

О РОЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СОЦИАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА (НА ПРИМЕРЕ ROBLOX)

Лицкевич В.В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Чуешов В.И. – др. филос. наук

Анализируя идеи из "Contemporary Homo Ludens" и "Homo Ludens", подчеркивается влияние видеоигр на современное общество. Обсуждаются социализация, обучение и развитие личности через игры на платформе Roblox. Утверждается, что видеоигры стали не только средством развлечения, но и образования, подчеркивая их роль в современной культуре.

В современном мире возникло новое направление искусства в виде видеоигр. Появление видеоигр не только трансформировало ландшафт развлечений, но и значительно повлияло на мировоззрение современного общества. Основываясь на идеях из книги "Contemporary Homo Ludens", которая исследует глубокую природу игры в человеческой культуре, мы можем видеть, как видеоигры представляют собой как продолжение, так и эволюцию традиционной игры в цифровую эпоху [1].

В "Contemporary Homo Ludens", видеоигры являются значительным культурным явлением, формирующим мировоззрение современного общества. Они объединяют людей в сообщество смеха, развивают индивидуальность и способствуют ускорению социализации людей через расширение возможностей проигрывать множество социальных ролей. По мере того, как видеоигры продолжают развиваться, их влияние на мировоззрение общества углубится, вызывая необходимость изучения этой динамичной и трансформирующей среды.

В книге "Homo Ludens" Йохана Хейзинга, автор рассматривает игры как основополагающий элемент, лежащий в основе различных функций общества, от укрепления социальных связей до предоставления площадки для соревнований и соревнований [2]. Он утверждает, что игровой элемент в культуре является необходимым для развития и выражения человеческой цивилизации, подчеркивая, что игра не просто досуг, а ключевой компонент человеческого существования и культурной эволюции.

Однако с момента возникновения видеоигр как влиятельной части культуры прошло значительное количество времени. Доминирующим продуктом на рынке видеоигр для молодой аудитории является Roblox. Данное игровое приложение, доступное как и на компьютере так и на телефоне, позволяет пользователю сыграть в большое количество контента, сделанного другими пользователями. Roblox является бесплатной, однако внутриигровая площадка предметов позволяет игроку тратить деньги на контент.

Из-за возможности любому пользователю создавать игру внутри игры, Roblox превратился в платформу для других игр. Поскольку целью монетизируемой площадки является получение денег с созданного продукта, многие разработчики игр на платформе добавляют элементы увеличивающие прибыль. Так многие современные игры построены вокруг популярных трендов и включают себя платные элементы, изменяющие опыт пользователя.

Однако для большинства молодой аудитории Roblox является площадкой где человек обучается через игру. Так во всех играх на площадке Roblox можно общаться с другими пользователями и изменять свою внешность, что развивает личность человека. Функции социализации в играх Roblox включают в себя возможность добавления друзей, общение с другими игроками через чат, создание групп и участие в совместных мероприятиях. Эти функции помогают игрокам взаимодействовать друг с другом, обмениваться опытом и участвовать в коллективном игровом процессе.

На площадке Roblox пользователь может делиться созданными 3D моделями, создавать свои анимации на основе данных моделей и игры. Для создания игры можно использовать как уже и готовые объекты, так и запрограммировать логику игры самому. Это позволяет аудитории Roblox обучиться новым навыкам. Также через процесс показа своего творчества другим людям, пользователь социализируется с другими людьми с похожими интересами.

Социализация через Roblox оказывает значительное влияние на жизнь людей, особенно на молодежь. Она помогает людям общаться с другими, устанавливать отношения и развивать социальные навыки, такие как сотрудничество, коммуникация и решение конфликтов. Кроме того, социализация через Roblox позволяет людям находить людей с похожими интересами и увлечениями, что может привести к созданию долгосрочных дружеских отношений и сообществ. Однако, являясь электронным приложением, социальные взаимодействия с другими людьми несут ограниченный характер.

Список использованных источников:

1. *Contemporary Homo Ludens* / Г. Мелицкая-Павловская – 2016 – стр. 23-35
2. *Homo Ludens* / Й. Хейзинга – 1938 – стр. 19-25