



Check for updates

Статьи

УДК 316.614.5

EDN BBRCRH

<https://doi.org/10.33910/2687-0223-2024-6-2-96-105>

Компьютерные игры-шутеры как пространство социализации: какие паттерны социального поведения усваивают дети-геймеры?

К. О. Соломатина ¹

¹ Высшая школа экономики, 101000, Россия, г. Москва, ул. Мясницкая, д. 20

Сведения об авторе

Соломатина Ксения Олеговна,
ORCID: 0000-0002-8139-5571,
e-mail: kсения.olegovna.solomatina@gmail.com

Для цитирования:

Соломатина, К. О. (2024)
Компьютерные игры-шутеры как
пространство социализации: какие
паттерны социального поведения
усваивают дети-геймеры?
*Комплексные исследования
детства*, т. 6, № 2, с. 96–105.
[https://doi.org/10.33910/2687-0223-
2024-6-2-96-105](https://doi.org/10.33910/2687-0223-2024-6-2-96-105) EDN BBRCRH

Получена 30 марта 2024; прошла
рецензирование 20 апреля 2024;
принята 3 мая 2024.

Финансирование: Исследование
не имело финансовой поддержки.

Права: © К. О. Соломатина (2024).
Опубликовано Российским
государственным педагогическим
университетом им. А. И. Герцена.
Открытый доступ на условиях
лицензии [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Аннотация. Все больше детей имеют доступ к компьютеру или личный компьютер, через который можно с легкостью скачать игру-шутер даже с возрастным ограничением 18+. Игроки младших возрастов, привлекаемые в CS:GO ее популярностью с целью приобщиться к игровому сообществу, встречаются с агрессивными паттернами поведения и могут перенимать эти черты как эталонные для игры и реальной жизни. Более того, теория социального научения предполагает, что геймеры перенимают черты игровых персонажей, неоднократно получающих внутриигровые преимущества за агрессивные действия. Это может привести к развитию установки на использование агрессии для достижения целей в реальной жизни. Цель данного исследования — изучить механизм социализации в процессе игры CS:GO и выявить интернализуемые в процессе игры установки детей-геймеров. На основании 15 глубинных полуструктурированных интервью с мальчиками от 10 до 15 лет были рассмотрены изменения в субъектности детей-геймеров, связанные с интернализацией агрессивных игровых стратегий и их переноса в реальную жизнь. Успешная социализация ребенка-геймера в агрессивной атмосфере CS:GO, характеризующейся токсичным комьюнити, приводит к переносу агрессии из игры в жизнь в виде вербальных выражений, эмоций или агрессивных физических действий. Кратковременный эффект игры на ребенка заключается в его восприимчивости агрессии и неспособности абстрагироваться от игры. В связке с ситуативной переменной в виде токсичного комьюнити это влияет на внутреннее состояние индивида, характеризующееся агрессией и физиологическим возбуждением. Долговременный же эффект компьютерных игр с токсичным комьюнити может проявляться у детей-геймеров в форме негативной атрибутивной предвзятости по отношению не только к другим игрокам, но и к людям в реальном мире.

Ключевые слова: социализация детей, компьютерные игры, теория социального научения, агрессивное поведение, игровое сообщество

Computer shooter games as a space of socialization: What patterns of social behaviour do child players internalize?

К. О. Solomatina ✉¹

¹ Higher School of Economics, 20 Myasnitskaya Str., Moscow 101000, Russia

Author

Ksenia O. Solomatina,
ORCID: 0000-0002-8139-5571,
e-mail: ksenia.olegovna.solomatina@gmail.com

For citation: Solomatina, K. O. (2024) Computer shooter games as a space of socialization: What patterns of social behaviour do child players internalize? *Comprehensive Child Studies*, vol. 6, no. 2, pp. 96–105. <https://doi.org/10.33910/2687-0223-2024-6-2-96-105> EDN BBRCRH

Received 30 March 2024; reviewed 20 April 2024; accepted 3 May 2024.

Funding: The study did not receive any external funding.

Copyright: © K. O. Solomatina (2024). Published by Herzen State Pedagogical University of Russia. Open access under [CC BY-NC License 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract. Increasingly more children have access to a computer or have a personal computer of their own through which they can easily download a shooter game—even a game with an age restriction of 18+. The popular shooter game CS:GO attracts many younger players who want to join the gaming community. When playing CS:GO, younger players encounter aggressive behaviour patterns and may adopt such patterns as a reference for both gaming and real life. Further, the social learning theory suggests that gamers adopt the traits of those in-game characters who repeatedly receive in-game benefits for aggressive actions: this may encourage gamers to use aggression to achieve their goals in real life. This study aims to determine the mechanism of socialization activated when playing CS:GO and to identify the attitudes internalized by child players during the game. The respondents included 15 boys aged 10–15 who took part in in-depth semi-structured interviews. The interviews sought to examine the changes in the subjectivity of child players related to the internalization of aggressive gaming strategies and their transfer to real life. It was found that successful socialization of a child player in the aggressive atmosphere of CS:GO, which is characterized by a toxic community, leads to a tendency to transfer aggression from the game to life in the form of verbal expressions, emotions or physical aggressive actions. The short-term effect of the game on the child is that the child's susceptibility to aggression and inability to abstract from the game, in conjunction with the situational variable in the form of toxic community of the game, influence the child's internal state, making this state aggressive and physiologically aroused. The long-term effect of playing CS:GO with its toxic community can manifest itself in the form of negative attributional bias in child players towards not only other players, but also towards people in the real world.

Keywords: child socialization, computer games, social learning theory, aggressive behaviour, gaming community

Введение

Тема изучения компьютерных игр и того, как они влияют в качестве агента социализации на детей, все более актуальна, несмотря на то что компьютерные игры появились на рынке достаточно давно (Griffiths, Hunt 1998). Так, ВОЗ добавила «игровое расстройство» в версию своего медицинского справочника 2022 г. (Международная классификация... 2022). У все большего количества детей есть доступ к компьютеру или личный компьютер, через который можно с легкостью скачать игру-шутер. Всемирно известный мультиплеерный шутер Counter-Strike: Global Offensive (далее CS:GO) был взят в качестве примера рассмотрения игры как агента социализации из-за его популярности, особенно среди молодых игроков. Так, пиковый онлайн CS:GO превысил 1,8 млн игроков (Пиковый онлайн... 2023).

Геймплей (игровой процесс) распределен и скоординирован между игроком, игровым

миром и реальными объектами и людьми. Согласно теории социального научения, геймеры перенимают черты игровых персонажей (Bandura et al. 1961) и вознаграждаются за акты агрессии в игре различными преимуществами. Ребенок-геймер видит, как его персонаж достигает своих целей с помощью агрессивных действий, и может сделать вывод, что такое поведение является желательным и приемлемым для достижения жизненных целей (Polman et al. 2008). Усугубляет факт возможного переноса игровых стратегий в реальную жизнь повторяемость совершаемых игровых действий, результат которых — создание позитивной установки на использования агрессии в жизни (Anderson et al. 2010). По результатам исследований, дети, играющие в жестокие компьютерные игры, в дальнейшем имитируют такое поведение в реальной жизни (Schutte et al. 1988), становятся более агрессивными, терпимыми к насилию (Wei 2007). Более того, представляет опасность «абсолютизация» игры, которая может становиться

реальностью первого порядка (Шаронова 2003). Возникает вопрос: как индивидуальные установки игроков младшего возраста соотносятся с социализирующей культурой CS:GO, аспекты которой они интернализуют?

Задачи и методы исследования

Задачами исследования стали:

1. Определить, какие мотивы начала игры в CS:GO выделяют дети-геймеры.
2. Определить, как дети-геймеры оценивают тональность и тематику разговоров в игровых чатах.
3. Выявить, как дети описывают агрессивное поведение игроков и относятся к нему.
4. Выяснить паттерны поведения игроков, которые дети оценивают как эффективные для реальной жизни.

Для решения задач было проведено 15 глубинных полуструктурированных интервью с мальчиками 10–15 лет, имеющими опыт игры в CS:GO, несмотря на ее возрастное ограничение 18+. Такой возрастной диапазон был взят, поскольку в статистических исследованиях изучаются дети, использующие компьютер до 15 лет (Информационное общество... 2020). Более того, к средней школе «детский нарратив становится более уверенным», что отсылает к релевантности проведения интервью (Савинская 2023а).

Интервью проводились в онлайн-формате, так как представители «digital native поколения» (Савинская 2023б) лучше включаются в интервью в домашней обстановке и испытывают меньший эффект интервьюера (Сэлф, Рязанцев 2021). Интервьюер является частью игрового сообщества CS:GO, имеет большой опыт игры и обладает достаточной базой знаний для обсуждения геймерского опыта. Это позволило легко выстроить с детьми доверительные отношения на равных путем использования игрового сленга и проективных методик, сформулированных на языке геймеров и направленных на введение ребенка в локальный игровой контекст. Так, самое короткое интервью длилось 40 минут, самое долгое — 93 минуты.

Результаты исследования

Начало игры: мотивы обращения к CS:GO

Среди ответов информантов выделились следующие мотивы скачивания игры: а) технические характеристики, б) жанр, в) популярность, г) «большой онлайн» и общение. Далее, среди ответов информантов выделяются следующие мотивы продолжения игры: а) способ отдохнуть,

б) общение, в) занять свободное время, г) эскапизм, д) прокачаться в игре.

Выявленные в ходе интервью мотивы обращения к CS:GO являются эмпирическими доказательствами существования трех форм игровой мотивации, выделенных Н. Йи: ради социализации, погружения и достижений (Yee 2006). Таким образом, далеко не все геймеры стремятся к социальным взаимодействиям и хотят вступать в социальные взаимодействия в игре. Среди них выделяются те, кому важно получение наград или уход от проблем в реальной жизни.

Игровая коммуникация

В ходе исследования выделились следующие темы игровых разговоров: 1) тактика и информация; 2) оскорбления и насмешки; 3) технические разговоры; 4) экзистенциальные и личные разговоры; 5) СМИ и медиа. Тактика/информация и оскорбления являются основными типами вербальной коммуникации, которые присутствуют, по словам информантов, практически в каждой игре. Иногда разговоры становятся настолько глубокими, что игроки доходят до обсуждения экзистенциальных вопросов философии; например, некоторые информанты вспоминают, что в игре обсуждались темы смысла жизни, дружбы, любви. Таким образом, CS:GO может как воспроизводить, так и бросать вызов повседневным правилам социального взаимодействия, что свидетельствует о том, что игра — это не просто «игра в игру», а «игра с правилами игры», что проявляется в «творческом использовании» голосового чата (Wright et al. 2002).

Тональность разговоров в CS:GO зачастую является негативной и агрессивной, что соотносится с результатами предыдущих исследований (Irwin et al. 2021). Больше половины разговоров в игре — это оскорбления игроками друг друга с использованием ненормативной лексики. В игре выработался определенный устойчивый «шаблон» для оскорблений: *«Оскорбления чаще всего по шаблону: родных обозвать, в частности маму. Это кого-то задевает, соглашусь. Но со временем к этому можно привыкнуть, особенно в таких играх, где агрессивных людей много»* (M1., 15 лет). Так, для детей негативная тональность разговоров в игре стала со временем привычна. Более того, они интериоризируют это негативное поведение игроков по отношению друг к другу: *«Чаще всего люди агрессивуют друг на друга и ругаются матом. Ну, у меня такое тоже бывает, потому что невозможно этого не делать в такой прекрасной игре»* (Л., 10 лет).

Причины агрессивной игровой среды

Начнем с того, что токсичное комьюнити (игровое сообщество) — главная причина агрессивной среды в CS:GO: *«Именно токсичное комьюнити сделало свое дело. Оно осаждают на игре, делает эффект токсичности. Игра сама по себе не может быть токсичной»* (ДЗ., 14 лет).

Рассмотрим причины токсичности игрового комьюнити.

Во-первых, геймплей любого шутера основывается на насильственных действиях, направленных на противников или монстров, с использованием оружия, часто с видом от первого лица. Игроки, стремясь быть успешными в игре и принятыми в игровом комьюнити, прибегают не только к агрессивным действиям в игре, но и к вербальной агрессии в голосовом чате игры: *«В CS:GO есть хотя бы 5 млн человек, а то и побольше, которые орут из-за того, что это стрелялка, шутер. Тут все думают, что если они будут жестко агрессировать, то все подумают, что они крутые»* (Л., 10 лет).

Во-вторых, есть более агрессивные по сравнению с остальными игроками: школьники, возрастные и профессиональные игроки — на игровом языке «агрошкольники», «подпивасники» и «профи». Наши информанты, которые также являются школьниками, указывают на «агрошкольников» как на основную категорию агрессивных игроков: *«Школьник, который может на тренировочной карте просидеть целый месяц, потом может унижать взрослых игроков и проливать токсичность»* (ДЗ., 14 лет). «Подпивасниками» принято называть геймеров за 30 лет, которые играют в CS:GO после рабочего дня «с пивом в руке». Они склонны играть не на результат, а ради удовольствия и общения. Наконец, третьей категорией зачастую агрессивно ведущих себя игроков являются «профи» — это игроки со слишком серьезным соревновательным настроем, которые характеризуются острой реакцией на малейшую ошибку сокомандника.

В-третьих, free-to-play формат CS:GO привел к резкому увеличению количества детей, не стесняющихся использовать читы (нечестные преимущества) и оскорблять игроков всех возрастов: *«Все это зародилось года два назад в CS из-за Free-to-play: налетела огромная орда школотронов, которые скачивали читы, оскорбляли <...> И из этого провоцировался конфликт: люди постарше могли отвечать, что это какой-нибудь спиногрыз играет»* (ДЗ., 14 лет).

Далее, соревновательность игры, заключающаяся в важности выигравшей, обуславливает то, что проигрыши оставляют «долгий неприят-

ный осадок». Геймер начинает играть множество матчей подряд, чтобы удовлетворить свое стремление победить, что приводит к переносу негативной энергии из проигранного матча в следующий.

Наконец, перенос реальных проблем в игру также может сказываться на настрое некоторых игроков. Плохое настроение у игрока, вызванное неприятными ситуациями в реальной жизни, может приводить к тому, что такой игрок будет «отыгрываться» на других игроках: *«Может, у него жизни что-то не так идет. Может, день не задался, может, его в школе в унитаз макают и он на людях в CS отыгрывается. Кто его знает?»* (Д2., 13 лет).

Поводы для оскорблений

На основе рассказов информантов об оскорблениях в игре можно выделить уязвимые для оскорблений группы игроков: дети, девушки и возрастные игроки.

Во-первых, игроков часто оскорбляют за «писклявый» голос, который чаще встречается у детей: *«Сам факт, что ты школьник и еще не вырос — это огромный шанс для унижения со стороны более взрослых игроков. Если ты школьник с писклявым голосом, то тебе шансов играть нормально дальше нет»* (ДЗ., 14 лет).

Во-вторых, часто оскорбляют возрастных игроков, называя их «дедами» или «подпивасниками». Факт того, что детей и возрастных игроков чаще оскорбляют в игре, свидетельствуют о том, что в установках игроков CS:GO присутствует эйджизм.

Наконец, *«сексизм — очень распространенная проблема вообще во всех сериях игр от Valve»* (И1., 13 лет). *«Женское комьюнити прямо сильно буллит <...> Здоровается девушка, и сразу налетели на нее: „иди на кухню“, „посудомойка“.* Ужасно» (К1., 14 лет).

В CS:GO происходит смещение в сторону правила «насилие порождает насилие», потому что дети и возрастные игроки как более склонны к агрессии, так и более подвержены ей по сравнению с другими игроками.

Опыт прямого столкновения с агрессией

Каждый ребенок когда-либо встречался с агрессией по отношению к себе в игре — в основном за плохую игру: *«Я не услышал его, <...> и на меня могут наорать. Или я стреляю плохо, или что-нибудь не то делаю»* (Д2., 13 лет). Также оскорбить игрока могут в случае, если он зашел в матч в разгаре битвы и начинает говорить в голосовой чат, тем самым отвлекая союзников.

Самые младшие респонденты рассказали о том, что их постоянно оскорбляют за голос и возраст: *«Было, наверное, случаев 6 за одну неделю, когда я говорил „привет“, а они [говорили] либо „выключи микрофон, можно говорить только со столько-то лет“, либо „ты плохо играешь“, хотя мы еще не начали игру. Либо игнорируют. Или вместо того, чтобы сказать „привет“, шутят над этим или что-то агрессивное говорят»* (Л., 10 лет).

Рассматривая реакцию детей-геймеров на агрессию в их сторону, можно выделить тех, кто более восприимчив к оскорблениям, и тех, кто относится к оскорблениям равнодушно. Некоторые информанты выбирают путь взаимной вербальной агрессии. Стратегия *«клин клином вышибают»* (Д1., 15 лет) распространена ввиду того, что если игрок промолчит, то его посчитают «терпилой»: *«Ну, конечно же, я обзываю в ответ. Тут больше ничего и нельзя сделать. Если ты не ответишь им, то тебя всю игру будет считать терпилой»* (Л., 10 лет).

Другие информанты предпочитают игнорировать обидчиков, так как считают, что вступать в агрессивный спор бесполезно. По их мнению, игру можно в любой момент закрыть и никогда не встретиться со своими обидчиками, поэтому реагировать на оскорбления не имеет смысла: *«Если вам что-то говорят, то не надо все принимать близко к сердцу. Вот представьте, что вы в психиатрической больнице, вокруг вас больные люди, а вы приехали, например, снимать репортаж. Ну, они же дальше будут там сидеть, а вы выйдете!»* (ИЗ., 14 лет).

Однако с увеличением игрового опыта в CS:GO геймеры начинают все больше практиковать правило агрессии на агрессию. Наблюдение за тем, как оскорбление какого-то молчащего игрока перерастает в травлю, приводит к тому, что геймер понимает важность стратегии подражания, то есть ответной агрессивной реакции: *«Он [игрок] увидит вот это превосходство над таким же, как он, который будет сидеть, молчать в микрофон, а его там будут стегать, остальные будут угорать над этим. И он будет подражать»* (М1., 15 лет).

Рассмотрение эмоциональной культуры CS:GO через призму полученных эмпирических данных позволяет говорить о том, что цивилизационный процесс, развивающий вежливость к незнакомцу и запрет на негативные чувства ввиду увеличившегося самоконтроля (Элиас 2001), не имеет прямого приложения к игровой среде CS:GO. Игровое сообщество не беспокоится о маскировке социально неприемлемых эмоций. Эмоциональная культура, призванная регулировать

поведение членов сообщества, характеризуется агрессивностью и токсичностью как императивами (Simonova 2019). Другими словами, не вежливость, а агрессивность — один из основных способов участия в игровой коммуникации.

Интернализация игровых установок

Краткосрочные изменения. Некоторые дети-геймеры признаются, что могут переносить агрессию из игры в жизнь в виде эмоций и состояния нервозности, а также в форме вербальной агрессии в сторону родителей или других родственников. Иногда вербальная агрессия может перерасти в физическую, например, в драку с братом-союзником. Некоторые дети признались, что в случаях игровых неудач они ударяли в стену или мебель.

Обращаясь к Общей модели агрессии К. Андерсона и его коллег, можно сделать следующий вывод. Кратковременный эффект игры на ребенка заключается в том, что его восприимчивость к агрессии и сложность в абстрагировании от игры в связке с ситуативными переменными в виде токсичности комьюнити и соревновательности игры приводят к совместному влиянию этих факторов на внутреннее состояние индивида, характеризующееся эмоциями агрессии и соответствующими физиологическими реакциями (Anderson, Dill 2000).

Факт переноса агрессии из игры в реальную жизнь свидетельствует о разрыве магического круга (Liebe 2008). Так, мы можем говорить, что границы между игрой и реальной жизнью размываются и становятся проницаемыми. Этот тезис соотносится с мнением других исследователей (Salen, Zimmerman 2004). Обращаясь к идеям Г. Файна о трех структурах понимания себя игроками, можно утверждать, что игроки переносят агрессию в виде вербальных выражений, эмоций или физических агрессивных действий из структуры понимания себя как персонажа в игре в структуру, идентифицирующую их как детей, находящихся в комнате (Fine 1983).

Долговременные эффекты. Некоторые из информантов отмечают позитивные изменения в своем поведении в связи с опытом игры в CS:GO.

Во-первых, некоторые дети утверждают, что стали более общительными в связи с тем, что в игре распространены разговоры между незнакомыми людьми на разные темы: *«Наверное, игра как-то раскрепощает. То есть я там научился более-менее общаться. Так сказать, практика. Ну, и даже, может быть, это помогло мне как-то раскрепоститься»* (Т., 15 лет).

Во-вторых, некоторые из детей утверждают, что расширили свой кругозор благодаря

игровому опыту, так как из общения с другими игроками в ходе матчей можно вынести полезную информацию по самым различным темам.

В-третьих, некоторые дети заметили, что обычно они так не делали, но теперь они склонны защищать девушек в игре и жизни, если их оскорбляют. Это свидетельствует о формировании мужской идентичности в контексте заступничества: *«Я все-таки заступлюсь за нее, хотя обычно так не делал. Возможно, на меня будут агрессивовать в ответ, но я буду чувствовать некое удовлетворение внутреннее»* (К1., 14 лет).

Наконец, позитивными изменениями, которые отчасти могут быть связаны с компьютерными играми-стратегиями, могут быть развитие внимания и быстроты реакции. Дети-спортсмены отметили, что быстрота реакции в игре, вырабатываемая с опытом, повлияла на их реакцию в жизни: *«Из-за опыта игры у меня реакция даже повысилась. Это отражается в играх с мячом, даже сейчас я в баскетбол, настольный теннис играю, и у меня руки и глаза уже успевают заметить или передачу мяча, или куда мяч пойдет. В общем, мне помогает опыт, который у меня проведен в игре»* (Т., 15 лет).

Из изменений, которые можно определить как нейтральные, выделяется снижение восприимчивости к стрессовым ситуациям. Изначально восприимчивый к критике и оскорблениям ребенок-геймер становится более устойчивым к агрессии в его сторону, причем как в игре, так и в жизни: *«Скорее всего, невосприимчивость к стрессовым ситуациям увеличилась, то есть я стал более устойчив к стрессам. Потому что это прошло через стадию, когда меня в CS буллили за то, что я не очень хорошо играю. Но это прошло, когда я начал себе говорить, что это обычная игра. И вот на этом моменте я скорее стал более устойчив к стрессу <...> И я замечаю, что это отражается по жизни в целом»* (И2., 14 лет).

Некоторые информанты отметили в себе интересную особенность, заключающуюся в том, что им интереснее общаться с людьми в игре, чем в повседневном «скучном» мире. Это связано с тем, что ребенку бывает трудно найти общий язык, основанный на общности интересов, с людьми в реальной жизни, а геймеры часто имеют схожие интересы, готовы поддержать любой разговор и принять любого игрока в свое комьюнити: *«Игра поменяла меня как человека, мое восприятие к миру. Мне больше не хотелось смотреть на рутинный город, на рутинные лица, которые в городе ходят. Мне нравились*

позитивные люди, у которых был такой же позитивный настрой, как у меня, в Интернете» (И3., 14 лет). Такой вид эскапизма может свидетельствовать о процессе «абсолютизации игры», которая начинает заменять «внешний мир» новой реальностью (Шаронова 2003).

Негативные эффекты от игры могут проявляться в том, что дети ощущают, что стали более агрессивными с тех пор, как начали играть в CS:GO. Их поведение характеризуется вспыльчивостью и/или нервозностью, которые проявляются в стрессовых ситуациях на учебе или при общении с друзьями и родственниками. Также некоторые информанты переносят агрессию из игры в жизнь через оскорбительные фразы или насмешки, которые используются сокомандниками в игре. Стоит отметить, что не всегда адресаты имеют опыт игры в CS:GO и понимают ее сленг, поэтому чувствуют себя оскорбленными: *«Мне нравятся некоторые фразы, которые говорят мои тиммейты [сокомандники], и я их беру в свой арсенал и в школе потом это все рассказываю. Кто-то обижается, ведь мало кто понимает, что это шутка»* (М2., 15 лет).

Наконец, выше отмечалось, что с увеличением опыта игры в CS:GO геймеры начинают все больше практиковать внутриигровое правило агрессии на агрессию. Однако эта игровая стратегия может перенестись и в реальную жизнь. Это проявляется в форме закрепления установки на то, что агрессивные действия и высказывания относительно других оправданны, так как ожидается, что другие будут также вести себя агрессивно. Мы видим этому пример в нарративе одного из информантов, который высказывает мнение о том, что в игре можно быть самим собой и не бояться оскорбить другого человека: *«Поэтому я и играю в игры. В игре я могу стать самим собой <...> Там не надо думать, что ты кого-то оскорбишь. Человека, который играет в CS, очень сложно обидеть»* (Д1., 15 лет). Вывод о том, что CS:GO — цельная коммуникативная система, где игрок может экспериментировать с разными типами личности, что дает возможность отразить скрытые желания и потребности игрока, соотносится с результатами предыдущих исследований (Малый, Иноземцева 2017). Однако мы видим, что иногда эти желания сводятся к совершению агрессивных поступков в отношении других. Это может свидетельствовать о развитии негативной атрибутивной предвзятости по отношению как к другим игрокам, так и к людям в реальном мире (Gentile et al. 2004): они склонны проецировать вину на других и воспринимать

ситуацию как изначально враждебную (Vorun 2014).

Таким образом, опыт игры в CS:GO может вызывать прямые или косвенные изменения в субъектности детей-геймеров, что делает ее полноценным агентом социализации. Сами информанты отмечают: чтобы ребенку влиться в игровое сообщество, он принимает и разделяет устоявшиеся в нем ценности и адаптируется к ним, перенимая черты членов комьюнити. Словами Э. Дюркгейма, коллективное сознание позволяет детям-геймерам приобщиться к тому, что представляет собой игровое сообщество, и стать частью «общества, живущего и действующего» в них. В терминах Общей модели агрессии, цикл активации игрового сценария и последующего поведения создает изменения в личности игрока и выборе более агрессивных социальных взаимодействий в реальной жизни (Anderson et al. 2010).

Выводы

Как показало исследование, опыт игры в CS:GO может вызывать прямые или косвенные изменения в субъектности детей-геймеров, что делает ее полноценным агентом социализации. Ребенок социализируется в виртуальном пространстве в том смысле, что происходят качественные изменения структур его личности в краткосрочном и долгосрочном периодах. Значимо то, что интернализация агрессивных поведенческих стратегий происходит не из-за переноса характера игрового персонажа, как предполагалась из теории социального научения (Bandura et al. 1961). Игровая атмосфера CS:GO является агрессивной ввиду токсичности комьюнити, а многие из игровых стратегий общения и игрового действия — токсичными. Дети интернализируют социализирующие аспекты компьютерных игр и поэтому могут переносить игровые стратегии, содержащие агрессию, из игр-шутеров в реальную жизнь.

Кратковременный эффект игры на ребенка-геймера заключается в том, что, с одной стороны, появляется личная восприимчивость к агрессии, неспособность абстрагироваться от игры в «коллаборации» с ситуативной переменной в виде внутриигровой токсичности. Это влияет на внутреннее состояние индивида, вызывая эмоциональные и физиологические реакции. Долговременный же эффект компьютерных игр с токсичным комьюнити может проявляться в развитии агрессивности и нервозности на постоянной основе и появления у детей-геймеров негативной атрибутивной предвзятости по от-

ношению не только к другим игрокам, но и к людям в реальном мире. Отметим, что некоторые информанты заметили за собой пропадание интереса к общению в реальной жизни, что свидетельствует о процессе «абсолютизации игры».

Однако наряду с развитием агрессивности, вспыльчивости и нервозности мы выявили следующие положительные и нейтральные долговременные изменения в поведении детей-геймеров, декларируемые ими, что является важным выводом исследования: развитие общительности, расширение кругозора, развитие внимания и быстроты реакции, защита девушек, снижение восприимчивости к стрессовым ситуациям, формирование определенного «словарного запаса».

Таким образом, гейминг как социальное явление также может стать важным фактором в развитии важных и полезных социальных и физиологических навыков.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The author declares that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Соответствие принципам этики

Автор сообщает, что при проведении исследования соблюдены этические принципы, предусмотренные для исследований с участием людей.

Ethics Approval

The author states that all ethical principles relevant to research that includes human subjects have been duly followed.

Благодарности

Автор выражает благодарность Е. С. Белявской за поддержку в самые сложные моменты и Е. А. Чупрову за ценные комментарии.

Acknowledgements

Author would like to express gratitude to E. S. Belyavskaya for her support in the most difficult moments and to E. A. Chuprov for his valuable comments.

Источники

- Информационное общество в Российской Федерации: статистический сборник. (2020) *Федеральная служба государственной статистики; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»*. М.: Изд-во Высшей школы экономики, 269 с.
- Международная классификация болезней 11 пересмотра. (2022) *Всемирная организация здравоохранения*. [Электронный ресурс]. URL: <https://icd.who.int/ru> (дата обращения 30.01.2024).
- Пиковый онлайн CS:GO превысил 1,8 млн игроков. (2023) *Хабр*. [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/news/733808/> (дата обращения 30.01.2024).

Литература

- Малый, Д. В., Иноземцева, Ю. В. (2017) Компьютерная игра как способ социализации личности. *Национальные приоритеты России*, № 1 (23), с. 68–72.
- Савинская, О. Б. (2023a) ИНТЕР-энциклопедия: интервью с детьми. *Интеракция. Интервью. Интерпретация*, т. 15, № 1, с. 95–103. <https://doi.org/10.19181/inter.2023.15.1.5>
- Савинская, О. Б. (2023b) Современные принципы интервьюирования детей: инклюзия, доверие, агентность. *Социологические исследования*, № 7, с. 63–74. <https://doi.org/10.31857/S013216250026584-5>
- Сэлф, Б., Рязанцев, А. П. (2021) Как провести интервью во время и после пандемии COVID-19. *Интеракция. Интервью. Интерпретация*, т. 13, № 4, с. 9–27. <https://doi.org/10.19181/inter.2021.13.4.1>
- Шаронова, С. А. (2003) Игротехнологии и социализация. *Высшее образование в России*, № 5, с. 74–81.
- Элиас, Н. (2001) *О процессе цивилизации: социогенетические и психогенетические исследования*. Т. 2. М.: СПб.: Университетская книга, 382 с.
- Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000) Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personal and Social Psychology*, vol. 78, no. 4, pp. 772–790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N. et al. (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, vol. 136, no. 2, pp. 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Bandura, A., Ross, D., Ross, S. A. (1961) Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, vol. 63, no. 3, pp. 575–582. <https://doi.org/10.1037/h0045925>
- Borum, R. (2014) Psychological vulnerabilities and propensities for involvement in violent extremism. *Behavioral Sciences and the Law*, vol. 32, no. 3, pp. 286–305. <https://doi.org/10.1002/bsl.2110>
- Fine, G. A. (1983) *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 283 p.
- Genette, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., Walsh, D. A. (2004) The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, vol. 27, no. 1, pp. 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Griffiths, M. D., Hunt, N. (1998) Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, vol. 82, no. 2, pp. 475–480. <https://doi.org/10.2466/pr0.1998.82.2.475>
- Irwin, S. V., Naweed, A., Lastella, M. (2021) The mind games have already started: An in-depth examination of trash talking in *Counter-Strike: Global Offensive* esports using practice theory. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 13, no. 2, pp. 173–194. https://doi.org/10.1386/jgvw_00035_1
- Liebe, M. (2008) There is no Magic Circle. In: S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch (eds.). *Conference proceedings of the philosophy of computer games*. Potsdam: Potsdam University Press, pp. 324–340.
- Polman, H., de Castro, B. O., van Aken, M. A. G. (2008) Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, vol. 34, no. 3, pp. 256–264. <https://doi.org/10.1002/ab.20245>
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of play: Game design fundamentals*. London: MIT Press, 688 p.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., Rodasta, A. L. (1988) Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, vol. 18, no. 5, pp. 454–460. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1988.tb00028.x>
- Simonova, O. (2019) Emotional culture as sociological concept: On emotional turn in understanding of modern society. *Culture e Studi del Sociale-CuSSoc*, vol. 4, no. 2, pp. 147–160.
- Wei, R. (2007) Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 10, no. 3, pp. 371–380. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9942>
- Wright, T., Boria, E., Breidenbach, P. (2002) Creative player actions in FPS online video games — playing Counter-Strike. *Game Studies*, vol. 2, no. 2, pp. 1–12.
- Yee, N. (2006) Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, vol. 9, no. 6, pp. 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Sources

- Informatsionnoe obshchestvo v Rossijskoi Federatsii 2020: statisticheskij sbornik [Information society in the Russian Federation 2020: Statistical collection]. (2020) *Federal'naya sluzhba gosudarstvennoj statistiki; Natsional'nyj issledovatel'skij universitet "Vysshaya shkola ekonomiki" [Federal State Statistics Service; National Research University Higher School of Economics]*. Moscow: Higher School of Economics Publ., 269 p. (In Russian)
- Mezhdunarodnaya klassifikatsiya boleznej 11 peresmotra [International classification of diseases 11th revision]. (2022) *Vsemirnaya organizatsiya zdravookhraneniya [World Health Organization]*. [Online]. Available at: <https://icd.who.int/ru> (accessed 30.01.2024). (In Russian)
- Pikovyj onlajn CS:GO prevysil 1,8 mln igrokov [Peak online CS:GO exceeded 1.8 million players]. (2023) *Habr*. [Online]. Available at: <https://habr.com/ru/news/733808/> (accessed 30.01.2024). (In Russian)

References

- Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000) Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personal and Social Psychology*, vol. 78, no. 4, pp. 772–790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772> (In English)
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N. et al. (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, vol. 136, no. 2, pp. 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251> (In English)
- Bandura, A., Ross, D., Ross, S. A. (1961) Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, vol. 63, no. 3, pp. 575–582. <https://doi.org/10.1037/h0045925> (In English)
- Borum, R. (2014) Psychological vulnerabilities and propensities for involvement in violent extremism. *Behavioral Sciences and the Law*, vol. 32, no. 3, pp. 286–305. <https://doi.org/10.1002/bsl.2110> (In English)
- Elias, N. (2001) *O protsesse tsivilizatsii: Sotsiogeneticheskie i psikhogeneticheskie issledovaniya. T. 2 [On the process of civilization: Sociogenetic and psychogenetic research. Vol. 2]*. Moscow; Saint Petersburg: Universitetskaya kniga Publ., 382 p. (In Russian)
- Fine, G. A. (1983) *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 283 p. (In English)
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., Walsh, D. A. (2004) The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, vol. 27, no. 1, pp. 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002> (In English)
- Griffiths, M. D., Hunt, N. (1998) Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, vol. 82, no. 2, pp. 475–480. <https://doi.org/10.2466/pr0.1998.82.2.475> (In English)
- Irwin, S. V., Naweed, A., Lastella, M. (2021) The mind games have already started: An in-depth examination of trash talking in *Counter-Strike: Global Offensive* esports using practice theory. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 13, no. 2, pp. 173–194. https://doi.org/10.1386/jgvw_00035_1 (In English)
- Liebe, M. (2008) There is no Magic Circle. In: S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch (eds.). *Conference proceedings of the philosophy of computer games*. Potsdam: Potsdam University Press, pp. 324–340. (In English)
- Malyj, D. V., Inozemtseva, Yu. V. (2017) Komp'yuternaya igra kak sposob sotsializatsii lichnosti [Computer game as a way of socialization]. *Natsional'nye priority Rossii*, no. 1 (23), pp. 68–72. (In Russian)
- Polman, H., de Castro, B. O., van Aken, M. A. G. (2008) Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, vol. 34, no. 3, pp. 256–264. <https://doi.org/10.1002/ab.20245> (In English)
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of play: Game design fundamentals*. London: MIT Press, 688 p. (In English)
- Savinskaya, O. B. (2023a) INTER-entsiklopediya: interv'y u det'mi [INTER-encyclopedia: Interviewing children]. *Interaktsiya. Interv'y u. Interpretatsiya — Interaction. Interview. Interpretation*, vol. 15, no. 1, pp. 95–103. <https://doi.org/10.19181/inter.2023.15.1.5> (In Russian)
- Savinskaya, O. B. (2023b) Sovremennyye printsipy interv'yurovaniya detej: inklyuziya, doverie, agentnost' [Development vectors of interviewing children: Inclusion, trust, agency]. *Sotsiologicheskie issledovaniya*, no. 7, pp. 63–74. <https://doi.org/10.31857/S013216250026584-5> (In Russian)
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., Rodasta, A. L. (1988) Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, vol. 18, no. 5, pp. 454–460. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1988.tb00028.x> (In English)
- Self, B., Ryazantsev, A. P. (2021) Kak provesti interv'y u vo vremya i posle pandemii COVID-19 [Conducting interviews during the COVID-19 pandemic and beyond]. *Interaktsiya. Interv'y u. Interpretatsiya — Interaction. Interview. Interpretation*, vol. 13, no. 4, pp. 9–27. <https://doi.org/10.19181/inter.2021.13.4.1> (In Russian)
- Sharonova, S. (2003) Igotekhnologii i sotsializatsiya [Game technologies and socialization]. *Vyshee obrazovanie v Rossii — Higher Education in Russia*, no. 5, pp. 74–81. (In Russian)
- Simonova, O. (2019) Emotional culture as sociological concept: On emotional turn in understanding of modern society. *Culture e Studi del Sociale-CuSSoc*, vol. 4, no. 2, pp. 147–160. (In English)

- Wei, R. (2007) Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 10, no. 3, pp. 371–380. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9942> (In English)
- Wright, T., Boria, E., Breidenbach, P. (2002) Creative player actions in FPS online video games — playing Counter-Strike. *Game Studies*, vol. 2, no. 2, pp. 1–12. (In English)
- Yee, N. (2006) Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, vol. 9, no. 6, pp. 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772> (In English)