

УДК 316.77

**СОЦИОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ «ОНЛАЙН-ИГРЫ КАК ПОЛЕ
ДЛЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ»****М.А. БЕЛОСОВА***(Представлено: Е.С. ПОТРОСОВА)*

В данной статье проведен анализ социологического исследования, направленного на возможность межкультурного общения на игровых онлайн-платформах. В процессе анализа выделены преимущества и недостатки, преграды данной возможности.

В контексте современного информационного общества онлайн-игры приобретают значимость не только как механизм развлечения, но и как поле для межкультурной коммуникации. Сегодня игроки могут быть сами заинтересованы в том, чтобы не просто поиграть в игру, но и познакомиться там с людьми из разных точек мира и обрести новые знания о культурах и их традициях. У каждого пользователя онлайн-игры может быть разнообразный опыт межкультурного общения: кратковременное общение с человеком иной культуры, либо же долговременная дружба, переходящая за рамки игровых платформ. Однако у некоторых игроков такого опыта может не быть вовсе. Все зависит от заинтересованности к такой коммуникации и от ситуации, так как не во всех играх есть возможность часто встречать людей из других стран, и даже интерес к межкультурной коммуникации не поможет поучаствовать в таком, так как это будет являться невозможным в данной игре. Также игроки могут по-разному относиться к пользователям из других стран: кто-то будет рад встретить в онлайн-игре человека другой культуры и пообщаться с ним, а у кого-то такое общение может не сложиться из-за разных барьеров [2].

С целью выяснения опыта межкультурной коммуникации и отношения к этому у пользователей онлайн-игр, было проведено социологическое исследование в виде опроса, который проводился с помощью инструмента «Google Forms». Опрос был распространен внутри игр и в игровых сообществах, так как целевой аудиторией являются именно люди, которые хотя бы когда-то играли в онлайн-игры, чтобы они смогли поделиться своим опытом или рассказать об его отсутствии, но выразить мнение по поводу межкультурной коммуникации в игровых мирах. Форма опроса состоит из 13 вопросов, которая была разделена на два блока: первый блок направлен на мнение игроков о межкультурной коммуникации в онлайн-играх, а второй – на опыт по данной теме.

В исследовании приняли участие 30 человек, где 17 – мужчины (56,7%), а 13 – женщины (43,3%). По возрасту респонденты распределились следующим образом: младше 18 лет – 3 человека (10%), 18-21 лет – 13 человек (43,3%), 22-25 лет – 13 человек (43,3%), старше 25 лет – 1 человек (3,3%). Таким образом, в опросе участвовали игроки мужского и женского пола (лиц мужского пола оказалось больше), преимущественно в возрасте от 18 до 25 лет.

Рассмотрим ответы респондентов в первом блоке.

Вопрос № 1. Как Вы думаете, онлайн-игры – это хорошее поле (место) для межкультурной коммуникации (коммуникации между людьми из разных стран)? Вариант «Да, в онлайн-играх можно общаться и с игроками из другой страны» ответили 29 человек (96,7%), затруднился ответить 1 человек (3,3%). Вариант «Нет, не считаю, что онлайн-игры подходят для такой коммуникации» не выбрал ни один из респондентов. Таким образом, почти все участники исследования считают, что онлайн-игры могут являться не только отдыхом, развлечением и способом достижения целей, но и полем для межкультурного общения, местом, где можно встретить человека другой культуры и вступить с ним в диалог.

Вопрос № 2. Считаете ли Вы, что межкультурное взаимодействие в онлайн-играх может способствовать повышению толерантности между различными культурами? «Считаю, что может способствовать» – данный вариант выбрали 24 человека (80%), «Считаю, что не может способствовать» – 1 человек (3,3%), «Затрудняюсь ответить» – 5 человек (16,7%). Большинство респондентов согласны с тем, что межкультурное воздействие в онлайн-играх может положительно отразиться на толерантности между культурами, лишь только у нескольких человек данный вопрос вызвал сомнения, а один – не согласился с данным мнением.

Вопрос № 3. На Ваш взгляд, могут ли влиять существующие про культуры стереотипы на характер общения между игроками из разных стран (например, из-за стереотипов к человеку из определенной страны могут плохо относиться)? Респонденты ответили следующим образом: «Думаю, что стереотипы влияют на межкультурное общение» – 21 человек (70%), «Не думаю, что стереотипы влияют на межкультурное общение» – 4 человека (13,3%), «Затрудняюсь ответить» – 5 человек (16,7%). Таким образом, большинство игроков считают, что стереотипы могут отразиться на характере межкультурного общения, и такие случаи действительно бывают. Если игрок находится в определенной стране, либо придержива-

ется каких-то традиций, что не близко его собеседнику, то может произойти конфликт, в котором могут присутствовать оскорбления как личности, так и его нации, культуры. Но если оба игрока адекватные, то конфликта не произойдет, даже если в их культурах расходятся нормы и ценности. Главное – уметь принимать то, что отличается от привычного.

Вопрос № 4. По Вашему мнению, может ли опыт межкультурного общения в онлайн-играх повысить знания человека о разных культурах? Большинство, а именно 28 человек (93,3%) ответили «Да, может», 2 человека (6,7%) затруднились ответить, вариант «Нет, не может» не выбрал никто. Таким образом, почти все респонденты считают, что межкультурная коммуникация в онлайн-играх может повысить знания игрока о разных культурах. Когда игроки из разных стран встречаются в одном чате, им может быть интересно обсудить не только тему игры, но и традиции, ценности их культур, сравнить их, найти что-то общее и посмотреть на различия.

Вопрос № 5. Вы сами играли в многопользовательские онлайн-игры? «Да, и продолжаю играть» – 28 человек (93,3%), «Да, но в последнее время не играю в такие игры» – 2 человека (6,7%), вариант «Нет, вообще не играл» не выбрал никто. Данный вопрос был задан из-за того, что в игровые сообщества, где распространялся опрос, мог случайно попасть человек, который играет только в однопользовательские игры, а следующий блок направлен на опыт в онлайн-играх. Если бы респондент ответил, что он никогда не играл в многопользовательские игры, то для него опрос закончился бы. Однако все респонденты играют либо когда-то играли в такие игры, поэтому им всем был предложен второй блок вопросов.

Рассмотрим ответы респондентов во втором блоке.

Вопрос № 6. Сколько времени в день Вы проводите, играя в онлайн-игры? Результаты показали следующее: большинство из респондентов проводят в онлайн-играх в промежутке от 4 до 6 часов, чуть меньше – 1-3 часа, еще меньше – более 6 часов в день.

Вопрос № 7. Какой тип коммуникации Вы используете в онлайн-играх? В данном вопросе была возможность выбрать несколько вариантов ответа, так как игроки зачастую могут использовать несколько типов даже одновременно. Анализируя ответы, был сделан вывод о том, что практически все респонденты общаются в онлайн-играх при помощи разных типов коммуникации. 18 человек выбрали все три вида общения, 4 человека выбрали текстовый и голосовой чат, еще 4 человека – текстовый чат и визуальную коммуникацию, а 2 человека – только текстовый чат. Большинство игроков выбирают для себя сразу несколько вариантов общения в играх, так как это удобнее – что-то можно написать текстом или сказать голосом, а что-то показать жестами, эмоциями. При межкультурной коммуникации выбор также может быть разным, в зависимости от ситуации. Если человек плохо владеет иностранным языком, то вероятнее всего, он выберет текстовый чат, чтобы иметь время перевести сообщение для иностранного собеседника. Но если игрок уверенно говорит на иностранном языке, то он может выбрать и голосовой чат для коммуникации с пользователем из другой страны.

Вопрос № 8. Как часто Вы встречаете игроков другой культуры в онлайн-играх? 14 человек (46,7%) отметили «Часто», 11 человек (36,7%) – «Иногда», 3 человека (10%) – «Редко», 2 человека (6,7%) – «Никогда». Большинство респондентов так или иначе встречают пользователей других культур в онлайн-играх, таким образом, игры действительно являются полем для возможности межкультурной коммуникации между игроками.

Вопрос № 9. Вам когда-нибудь приходилось самому общаться с игроком из другой страны в онлайн-игре? «Да, был такой опыт» – выбрали 24 человека (80%), «Нет, такого опыта не было» – 6 человек (20%). Таким образом, многие респонденты уже имели опыт межкультурного общения в онлайн-играх. Тем не менее, 6 человек не участвовали в такой коммуникации, хотя в предыдущем вопросе только 2 человека никогда не встречали игроков из других стран, значит, оставшиеся 4 человека встречали таких людей, но по каким-то причинам не начинали с ними общение: может быть они в этом не заинтересованы, а может они не знали язык игрока, чтобы построить межкультурный диалог.

Вопрос № 10. Если у Вас был опыт межкультурной коммуникации в онлайн-игре, то это был позитивный или негативный опыт? Данный вопрос не был помечен как обязательный, так как не у всех мог быть подобный опыт, что и показал предыдущий вопрос. Результаты получились следующими: «Позитивный опыт» – 7 человек (29,2%), «Негативный опыт» – 3 человека (12,5%), «Был и позитивный, и негативный опыт» – 14 человек (58,3%). Таким образом, чуть больше половины респондентов сталкивались как с позитивным, так и негативным опытом межкультурной коммуникации в онлайн-играх. Автор может предположить, что плохой опыт как раз может быть связан с недопониманиями, стереотипами и нетерпимостью игроков к другим. Однако вместе с этим, эти респонденты имели и положительный опыт. Только позитивный опыт имеют 7 игроков, а только негативный – всего 3 человека. Игровое сообщество должно стремиться к тому, чтобы пользователи имели только позитивный опыт межкультурного общения.

Вопрос № 11. Есть ли у Вас друзья из других стран, с которыми познакомились в онлайн-игре? «Да, есть либо были» – 19 человек (63,3%), «Нет, и не было» – 11 человек (36,7%). Таким образом, у большинства респондентов есть либо были друзья из других стран, с которыми они начали знакомство

в онлайн-игре. Действительно, общение в игре может перейти за ее рамки, если люди захотели дружить и разговаривать не только по теме игры, поэтому там можно найти друзей, которые находятся в разных точках мира. А такая дружба может также способствовать получению новых знаний о культурах и традициях, об особенностях стран и национальностей.

Вопрос № 12. Вы сами были когда-нибудь заинтересованы в межкультурном общении в онлайн-играх? Вариант «Да, для меня это может быть интересно» выбрали 16 человек (53,3%), «Нет, для меня это неинтересно» – 5 человек (16,7%), «Затрудняюсь ответить» – 9 человек (30%). Таким образом, 16 игроков были сами заинтересованы в том, чтобы принять участие в коммуникации с человеком другой культуры в онлайн-игре, для них это могло быть или остаться интересным способом узнать новые факты о культурах и познакомиться с людьми разных стран. Всего 5 человек отметили, что такое общение для них не вызывает интереса. В вопросе № 8 шесть респондентов отметили, что у них не было опыта межкультурной коммуникации в онлайн-играх. Сопоставляя результаты, можно предположить, что данного опыта у них не было как раз из-за отсутствия интереса к такому общению в игре.

Вопрос № 13. Есть ли у Вас предложения, как улучшить межкультурную коммуникацию в онлайн-играх? Данный вопрос являлся необязательным, так как не у всех респондентов могли возникнуть предложения по данной теме. Было получено 12 ответов, несколько из них развернутые, а остальные состояли из одного-двух предложений и совпадали по смыслу. Респондентами были выдвинуты следующие предложения по улучшению межкультурной коммуникации в онлайн-играх:

- быть более терпимым друг к другу;
- подвергать сомнениям существующие стереотипы о культурах;
- контролировать токсичное поведение игроков;
- ужесточать наказания для тех, кто создает неприятную атмосферу при коммуникации;
- встраивать в чаты игр автоматический перевод сообщений;
- создавать общие сервера в играх.

Респонденты выдвинули интересные предложения, с большинством из них автор солидарен. Если игроки будут терпимы ко всем, вне зависимости от того, из какой человек страны, какая у него культура и ценности, то может сложиться комфортная межкультурная коммуникация. Также необходимо помнить, что стереотипы могут быть ошибочными, и они не должны влиять на первое впечатление об игроке [1]. Наказаниями для токсичных игроков должны быть заинтересованы и сами разработчики игр, и игроки. Разработчики могут усовершенствовать свой кодекс правил и в случае его нарушения, не просто блокировать чат на какое-то время, но и следует задуматься о блокировке аккаунта. Так как если на игрока накладывается бан чата на день, то по его окончании игрок снова может создавать негативную атмосферу в чате. А игроки в свою очередь должны соблюдать правила и поддерживать других пользователей, попытаться защитить в случае, если кто-то пытается спровоцировать конфликт, либо если игрок подвергся кибербуллингу. Автоматические переводы сообщений – тоже хорошее предложение, об этом уже говорилось в предыдущей главе курсовой работы. Однако в настоящий момент далеко не все игры имеют такую функцию чата, поэтому у игроков и возникла мысль об этом. Что касается общих серверов, то здесь вопрос спорный. Опять же, в некоторых играх единый сервер существует и функционирует, но такая система может подойти не для всех игр, а именно для тех, где важен отправляемый и получаемый игровой сигнал. Например, если в играх со сражениями будет один сервер для всех, то у игрока, который будет находиться ближе к этому серверу, не будет задержки действий, а вот у пользователя, который находится дальше – возникнут игровые проблемы. Поэтому данное предложение хоть и позволяет людям из разных стран встречаться в играх намного чаще, но это вызовет проблемы со стороны игрового процесса.

Таким образом, по полученным из опроса результатам можно сделать вывод о том, что большинство респондентов-игроков считают, что онлайн-игры – это поле, в котором можно поучаствовать в межкультурной коммуникации и узнать новое о культурах, найти новых друзей из разных стран мира, и возможность получения такого опыта вызывает интерес у игроков. Но игроки должны соблюдать адекватную и приятную атмосферу в чатах, несмотря на культурные различия пользователей игровых платформ, чтобы межкультурная коммуникация в онлайн-играх создавала только положительный опыт. И даже если люди столкнулись в игре с человеком из другой страны, но у них нет интереса в долговременной коммуникации с ним, то необходимо проявлять толерантность и соблюдать правила общения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гуливец, Н. А. Преодоление трудностей межкультурной коммуникации / Н. А. Гуливец // Вестник Московской международной академии. – 2014. – № 2. – 17 с.
2. Юрков, А. А. Типологизация пользователей онлайн-игр и их мотивация / А. А. Юрков // Знание. Понимание. Умение. – 2012. – № 3. – 301 с.