УДК 316.6

Амурский Государственный Университет

Россия, г. Благовещенск

Малюга Н.Е.

студент

3 курс, факультет «Социальных наук»

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПРОБЛЕМЫ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ СТАРШЕГО ПОДРОСТКА

Аннотация: *Статья посвящена исследованию влияния компьютерных игр на социализацию старших подростков. Компьютерные игры рассматриваются как постоянный фактор, влияющий на современных подростков. В рамках данной статьи будут рассмотрены сущность и виды компьютерных игр, научно-практические подходы в рамках которых возможно исследование влияния компьютерных игр на социализацию подростков, а также будут определены роль и место компьютерных игр в социализации старшего подростка.*

Ключевые слова: *СТАРШИЙ ПОДРОСТОК, СОЦИАЛИЗАЦИЯ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ВЛИЯНИЕ ФАКТОРОВ, ГЕЙМЕР.*

Annotation: *The article is devoted to the study of the influence of computer games on the socialization of older adolescents. Computer games are considered as a constant factor influencing modern teenagers. This article will consider the essence and types of computer games, scientific and practical approaches in which it is possible to study the impact of computer games on the socialization of adolescents, and will also determine the role and place of computer games in the socialization of older adolescents.*

Keywords: *OLDER TEENAGER, SOCIALIZATION, COMPUTER GAMES, INFLUENCE OF FACTORS, GAMER.*

История создания термина «компьютерная игра» начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции.

Одним из претендентов на статус первой компьютерной игры считается аппарат Nimatron, созданный Эдвардом Кондоном в 1940 году. Он представлял собой большую вычислительную машину, которая предлагала игроку по очереди с компьютером выключать лампочки. Победителем в игре становился тот, кто выключил последнюю лампочку.

Проанализировав источники мы смогли сформулировать следующее понятие: Компьютерные игры — это сложные интерактивные системы, которые объединяют в себе элементы искусства, технологии и психологии. Компьютерные игры могут быть определены как программы, создающие виртуальные миры, в которых пользователи (игроки) могут взаимодействовать с окружением и/или друг с другом.

Так же мы выяснили что компьютерные игры можно разбить по трём основным группам: первая – это сюжетные игры, в них предоставляется возможность наслаждаться проработанным сюжетом и вжиться в роль главного персонажа действия, в основном действие происходит от первого лица, в такой игре нет реальных живых игроков, только боты, а сам исход игры зависит от выборов персонажа по ходу сюжета, который в свою очередь изначально прописан авторами.

Вторая – динамические игры, геймплей в таких играх быстр и требует хорошей реакции, в такой игре красивая картинка и проработанный сюжет почти не имеют смыла, стоят на более низкой позиции чем скорость реакции, умение ввести например комбо удары и подобное.

Третья – стратегии, в таких играх важно продумывать действия наперёд, причем не только свои и союзников, но и противников. В таких играх

главными качествами для играющего будут: острота ума, логика, умение тактически мыслить, а также умение сотрудничества [1].

Но для более полной картины мы разбили их на жанры. Одним из самых популярных жанров является экшн (action). Эти игры предлагают игрокам динамичный и адреналиновый геймплей, где основное внимание уделяется сражениям, погоням, стрельбе и другим активным действиям. В рамках этого жанра есть поджанры, такие как шутеры от первого и третьего лица, файтинги и слешеры.

Ещё одним популярным жанром являются ролевые игры (RPG). Они отличаются от других жанров тем, что игрокам предоставляется возможность создать своего уникального персонажа и выполнять различные задания в интерактивном мире. RPG-игры также могут содержать элементы фэнтези, научной фантастики или даже исторических событий.

Стратегические игры (strategy) также пользуются большой популярностью. Они требуют от игроков умения планировать, анализировать и принимать решения для достижения стратегических целей. В этом жанре можно найти как военные стратегии, где игроку предстоит управлять армией на поле боя, так и градостроительные стратегии, где нужно развивать и управлять городом.

Казуальные игры) являются отдушиной от сложного геймплея других жанров. Они обладают простыми правилами и управлением, что делает их доступными для широкого круга игроков. Казуальные игры часто предлагают мини-игры, головоломки или простые симуляторы.

Ориентированные на приключения игры предлагают игрокам исследовать миры и решать головоломки, включающие в себя элементы поиска, изучения и взаимодействия с окружающим миром.

Симуляторы позволяют игрокам испытать себя в роли различных профессий или животных. Они позволяют имитировать реалистичные условия, поведение или ситуации, что делает их особенно привлекательными для тех, кто стремится погрузиться в виртуальный-реальный мир.

Платформеры. Игры-платформеры предлагают бегать, прыгать и проходить тщательно собранные уровни, преодолевая препятствия и противников [2,3].

Далее мы решили рассмотреть практические подходы к рассмотрению данной темы.

Современные компьютерные игры стали неотъемлемой частью культурной среды и значительным элементом досуга молодежи. Поэтому научные исследования по изучению их влияния на социализацию требуют комплексного подхода, учитывающего как теоретические, так и практические аспекты.

Проанализировав литературу мы смогли выделить следующие подходы:

- Социокультурный подход. В рамках этого подхода игры исследуются как средство социализации и социальной адаптации. Игра рассматривается не только как социализирующая и поддерживающая среда, а так же как фактор риска, компьютерными играми можно усугубить проблемы в сфере социальных контактов, изолируя человека от общества сверстников.

Компьютерные игры создают платформу для взаимодействия между игроками. Многопользовательские онлайн-игры, такие как MMORPG или шутеры, способствуют формированию сообществ, где игроки могут общаться, сотрудничать и конкурировать. Эти взаимодействия могут развивать навыки коммуникации, командной работы и разрешения конфликтов [4]. Так же игры позволяют игрокам экспериментировать с различными ролями и идентичностями. Создание персонажей и выбор игровых стилей могут помочь игрокам исследовать свои собственные идентичности и социальные роли. Это может быть особенно важно для молодежи, которая ищет свое место в обществе.

Игры влияют и на восприятие социальных нарративов, часто содержат культурные и социальные нарративы, которые могут влиять на восприятие игроками различных тем, таких как расовые и гендерные стереотипы, власть

и справедливость. Игры могут либо укреплять существующие стереотипы, либо бросать им вызов, что влияет на социализацию игроков [5].

Нельзя не отметить что компьютерные игры способствуют созданию правильного восприятия социальных норм, потому что в большинстве своём в играх с голосовой и письменной перепиской можно услышать много неприличных оскорблений, стереотипов и попыток внушения, что в свою очередь позволит на практическом примере понять что пренебрежение манерами поведения и социальными нормами в общении крайне неприятна остальным членам общества и крайне осуждаема. Такой пример можно проследить на «токсичных игроках» которых, в большинстве случаев, команда лишает права общаться в чате во время игры, либо вовсе выгоняет из игры.

Не можем не упомянуть и про кросс-культурное взаимодействие во время игр. Очень часто во время игры, можно повстречаться с иностранцем, говорящем на другом языке, тем самым создастся мотивация общение с ним например на языке посреднике. В таком общении обе стороны получают плюсы, они обмениваются традициями, нормами общения и разрушают различные стереотипы. Подытожим: социокультурный подход позволяет глубже понять, как компьютерные игры влияют на процесс социализации, формируя социальные навыки, идентичности и культурные представления игроков [6,7].

- Подход психоаналитических теорий. Согласно ему, компьютерные игры дают ребёнку возможность выплеснуть агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, не навредив другим людям.

Важно начать с того что психоаналитические теории акцентируют внимание на действиях и предпочтениях человека, они обусловлены подсознательными желаниями и конфликтами. В следствии чего игры могут послужить средством для выражения разнообразных скрытых и явных мотивов, они позволят игрокам прорабатывать свои страхи, желания и внутренние конфликты в безопасной среде. Обратим ваше внимание и на то что игроки могут идентифицировать себя с персонажами из компьютерных

игр, что позволяет им исследовать различные аспекты своей личности. Делать проекцию своих эмоций и переживаний на игровых персонажей, считается нормой, в играх где можно разнообразно украшать своего персонажа, большинство игроков делает это максимально необычно, непохоже на себя в жизни ,это может помочь в понимании собственных чувств и переживаний, в приобретении опыта.

Для некоторых игроков игры могут стать способом справиться с личными травмами или стрессом. Психоаналитический подход помогает понять, как игровая среда позволяет игрокам переживать и обрабатывать сложные эмоции [8].

В играх часто используют различную символику которую можно одеть на себя, нарисовать принт с ней и метафоры, которые можно написать на странице аккаунта либо в нике, они могут помочь отразить внутренние состояние игроков. Анализ таких символов может дать представление о психическом состоянии игрока и его социальных взаимодействиях.

Так же психоаналитические теории рассматривают, как игровые сообщества могут удовлетворять потребности в принадлежности и поддержке, что важно для социализации. Взаимодействие с другими игроками может восполнять недостаток социальных связей в реальной жизни. Таким образом можно сделать вывод что психоаналитический подход к исследованию влияния компьютерных игр на социализацию акцентирует внимание на глубинных психологических процессах и мотивациях, которые влияют на поведение игроков и их взаимодействие с окружающим миром.

- Теория социального научения. Согласно этому подходу, компьютерные игры, содержащие модели агрессивного поведения, влияют на враждебность подростков, которые воспроизводят подобные модели поведения в реальности.

Теория социального научения, в частности работы Альберта Бандуры, акцентируют внимание на том, как люди учатся через наблюдение и взаимодействие с окружающей средой, включая влияние моделей поведения.

В контексте компьютерных игр этот подход предлагает несколько ключевых аспектов, касающихся их влияния на социализацию. Ключевыми аспектами такого подхода можно выявить следующие:

Наблюдение и подражание. Увиденное приводит к подражании, наблюдение за поведением персонажей в играх и за другими игроками приводящее к подражанию это называют наблюдательным обучением. Как его пример можно привести: игрок видит, как персонаж решает конфликт мирным путем, например договаривается с врагом или, наоборот, агрессивно решает проблемы - вступает в драку, бой или подобное, так вот применимо к реальности он может перенять это поведение и решить конфликт подобными образами, как в игре. Теория социального научения подчеркивает важность наград и последствий для обучения. В компьютерных играх пользователи часто получают разнообразные вознаграждения за определенные действия например, за сотрудничество или выполнение заданий, это укрепляет поведение и мотивацию к определённым действиям, чертам характера которые они проявили во время выполнения задания и подобному. Возможность перенимать на себя определённую роль в компьютерных играх, так же очень важная составная их часть, в большинстве случаев она и является основной мотивацией к игре. Тут очень важно подметить что игры, которые предлагают игрокам возможность видеть мир глазами других персонажей или переживать их истории, способствуют развитию эмпатии и понимания различных точек зрения, что в дальнейшем хорошо сказывается на социализации. Отдельно можно выделить жанр игры, так называемые «Ролёвки», где персонаж за которого вы играете занимает определённую социальную роль и от того на сколько вы в неё вникните, прочувствуете зависит дальнейшее развитие событий. Такие игры часто требуют от игроков анализа ситуации и принятия быстрых решений на основе полученной информации. Они помогают развить критическое мышление и навыки коммуникации для решения проблем [9].

Таким образом, теории социального научения подчеркивают важность наблюдения, подражания и взаимодействия в процессе социализации через компьютерные игры. Игры могут служить мощным инструментом для обучения социальным навыкам и формированию моделей поведения, которые повлияют на реальную жизнь игроков. Гораздо проще занять социальную нишу, в которой ты уже прошёл пред адаптацию, где тебе уже знакомы законы и принципы работы, различные ситуации и подобное, чем лезть в неизведанное.

- ИИ подход (подход с помощью искусственного интеллекта), в рамках которого виртуальные среды, чат-боты и другие формы искусственного интеллекта используются для имитации социальных взаимодействий и обеспечения безопасного пространства для людей, чтобы практиковать и развивать социальные навыки [1].

Тут принцип работы строится на непредсказуемом моделировании чего либо, а также анализе огромных баз, непосильных человеку.

Благодаря такому подходу мы можем получать огромную информацию об обществе, например, каких реакций в игре больше на определённую политику игрового правительства, данные реакции в игре напрямую может показать отношение игроков к тому или иному действию правительства и в зависимости от реакции можно, например, проектировать различные законы или выносить какие-либо решения. С помощью искусственного интеллекта можно анализировать модели поведения игроков, учитывающие их действия, предпочтения и социализацию в игровом процессе. Это позволяет узнать, как различные игровые ситуации и сценарии повлияли на развитие внутриигровых социальных навыков и говорить о бессознательном их усвоении если данные действия повторились реальном мире [10].

Также искусственный интеллект может адаптироваться к индивидуальным особенностям игроков, анализируя их стиль игры и предпочтения. Это дает возможность исследовать, как разные игроки реагируют на одни и те же элементы игры, а так же может помочь закрепить

уже существующие определённые индивидуальные особенности взаимодействия, а внутриигровая проработка такого поведения в различных ситуациях, поможет игроку увидеть плюсы и минусы такого поведения. Благодаря ИИ мы можем проследить из-за каким тем в разговорах игроков, наиболее часто происходят конфликты и быть готовыми, проработать пути решения таких проблем в обществе. ИИ может помочь в проведении долгосрочных исследований, отслеживая изменения в поведении и социальных навыках игроков с течением времени и выявляя последствия длительного взаимодействия с той или иной ситуацией, ещё он может использоваться для автоматизации процесса интерпретации результатов социологических исследований, что позволяет быстрее и точнее выявлять связи между игровым опытом и социализацией. Таким образом, ИИ подход в исследовании влияния компьютерных игр на социализацию открывает новые горизонты для анализа и понимания сложных взаимодействий между игровыми механиками и социальным поведением игроков. Это позволяет создать более полное представление о том, как игры могут формировать социальные навыки и взаимодействия в реальной жизни и будет ли заметна разница с учётом времени проведённого в играх.

Мы предположили что компьютерные игры являются одним из главных факторов социализации старших подростков, ведь они тоже являются социализирующей средой, пусть и, чаще всего, не поддающейся коррекции и контролю.

Мы считаем, что перед определением роли и места компьютерных игр в социализации, стоит разобраться в её понятии.

Социализация – это процесс, который никогда не заканчивается полностью. Это процесс, в котором индивид интегрируется в социальную группу, приобретая групповые ценности, нормы, знания преобладающие в группе, усваивая социальные роли, связанные с определенными позициями и другими навыками, и способностями.

В частности, мы рассматриваем вторичную социализацию. Она определяется как процесс замещения ранее сложившихся методов и правил поведения на новые, внутри новой конкретной социальной группы[11].

Социализация сильно влияет на жизнь индивида она помогает человеку определить кто он есть, какую роль он играет в обществе, сформировать свою идентичность. В процессе социализации индивид учится правилам поведения, ожиданиям и нормам, которые приняты в его культуре. Это помогает ему адаптироваться к социальной среде и функционировать в обществе, так же она способствует развитию навыков общения, сотрудничества и разрешения конфликтов. Через социализацию индивид усваивает ценности и убеждения, которые могут влиять на его взгляды на жизнь, политику и религию, развивает его эмоциональный и социальный интеллект.

Совершенно точно можно сказать, что компьютерные игры играют разную роль в социализации каждого отдельно взятого подростка, кто-то их любит, кто-то наоборот – не придаёт им значения.

С одной стороны, игры могут способствовать развитию социальных навыков. Например, многопользовательские игры требуют от игроков совместной работы для достижения общих целей, поощряя командную работу и сотрудничество. А с другой чрезмерное использование компьютерных игр может привести к негативным последствиям. Например, к социальной изоляции и ограниченным навыкам общения вне виртуальной среды.

Важно учесть, что современные подростки в большинстве своём проводят много времени в компьютерных играх и в значительной мере усваивают роли и некоторые правила поведения из сюжетов компьютерных игр, что влияет на процесс социализации и формирование определённых ценностей и образцов поведения. Многопользовательские онлайн-игры создают платформы для общения и взаимодействия между игроками. Старшие подростки могут находить друзей и формировать сообщества на основе общих интересов, что способствует расширению их социального круга.

Как показывают исследования, например М.М. Мишиной и К.А. Воробьёвой, в большей степени к зависанию в компьютерных играх склонны подростки, имеющие конфликтные семейные или школьные отношения, не приверженные никаким серьезным увлечениям. Они находят в виртуальном мире отдушину и считают свое пребывание в сети или успехи в компьютерной игре самоутверждением, игровые достижения помогают им перекрыть некоторые трудности в адаптации и социализации .

Так же, мы обратились к другому источнику, к исследованию А.Г. Макалатии и Л.В.Матвеевой об Субъективных факторах притягательности компьютерных игр для детей и подростков, в работе акцентируется внимание на эмоциональной вовлеченности, которую вызывают игры, позволяя игрокам переживать разнообразные чувства, например радость победы ,адреналин от преодоления трудностей, чувство превосходства и прочее.

Также, авторы подчеркивают важность социальных взаимодействий, которые происходят в игровом процессе. Многие игры предоставляют возможность взаимодействовать с другими игроками, что способствует формированию социальных связей и дружеских отношений, что особенно актуально для подростков, стремящихся к общению и признанию в группе.

Ещё в статье рассматривается удовлетворение различных потребностей, таких как потребность в самовыражении и достижении целей. Игры позволяют игрокам реализовать свои амбиции и мечты в виртуальном мире, что делает их особенно привлекательными. Когнитивные аспекты также играют важную роль: компьютерные игры развивают навыки стратегического мышления, внимания и реакции, что может быть интересно подросткам, стремящимся к интеллектуальному развитию.

В заключение, исследование подчеркивает, что притягательность компьютерных игр является многогранным явлением, которое зависит от сочетания эмоциональных, социальных и когнитивных факторов, а также индивидуальных предпочтений игроков. Это делает тему особенно актуальной

для понимания влияния компьютерных игр на социализацию старших подростков.

Игры играют важную роль в формировании идентичности подростков. Они позволяют игрокам примерять различные роли и образы, что способствует самовыражению и поиску своего места в мире. Подростки могут исследовать разные аспекты своей личности, что помогает им лучше понять себя и свои интересы. В онлайн играх требуется взаимодействие с другими игроками, что развивает умение работать в команде, развивает навыки общения, умение решать конфликты. В них же старшие подростки могут найти себе единомышленников с похожими интересами, мыслями и некоторым планом на жизнь. Благодаря тому что виртуальные миры предлагают полную свободу действий, подростки могут практиковаться во взаимодействии, видеть на него открытую реакцию, не боясь за себя, находясь в безопасности [9].

Но не смотря на положительные аспекты игровые миры несут и некоторую опасность. Чрезмерное увлечение компьютерными играми несёт за собой целый ряд проблем, сюда могут войти: социальная изоляция – подросток начинает предпочитать реальный мир виртуальному, тем самым теряя социальные связи и контакты, развитие систематической агрессии – если подросток обладает вспыльчивым характером или чувствует полную безнаказанность, то он может бесконтрольно грассировать в сторону других игроков и затем перенести такой подход в реальную жизнь, более глубокое чувство неудовлетворённости – если и в игровом мире у подростка ничего не получается либо получается не так хорошо как у остальных, то подросток чувствует двойное давление, ни в реальном ни в виртуальном мире он не смог найти себя, тем самым он может подумать что совсем никчёмен и уйти в депрессию, снижение тяги к реальной жизни и развитию в ней – игровой мир может стать основой жизни, что приведёт к потере связи с реальностью и человек не разовьёт в полной мере свои амбиции и перспективы, что в

дальнейшем с большой долей вероятности приведёт его к социальному не благополучию [12].

У подростков - геймеров присутствуют определённые особенности в социализации, они обусловлены их интересом к компьютерным видеоиграм.

Это является важным фактором, ведь, например, у такого подростка ведущей деятельностью может оказаться игровая, но не обычная, а виртуальная, из-за этого ребёнок может потерять грань между реальной и виртуальной средой и применять те нормы и правила, которые применимы и одобрительны в виртуально игре. Необходимо учитывать что просиживание времени в компьютерных играх скорее всего указывает на недостаток чего - либо в реальности и нереализованные потребности компенсируются виртуально, нельзя просто взять и забрать у подростка видеоигры, это приведёт только к худшему результату, ссорам и подобному. Через геймплей, выбор персонажа, придания ему определённых характеристик, созданию собственной истории или сюжета ребёнок может почувствовать себя значимым, примерить на себя другую роль стать “властелином жизни”. Важно помочь ребёнку и поддержать его начинания в видеоиграх, вникнуть в его виртуальную жизнь и не дать подменить реальные успехи ребёнка виртуальными, это может привести к торможению развития коммуникативных навыков, неадекватному росту самомнения, росту толерантности к насилию и агрессивному поведению. У данного типа подростка присутствует свой сленг и у каждой игры он будет отличаться, это вносит определённые особенности коммуникации, с подростками которые также употребляют данный сленг, играют в подобные игры, будет лучше выстраиваться коммуникация, с другими же, предпочитающими другой жанр или игру, такой подросток может вовсе не общаться, поскольку не будет общей темы [13].

По итогу можем кратко выделить особенности социализации старшего подростка - геймера: с помощью игр, подросток пытается найти свою собственную идентичность, примеряет на себя различные роли, пробует новые

стили общения и прочее, нельзя ему мешать, необходимо помочь разобраться. Онлайн игры дарят многогранный опыт командной работы, который ребёнок может применить в реальной жизни, с помощью игры он может развить в себе различные навыки. Трудности доставляет лексикон и манера речи такого подростка, в них могут использоваться различные игровые термины и повышенные тона не понятные окружающим, необходимо объяснить подростку что это не всегда уместно и что игровое общение должно разниться с реальным. Если ребёнок проводит за играми большое количество времени - это компенсаторная реакция, необходимо проявить к нему больше внимания и разобраться в проблеме, а не забирать у него единственное место комфорта. При этом важно объяснить ребёнку что игровые успехи не являются успехами реальными и не являются одинаковыми по значению, поддержать его в начинаниях, но и не позволять всё подряд, ведь игры могут принести и массу проблем в жизнь подростка.

В заключении мы сделали следующий вывод: компьютерные игры занимают значительное место в жизни старших подростков и оказывают как положительное, так и отрицательное влияние на их социализацию. Важно понимать, что игры могут быть как инструментом развития социальных навыков и формирования идентичности, так и источником проблем, связанных с изоляцией и агрессией. Необходимость осознанного подхода к игровому времени и выбору игр становится актуальной задачей как для родителей, так и для общества, стремящихся создать здоровую социализирующую и игровую среду для подростков.

Использованные источники:

1. Алгоритмы искусственного интеллекта в прикладных социологических исследованиях https://sociodigger.ru [Электронный ресурс] Режим доступа: https://sociodigger.ru/articles/articles-page/algoritmy-iskusstvennogo-intellekta-v-prikladnykh-sociologicheskikh-issledovanijakh

2. Жанры видеоигр: всё, что вам нужно знать https://habr.com [Электронный ресурс]. Режим доступа https://habr.com/ru/articles/815409/
3. Жанры компьютерных игр https://coddyschool.com [Электронный ресурс] Режим доступа: https://coddyschool.com/blog/genres-of-computer-games/
4. Виды современных онлайн игр https://www.tomsk.ru [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.tomsk.ru/news/view/64075-vidy-sovremennykh-onlayn-igr
5. Влияние компьютерных игр на социализацию людей https://cyberleninka.ru [Электронный ресурс] Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-sotsializatsiyu-lyudey
6. Влияние видеоигр на развитие социальных навыков и эмоционального интеллекта https://apni.ru [Электронный ресурс] Режим доступа: https://apni.ru/article/9268-vliyanie-videoigr-na-razvitie-socialnyh-navykov-i-emocionalnogo-intellekta
7. Зарождение феномена культурного моста в играх | Компьютерные игры как мост между людьми, культурой стран и историей [Электронный ресурс] Режим доступа: https://stopgame.ru/blogs/topic/107679/zarozhdenie_fenomena kulturnogo_mosta_v_igrah_kompyuternye_igry_kak_most_mezhdu_lyudmi_kultu roy_stran_i_istoriey
8. Связь между видеоиграми и снятием стресса translated.turbopages.org [Электронный ресурс] Режим доступа: https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.6b9924df-67c596ef-2e5e2d92-74722d776562/https/www.verywellmind.com/how-video-games-relieve-stress-4110349
9. Сайкин Е.А. Социальные роли: мультипликация и имитация при виртуальном взаимодействии // Идеи и идеалы. 2011. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-roli-multiplikatsiya-i-imitatsiya-pri-virtualnom-vzaimodeystvii
10. Использование искусственного интеллекта в процессе адаптации персонала: перспективы и вызовы https://flagmannauki.ru [Электронный

ресурс] Режим доступа: https://flagmannauki.ru/files/314-Pogorelov_Aleksey_Igorevich_1522.pdf

11. Каменева Елена Григорьевна, Насретдинов Илья Рафаилевич научные подходы к исследованию социализации личности // Проблемы современного педагогического образования. 2020. С 118.

12. Игровая зависимость: мифы, реальность и способы избавления https://knife.media [Электронный ресурс] Режим доступа: https://knife.media/game-addiction-myths/

13. Пономарева В.В. Геймерство как социокультурный образ современных старшеклассников с сетевым сознанием https://solncesvet.ru [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://moluch.ru/archive/288/65248/