

Интернет-журнал «Мир науки» / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2018, №4, Том 6 / 2018, No 4, Vol 6 <https://mir-nauki.com/issue-4-2018.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/70PSMN418.pdf>

Статья поступила в редакцию 16.08.2018; опубликована 04.10.2018

Ссылка для цитирования этой статьи:

Михайлова О.Б., Черномырдина В.И. Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры как ресурс развития личностного потенциала // Интернет-журнал «Мир науки», 2018 №4, <https://mir-nauki.com/PDF/70PSMN418.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Mikhailova O.B., Chernomyrdina V.I. (2018). Massively multiplayer online role playing games as a resource for the development of personal potential. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 4(6). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/70PSMN418.pdf> (in Russian)

Статья написана по материалам исследования в рамках инициативной НИР № 050422-0-000 "Личностный потенциал как основа самореализации субъекта в поликультурном пространстве", выполняемой на базе кафедры социальной и дифференциальной психологии филологического факультета РУДН

УДК 159.9.07

ГРНТИ 15.41.21

Михайлова Ольга Борисовна

ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов», Москва, Россия
Доцент кафедры «Социальной и дифференциальной психологии»

Кандидат педагогических наук

E-mail: olga00241@yandex.ru

РИНЦ: http://elibrary.ru/author_profile.asp?id=619430

Черномырдина Валерия Игоревна

ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов», Москва, Россия
Выпускница магистратуры кафедры «Социальной и дифференциальной психологии»

Магистр психологии

E-mail: shockwave619458@gmail.com

РИНЦ: http://elibrary.ru/author_profile.asp?id=895144

Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры как ресурс развития личностного потенциала

Аннотация. Авторами представлен теоретический анализ роли массовых многопользовательских ролевых онлайн-игры в развитии личностного потенциала. На основании значительного количества проведенных исследований в статье дано определение виртуального мира, обоснована его роль в жизни и деятельности современного человека. Выделены основные особенности игр MMORPG, которые делают их наиболее привлекательными для пользователей и способствуют их активному вовлечению в игру. Обоснованы основные преимущества данного жанра игры.

В содержании статьи выделены основные факторы конструктивного влияния виртуального пространства на современного человека:

1. субъективное благополучие;
2. дружеские сообщества и укрепление межличностных отношений;
3. романтические отношения и положительные эмоции;
4. состояние группового инсайта;

5. психо- и самотерапию;
6. улучшение социальных условий жизни людей.

Авторы статьи утверждают, что удовлетворение от социального взаимодействия, дружбы и общения становится для участников игры также значимо, как и игровой азарт. Кроме того, исследователи отметили, что в многопользовательские онлайн-игры сегодня играют семьями и дружескими компаниями, поддерживая тем самым общность интересов. Многопользовательские игры формируют навыки преодолевать трудности и работать в команде; развивают социальный интеллект участников.

Обоснованы отрицательные последствия компьютерных игр как: изменение круга интересов, его сужение, наиболее активная трансформация мотивационной сферы в подростковом возрасте, влияние на когнитивные способности, эскапизм и аутизм, увеличение уровня агрессивности и уровня тревожности.

Для решения данных проблем авторы выделили несколько актуальных направлений психологического сопровождения развития личности с использованием ресурсов MMORPG.

Ключевые слова: массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры; развитие; личностный потенциал; виртуальный мир

Информационные и компьютерные технологии стремительно развиваются и становятся неотъемлемой потребностью современного человека, увлекая и вовлекая его в виртуальную среду обитания.

Продукция компьютерных и игровых технологий прочно занимает значимую нишу в жизни людей XXI века и представляет особый интерес для современной психологии личности и психологии игровой деятельности. Виртуальный мир становится неотъемлемой частью реальности и его потенциал влияния на человеческую психику нельзя недооценивать, поэтому современным исследователям важно изучить психологические, психотерапевтические и развивающие возможности виртуального пространства. По определению С.А. Белозерова виртуальный мир, представляют собой нематериальную среду, которая обладает совокупностью свойств, что позволяет в психологическом, социальном и экономическом отношениях рассматривать виртуальный мир в качестве альтернативы физического мира [2].

Исследования показали, что большой популярностью у любителей компьютерных игр пользуются массовые многопользовательские онлайн ролевые игры или MMORPG (от англ. MMORPG – massively multiplayer online role-playing game) – жанр онлайн-игр компьютерных ролевых игр [11]. Важность изучения как содержания игры, так и психологических особенностей участников MMORPG обусловлена тем, что на примере данного вида игр лучше всего можно проследить динамику изменения уровня вовлеченности и степень интенсивности влияния данного типа медиа на развитие личности.

Выделим основные особенности игр MMORPG, которые делают их наиболее привлекательными для пользователей и способствуют их активному вовлечению в игру:

- масштабность игрового мира, его детальность, проработанность и обновления, которые позволяют проводить длительные действия, вовлекая в игру;
- возможность контакта не только с неигровыми, компьютерными персонажами (NPC), но и с живыми людьми, возможности взаимодействия с ними. Замена реального социального контакта на виртуальный;

- социальные группы – гильдии, кланы, общины, объединения людей на основе общих интересов. Организация сообщества, внутри которого есть лидер, а его члены поддерживают друг друга, помогают друг другу и общаются;
- существует возможность развития нескольких персонажей в игре, с разными навыками, особенностями, способностями и возможностями. Игрок может попробовать любые роли, выбирая наиболее комфортную и подходящую под него;
- возможность персонализировать, индивидуализировать своего персонажа, выделиться из общей массы играющих, завоевать авторитет внутри виртуальной группы, что делает привлекательным сам процесс игрового взаимодействия;
- виртуальные отношения между играющими могут трансформироваться в реальное общение, таким образом происходит поиск знакомств и друзей в общей сфере интересов.

Компьютерные игры, в особенности массовые многопользовательские онлайн ролевые, имеют ряд преимуществ перед любой другой продукцией сферы медиа – активное включение в процесс, влияние решений на исход игры, возможность жить и действовать в виртуальном мире. Привлекает прежде всего возможность повлиять на происходящие в игровом мире процессы посредством принятия определенного набора решений из множества вариантов, предусмотренных игрой. Таким образом, на игрока активно влияет программа, которая способна формировать определенные умения и навыки, стереотипы поведения и социального взаимодействия [11; 9; 10].

За последнее десятилетие было проведено множество исследований, которые описывали как деструктивное, так и конструктивное влияние многопользовательских онлайн-игр на их участников. Виртуальный мир способен как существенно повысить качество жизни людей, так и разрушить адекватное развитие психики. Ряд современных исследователей (А.Е. Войскунский, А.С. Белозеров, А.Е. Пожаров, О.В. Сергеева, А.В. Царева, Н.А. Зиновьева, V.A. Sublette, I. Frank, N. Sanbou, K. Terashima) считают, что опосредованная деятельность в виртуальных мирах способна удовлетворять основные психологические потребности человека. Для людей с проблемами мобильности, ограниченными возможностями здоровья, находящихся в состоянии физической или социальной изоляции, общение в виртуальном мире может стать эффективным средством социальной самореабилитации [4; 3; 10; 11; 15; 17].

Виртуальное пространство рассматривается А.С. Белозеровым как среда альтернативная социальному и психологическому неблагополучию реального мира. Исследователь выделяет несколько преимуществ, которые предлагает виртуальное пространство современному человеку:

1. субъективное благополучие;
2. дружеские сообщества и укрепление межличностных отношений;
3. романтические отношения и положительные эмоции;
4. состояние группового инсайта;
5. психо- и самотерапию;
6. улучшение социальных условий жизни людей с ВОЗ и людей физически и социально изолированных.

По мнению автора происходит "обезболивание виртуальной реальностью" травм и проблем реального мира [3, с. 75].

В ходе исследований было обнаружено, что удовлетворение от социального взаимодействия, дружбы и общения становится для участников игры также значимо как и игровой азарт [1; 16]. Кроме того, научные источники утверждают, что в многопользовательские онлайн-игры сегодня играют семьями и дружескими компаниями, поддерживая тем самым общность интересов [11]. Многопользовательские игры формируют навыки преодолевать трудности, работать в команде, а также развивают социальный интеллект участников [12]. В настоящее время сюжеты MMORPG рассматриваются как ресурсы формирования личностной идентичности (А.А. Широканова), как новый вид культурной коммуникации (Пожаров А.И.) как методы активного социального взаимодействия, которые развивают навыки работы в команде, пунктуальность, лидерские качества, умения социального взаимодействия, планирования времени и принятия решений [14; 10].

В работах отечественных авторов отмечается положительное влияние компьютерных игр, в том числе MMORPG, на социально-психологические, личностные особенности вовлеченных игроков, а также на уровень их самосознания [13]. Влияние это детерминируется необходимостью игрока входить в процесс, в котором существует необходимость контролировать предпринимаемые им действия и продумывать последствия такого контроля, анализировать происходящее, быть сосредоточенным, сконцентрированным на процессе игры, рефлексировать, замечая изменения в себе, участвовать в социальном взаимодействии, посредством которого компенсируется отсутствие такого взаимодействия в реальной жизни. Таким образом, игра является источником богатого опыта для личности, при котором, для развития необходимо анализировать свои достижения и неудачи, что приводит к изменению личностных структур, «Я»-образа и локуса контроля.

Войскунский А.Е. в своих работах выделяет психотерапевтический эффект от игрового процесса: «сближение «Я»-реального и «Я»-идеального; важность опыта позитивного эмоционального переживания игровой ситуации; рекреационные функции компьютерной игры» [4, с. 6].

Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. утверждают, что «игроки в компьютерные игры «отличаются от «неигроков» некоторыми характерологическими особенностями: развитым логическим мышлением, эмоциональной устойчивостью, доминантностью, рациональностью, мечтательностью, прямолинейностью, расслабленностью» [13, с. 29].

Насырова О.А. и Петрова О.А. отмечают важность компьютерных игр при обучении, так как они способствуют выработке усидчивости, формированию внимания и настойчивости, а также помогают организовывать деятельность. Также важно отметить, что компьютерная игра способствует развитию координации рук, зрительного восприятия и памяти, организаторских способностей, развивает процесс принятия решений. MMORPG могут способствовать развитию коммуникативных навыков, вхождению в социальные группы и преодолению робости [9].

Помимо работ о положительном влиянии компьютерных игр, существует большое количество исследований, направленных на изучение их негативного влияния. Выделяют такие отрицательные последствия компьютерных игр как: изменение круга интересов, его сужение, наиболее активная трансформация мотивационной сферы в подростковом возрасте, влияние на когнитивные способности, эскапизм и аутизм, увеличение уровня агрессивности и уровня тревожности [5].

Субкультура геймеров, как и другие многочисленные субкультуры, которые возникают и умирают согласно сценариям новых поколений, – это искусственная среда, формирующая социальное благополучие в ответ на отсутствие или замещения благополучия в реальной жизни

и деятельности. Самое печальное, что многие, рождающиеся в виртуальных пространствах новые идеи и их способы воплощения, так и остаются не реализованы в реальном мире. Самое опасное для человечества заключается в том, что, заигравшись и потерявшись в виртуальных мирах, homo sapiens (человек разумный) может исчезнуть как вид [6].

Очевидно, что виртуальный мир, поглощая человеческие ресурсы, бросает вызов современному человеку. В настоящее время важно использовать сюжеты и технологию MMORPG как ресурсы для развития личностного потенциала современных поколений. Активность субъекта выступает в виде одного из критериев и регулятивных механизмов, при помощи которых осуществляется деятельность. Предпосылками инновационной деятельности и реальным выражением инновационного потенциала личности являются разные виды активности, в том числе и виртуальная [7]. Поэтому современным педагогам, психологам и разработчикам игр нужно совместно искать новые сюжеты для использования виртуального пространства во благо развития личности.

Потенциал личности рассматривается нами, как интегративное сочетание склонностей, способностей, индивидуальных особенностей и личностных качеств, которые предоставляют базу (основы) для реализации человеческих возможностей в различных видах деятельности [7; 8]. Поэтому в психолого-педагогическом сопровождении становления и развития личностного потенциала важно использовать игровые сценарии виртуального мира для формирования и реализации личностных возможностей в созидательной объективной реальности.

Для решения данных проблем выделим несколько актуальных направлений психологического сопровождения развития личности с использованием ресурсов MMORPG:

1. внедрение виртуальных технологий в практику современного образования, используя потенциал MMORPG не как развлечение, а как средство обучения;
2. психопрофилактика и психогигиена формирования интернет-аддикции на самых ранних этапах развития личности;
3. разработка более реалистичных и созидательных сюжетов игры, усиление смысловой нравственной ценности сюжета;
4. развитие практики оптимального сочетания виртуального и реального группового взаимодействия;
5. воплощение совместно достигнутых результатов активной виртуальной деятельности в созидательную среду объективной действительности.

Киберпространство, созданное человеком, было, есть и будет дополнительной средой жизни общества. Если человечество не научится управлять виртуальным миром, то виртуальный мир поглотит человеческий потенциал и заставит его работать не в интересах личности, а в интересах киберпространства. Для того чтобы этого не произошло, важно разрабатывать новые технологии сопровождения становления личностного потенциала, искать новые пути развития деятельностной активности современной личности, в том числе с использованием сюжетов и технологий MMORPG, развивая человека созидающего, а не разрушающего себя и реальный мир гармонии живой природы и естественных человеческих отношений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Брагина О.А. Одиночество как значимый фактор формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр // Пензенский психологический вестник. – 2015. – № 2. – С. 77-85.

2. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т.12. №1. С. 54-70.
3. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т.12. №1. С. 71-89.
4. Войскунский А.Е. К психологии компьютерной игры // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т.12. №1. С. 5-12.
5. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Психология зависимости: хрестоматия / сост. К.В. Сельченко. – Минск: Харвест, 2004. – С. 223-230.
6. Михайлова О.Б. Психологическая диагностика и реализация инновационности личности. М: РУДН, 2016. – 152 с.
7. Михайлова О.Б. Психологическое сопровождение развития инновационного потенциала личности в высшей школе // «Alma Mater» (Вестник высшей школы). 2012. № 10. С. 43-52.
8. Михайлова О.Б. Психология становления инновационного потенциала личности: монография – Москва: РУДН, 2013. – 215 с.
9. Насырова О.А., Петрова О.А. Социо-психологические аспекты компьютерных игр // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2014. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsio-psihologicheskie-aspekty-kompyuternyh-igr>.
10. Пожаров А.И. Многопользовательская ролевая онлайн-игра как новый вид культурной коммуникации // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – Т. 6, № 6-2 (28). – С. 270-273.
11. Сергеева О.В., Царева А.В., Зиновьева Н.А. «Встретимся в дополненной реальности: социальные компетенции игроков в многопользовательские онлайн-игры» // Logos et Praxis. 2017. Vol. 16. No. 4.
12. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис. ... канд. культурологии / Степанцева Ольга Александровна. – СПб.: Санкт-Петербург. гос. гуманитар. унт профсоюзов, 2007. – 27 с.
13. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14: Психология. 1991. № 3. С. 27-39.
14. Широканова А.А. Формирование личностной идентичности в игровой повседневности ММОЗПГ // Медиафилософия. 2014. Т. X. № X. С. 167-181.
15. Frank I. Some positive effects of online gaming / I. Frank, N. Sanbou, K. Terashima // Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology (ACE'06). – N.Y.: ACM, 2006. – Article 73. – Electronic text data. – Mode of access: <http://doi.acm.org/10.1145/1178823.1178909> (date of access: 04.12.2017). – Title from screen.
16. Sublette V.A. Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming / V.A. Sublette, B. Mullan // International Journal of Mental Health and Addiction. – 2012. – Vol. 10, № 1. – P. 3-23. 26.
17. Sublette V.A. Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming / V.A. Sublette, B. Mullan // International Journal of Mental Health and Addiction. – 2012. – Vol. 10, № 1. – P. 3-23.

Mikhailova Olga Borisovna

Peoples' friendship university of Russia, Moscow, Russia
E-mail: olga00241@yandex.ru

Chernomyrdina Valerija Igorevna

Peoples' friendship university of Russia, Moscow, Russia
E-mail: shockwave619458@gmail.com

Massively multiplayer online role playing games as a resource for the development of personal potential

Abstract. The authors presented a theoretical analysis of the role of massive multiplayer online role-playing games in the development of personal potential. On the basis of a significant number of studies undertaken in article defines virtual world, justified its role in the life and activities of contemporary man. Highlights the main features of the MMORPG, that make them most attractive to users and promote their active involvement in the game. The basic advantages of the given game genre.

In the content of the article highlights the main factors of constructive influence virtual prostranstvoa to modern man:

1. subjective well-being;
2. friendly community and strengthening interpersonal relations;
3. romantic relationship and positive emotions;
4. status of group insight;
5. psycho-and samoterapiju;
6. improving the social conditions of people's lives.

The authors argue that the satisfaction of social interaction, friendship and communication becomes for the participants of the game are also significant as the gaming excitement. In addition, the researchers noted that the multiplayer online game today play families and friendly companies, thereby maintaining a commonality of interests. Multiplayer games form the skills to overcome the difficulties and work in a team; develop social intelligence of the participants.

Justified the negative effects of computer games as: changing the range of interests it narrowing, the most active motivational sphere transformation during adolescence, the impact on cognitive abilities, escapism and autism, increasing the level of aggressiveness and anxiety level.

To address these issues, the authors have identified several topical areas of psychological accompaniment of personal development with resources of MMORPG.

Keywords: massively multiplayer role playing online game development; personal potential; virtual world