

Развитие социальных навыков через многопользовательские видеоигры

Хасанов А.Р.

Хасанов Арслан Ренатович, учащийся 9-го класса

Научный руководитель: Гафаров Ришат Ролифович, учитель информатики

МАОУ Школа № 147 имени Томарова Василия Александровича г о город
Уфа Республики Башкортостан

Введение

В современном мире социальные навыки становятся неотъемлемой частью успешной личной и профессиональной жизни. Однако традиционные способы их развития, такие как живое общение, кружки или совместные проекты, уступают место цифровым альтернативам. Видеоигры, особенно многопользовательские, становятся новой социальной платформой, в которой миллионы людей ежедневно взаимодействуют, сотрудничают и конкурируют.

Цель исследования: выявить, как многопользовательские видеоигры способствуют развитию социальных навыков и какие игровые механики этому способствуют.

Актуальность: в условиях цифровизации подростки всё чаще учатся взаимодействовать именно в виртуальной среде. Понимание того, как гейм-дизайн влияет на социальные навыки, поможет разрабатывать более полезные и развивающие игры.

Объект исследования: многопользовательские видеоигры различных жанров.

Предмет исследования: игровые механики, влияющие на развитие навыков общения, кооперации, лидерства и эмпатии.

Теоретическая часть

По данным исследования Kato (2010), игры становятся эффективным инструментом для обучения и развития благодаря вовлечению и эмоциональной вовлеченности [4, с. 115]. В многопользовательских играх игроки взаимодействуют в режиме реального времени, что требует от них эффективной коммуникации, умения решать конфликты и работать в команде.

Ключевые социальные навыки, развиваемые через игры:

1. **Командная работа и кооперация.** В командных играх (например, Overwatch, Apex Legends, Valorant) игроки обучаются распределению ролей, совместному планированию действий и взаимопомощи.
2. **Коммуникация и слушание.** Механики голосового и текстового чата (Among Us, Fortnite) тренируют навык выражения мыслей, аргументации и активного слушания.
3. **Лидерство и принятие решений.** В соревновательных играх с иерархией (например, Dota 2, League of Legends) формируются навыки принятия решений в условиях неопределенности, мотивации команды и разрешения конфликтов.
4. **Эмпатия и социальная чувствительность.** Игры с сильной нарративной составляющей и ролевыми элементами (It Takes Two, Sea of Thieves) способствуют развитию способности понимать чувства других.

Факторы, мешающие развитию:

1. **Токсичное поведение.** Неприятные комментарии, агрессия, кибербуллинг (часто в LoL, CS2) могут, напротив, негативно повлиять на социальные навыки и самооценку.

2. **Отсутствие равноправия в команде.** Игры с высоким порогом входа могут затруднить кооперацию между новичками и опытными игроками, создавая напряжённую атмосферу.

Таблица 1

Примеры игр

Игра	Жанр	Ключевые механики	Влияние на соц. навыки	Причина эффекта
It Takes Two	Кооперативное приключение	Совместное прохождение, синхронность действий	Положительное	Развитие доверия и координации
League of Legends	МОБА	Командная работа, но токсичное сообщество	Противоречивое	Развитие стратегии, но возможны конфликты
Among Us	Социальная дедукция	Общение, убеждение, блеф	Положительное	Тренировка общения и эмпатии
Minecraft Realms	Песочница	Совместное строительство, создание правил	Положительное	Свобода сотрудничества и творчества
CS2	PvP-шутер	Командная игра, соревновательность	Частично негативное	Высокий уровень токсичности

Рекомендации для гейм-дизайнеров

- 1. Создание позитивной среды общения**
 - Интеграция фильтров речи, системы репортов и наград за доброжелательное поведение.
 - Механизмы подбора игроков по поведению, а не только по скилу.
- 2. Поддержка ролевого взаимодействия**
 - Игры должны давать игрокам возможность пробовать себя в разных ролях (лидер, помощник, защитник и т.д.).
- 3. Награды за кооперацию, а не индивидуальные достижения**
 - Повышение значимости командного результата.
- 4. Обучение через геймплей**
 - Интеграция мягких обучающих элементов: внутриигровые подсказки по взаимодействию, квесты на сотрудничество.

Заключение

Многопользовательские видеоигры могут стать эффективным инструментом развития социальных навыков при условии грамотного гейм-дизайна и поддерживающего сообщества.

Они формируют у игроков:

- способность к сотрудничеству,
- навыки коммуникации,
- эмпатию,
- лидерские качества.

Однако без управления токсичностью и перегрузки соперничеством игры могут дать и обратный эффект. Следовательно, важнейшая задача разработчиков — проектировать мультиплеер таким образом, чтобы он способствовал не только увлекательному игровому процессу, но и здоровому социальному взаимодействию.

Список литературы

1. Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress // Journal of CyberTherapy and Rehabilitation. – 2009. – Vol. 2, № 1. – С. 5–10. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/289131468_The_effectiveness_of_casual_video_games_in_improving_mood_and_decreasing_stress
2. Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. M. E. The benefits of playing video games // American Psychologist. – 2014. – Vol. 69, № 1. – С. 66–78. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
3. Kato, P. M. Video games in health care: Closing the gap // Review of General Psychology. – 2010. – Vol. 14, № 2. – С. 113–121. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-113.pdf>

4. Kowert, R., & Quandt, T. The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. – Routledge, 2015. [Электронный ресурс]. – <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781315736495/video-game-debate-thorsten-quandt-rachel-kowert>
5. Birk, M. V., Mandryk, R. L. Control your game-self: How identity affects play style in games with character customization // Proceedings of CHI 2013. – С. 685–694. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/259643861_Control_Your_Game-Self_Effects_of_Controller_Type_on_Enjoyment_Motivation_and_Personality_in_Game