации между акторами.

Перцептивная составляющая отвечает за восприятие партнерами друг друга и установления на этой основе взаимопонимания.

Интерактивная сторона общения отвечает за организацию взаимодействия между индивидами в процессе коммуникации [1].

Данная структура позволяет отнести коммуникативные умения к тем или иным составляющим.

Теория, рассматривающая личностную составляющую при коммуникации, принадлежит Ж. М. Глозман. В своей работе учёная выделила следующие составляющие коммуникативных способностей: мотивацию к коммуникативной деятельности, самооценку и тревожность личности в коммуникативной деятельности. Данная структура позволяет выделить в коммуникативных способностях не только внешние навыки, но ещё и личностные, психологические факторы.

Ю. Н. Емельянов считал, что коммуникативные навыки включают в себя мысли, чувства и действия. То есть можно выделить следующую структуру: поведенческая составляющая, эмоциональная составляющая и когнитивная.

Из теории И. А. Зимней был взят аспект решения проблемных ситуаций как единица анализа коммуникативных способностей. То есть, одной из важнейших коммуникативных способностей представляется умение решать проблемные ситуации в общении.

Исходя из данных теорий для исследования были выделены следующие аспекты коммуникативных способностей: мотивация к общению; эмпатия; уровень тревожности при коммуникации; самооценка в условиях взаимодействия с другими; знание этикета и социальных норм, применение их в общении; социально приемлемое поведение в конфликтах; социально приемлемые способы разрешения конфликтных ситуаций; навык подбора различных моделей поведения в проблемных ситуациях; готовность к принятию нововведений; осознание и принятие чувств и ценностей собеседника; умение организовывать процесс коммуникации; умение поддерживать диалог; умение держать на себе внимание слушателя; умение доносить информацию до собеседника; умение выступать на публике; умение организовывать и вести переговоры.

Можно заметить, что среди данных способностей отсутствует владение письменной и устной речью. Однако данный навык специально не был внесён в перечень, в силу того, что исследование было проведено методом опроса, что предполагает изначальное владение респондентов этим навыком.

Помимо коммуникативных умений, были рассмотрены и выделены предпочтительные способы коммуникации и получения информации. Для этого были выделены: текстовые электронные сообщения; текстовые бумажные сообщения; графические электронные сообщения; графические бумажные сообщения; устная речь при личной встрече; устная речь при использовании технических средств (звонки через социальные сети, телефон); аудио-сообщение; видеосообщение.

Таким образом, это позволит выявить не только коммуникативные навыки, но и предпочтительную форму, технологию коммуникации.

Для более наглядных результатов в исследовании принимали участие не только игроки, но и респонденты, которые не играют в видеоигры. Предполагалось, что сравнение коммуникативных способностей этих двух групп приведёт к возможности более детально сравнить способности и выявить отличия.

По результатам исследования можно отметить, что среди положительных коммуникативных способностей игроков можно выделить: умение работать с электронными носителями информации; умение подбирать различные модели поведения для решения проблемной ситуации; готовность к принятию нововведений; ориентация на работу в команде.

При этом, можно заметить, что у игроков чаще, чем у обычных респондентов проявляется тревога в ситуации живого общения и публичного выступления.

Говоря о мотивации к общению, можно заметить, что у игроков потребность в личном общении чуть меньше, чем у респондентов, не играющих в видеоигры. Игроки в большей степени относятся положительно к электронным средствам коммуникации, и они не вызывают у них опасений.

Подводя итоги, можно сказать, что коммуникативные навыки игроков, хоть в некоторой степени и отличаются, не вызывают больших опасений. Коммуникация игроков больше происходит в виртуальном пространстве и даёт возможность общаться дистанционно, но, при этом, говорить о социальной изоляции игроков и отсутствии у них мотивации к общению нельзя. Об этом свидетельствуют их высокая ориентация на работу в команде и частота социального взаимодействия: хоть игроки и чаще общаются в виртуальном пространстве, социальная коммуникация у подавляющего большинства происходит ежедневно.

Источники и литература

- 1) Андреева Г.М. Социальная психология. – М.: МГУ, 1994. С. 93
- 2) Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт / Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. – 2017. – № 11 (153) – С. 322

- 3) ВЦИОМ: Видеоигры - и кто в них играет: [сайт] - URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (Дата обращения: 01.03.2022)
- 4) ВЦИОМ: На игре: социальные эффекты компьютерной игромании: [сайт] - URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuterno-j-igromanii> (Дата обращения: 01.03.2022)