

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/glava-diploma/276619>

Тип работы: Глава диплома

Предмет: Социология личности

Оглавление

Глава 1. Компьютерные игры, как культурная реальность. 2

1.1. Понятие «компьютерная игра» и ее ключевые идеи 2

1.2. Влияние компьютерных игр на формирование системы социальных и жизненных ценностей 12

1.3. Воздействие компьютерных игр на психологическое состояние человека 25

Список литературы 34

Введение

Современный мир можно с уверенностью назвать цифровым. Цифровой мир – это мы и окружающий нас информационный поток, трансформированный к использованию с помощью различных компьютерных устройств. По мнению Э. Шмидта и Дж. Коэна, цифровой мир или онлайн-вселенная накладывает отпечаток на то, как мы взаимодействуем друг с другом и какими видим себя в будущем. Следует заметить, что настоящая реальность находит отражение и в нашем образовании. Для него значимым становится подготовка активного, предприимчивого человека, способного генерировать и воплощать в жизнь социально востребованные идеи. Данная установка находит отражение в стандартах разного уровня образования.

Реализации данной установки способствует использование в образовательном процессе активных методов, обеспечивающих оптимальные условия для развития личности.

Игровая индустрия всецело захватила медиапространство развлекательной продукции, которую поглощают представители подрастающего поколения.

В жизни современной молодежи большое значение имеют ролевые групповые компьютерные онлайн-игры типа “MMORPG”, “MUD”, в которые одновременно играют несколько подростков, включённых в виртуальный мир приключений со значимыми ролевыми позициями в психологически захватывающих сюжетах из мира фантазии. Играя, подросток становится героем уникального события. В игре он становится субъектом деятельности, самостоятельно конструирующим совместное смысловое пространство.

В связи с тем, что доля урбанизации в современных развитых обществах очень велика (Россия 73,7%, США 81%, Франция 85%), то и проблема информационного загрязнения все чаще появляется на повестке дня многих форумов и конференций.

Перенасыщение происходит по причине того, что органы чувств человека в городской среде не имеют времени или пропускной способности, чтобы обработать все внешние сигналы об объектах или информации. Это приводит к упрощению поведения людей в городах, созданию рутинности – однообразности жизни общества. Из-за этого американский психолог Д. А. Миллер (Джордж Армитаж Миллер (1920-2012) – американский психолог, член академии наук США. Изучал особенности поведения людей в обществе городской среды) полагал, что люди стали использовать адаптационную стратегию против информационного загрязнения окружающего их пространства: игнорируя информацию, по их мнению, считающейся неважной.

Из этого процесса можно выделить особенности:

Общество начинает формировать естественную защиту против информационного загрязнения.

Из-за незавершенности формирования этой защиты большие объемы информации проходят мимо человека, а процесс передачи полезной информации в обществе замедляется.

В социологической литературе проблема изучения социальных аспектов игровой деятельности затрагивается в комплексе вопросов социализации, в изучении влияния масс-медиа на воспитание. Пока в социологической литературе остаются без ответа вопросы о социальной сущности игр, о составе и спектре современных игр и их соотношении, об их роли и функциях в современных условиях, о влиянии на социализацию особенно проблемных подростков. Нет исследований, посвященных обобщению опыта деятельности по организации и управлению игровой деятельностью подростков и молодежи.

Степень научной разработанности темы. В классической социологической литературе проблемы игрового

поведения и игровой деятельности изучались в контексте проблем социализации и освоения социальных ролей, в концепциях освоения различными видами деятельности и социального действия. Это труды Дж. Соссарда, М. Вебера, Б. Малиновского, Дж. Г. Мида, Р. Мертона, Я. Морено, Т. Парсонса, Г. В. Плеханова, Г. Риккерта, Н. Смелзера, Г. Спенсера, Г. Тарда, Т. Шибутши.

Социокультурные и исторические проблемы воспитания в игре рассматриваются в работах историков, культурологов, социологов культуры Ф. Арьеса, Г. Л. Дайн, Е. А. Покровского. Совершенно уникальное место в разработке теорий игры и ее места в истории культуры, в формировании социокультурных норм и традиций в истории человечества принадлежит Й. Хейзинге, который и считается основоположником нового направления в науке.

Тем не менее остались нерешенными проблемы изменения структуры игр, которые обращены к таким возрастным группам, как подростки и молодежь США, не ясны причины активизации игровой деятельности во всех группах населения именно, живущих в США.

Объект исследования: социализация молодежи в США.

Предмет исследования: изучение социальной направленности компьютерных игр и их роль в социализации молодежи США.

Цель исследования: изучить влияние компьютерных игр на социализацию молодежи США.

Исходя из заявленной цели в исследовании поставлены следующие задачи:

Теоретико-методологической основой диссертации являются социологические теории Дж. Соссарда, М. Вебера, Дж. Г. Мида, Р. Мертона, Я. Морено, Т. Парсонса, Г. Риккерта, Н. Смелзера, Г. Спенсера, Г. Тарда, Т. Шибутани, а также концепции П. П. Блонского, Л. И. Божович, Л. А. Ленгера, Л. С. Выготского, П. М. Ершова, А. В. Запорожца, И. С. Кона, А. Н. Леонтьева, А. Р. Лурия, С. Л. Рубинштейна, Д. Н. Узнадзе, П. Г. Щедровицкого, Д. Б. Эльконина.

Теоретические методы исследования: сравнительно-исторический анализ, структурно-функциональный анализ, факторный анализ, системный подход и средовой подход, обобщение и интерпретация социологических, психологических, социально-психологических теорий и концепций.

Эмпирические методы исследования:

Теоретическая значимость исследования. Основные положения могут быть использованы в дальнейшей разработке теорий социализации подростков и молодежи; в изучении влияния масс-медиа на этот процесс; в изучении структуры личности молодежи США и изменений, проходящих под влиянием различных факторов социализации.

Практическая значимость исследования. Материалы исследования могут быть использованы в практической работе с молодежью, в разработке социально-педагогических технологий оптимизации процессов социализации.

Глава 1. Компьютерные игры, как культурная реальность.

1.1. Понятие «компьютерная игра» и ее ключевые идеи

Современные тренды информационной безопасности в науке, бизнесе и образовании индустрия и игровое сообщество могут сыграть положительную роль.

Есть два основных определения игры:

1. Игра — это осмысленная, непродуктивная деятельность, направленная на процесс, а не результат. Также в рамки этого определения входят все предметы, программы и процессы, направленные на подобную деятельность.

2. Игра — это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Если первое определение игры относится к релаксационным и культурным процессам в обществе, то второе определение напрямую влияет на информационное пространство общества и, как следствие, на его информационную безопасность.

Игра и игровая деятельность являются одним из основных видов человеческой активности.

Понятие игры как феномена исследуется достаточно давно и в разных аспектах: метафорическом, социально-психологическом, эстетико-культурологическом, лингвистическом, философско-антропологическом [18].

Существует огромное многообразие игр. В них могут играть как взрослые, так и дети.

Нас в большей мере интересует компьютерная игра, ее потенциал для успешного течения процесса социализации.

Как видно, игры в ключе второго определения приносят прямую пользу обществу: помогают усваивать материал, учат отыгрывать определенные роли в обществе, учат работать в команде и так далее. На протяжении всего своего существования индустрия компьютерных игр рассматривалась, в первую очередь, как часть индустрии развлечений, а потому к ней, чаще всего, применялось первое определение.

В «Большой российской энциклопедии» компьютерная игра определяется двумя определениями: - «взаимодействие по определённом алгоритму (с целью развлечения, обучения или тренировки) человека (группы людей) с компьютером или группы людей друг с другом посредством компьютера»; -

«компьютерная программа, которая организует игровой процесс и управляет им, а также осуществляет взаимодействие между соперниками и партнёрами по игре или сама выступает в качестве игрока».

Исследователи (Л.Е. Гринин, А.В. Коротаев, С.Ю. Малков, К.В. Яблоков) предлагают рассматривать компьютерную игру как компьютерную программу с выборной возможностью: - либо для организации игрового процесса (геймплея) и коммуникации партнеров-игроков; - либо в статусе игрового партнера.

На наш взгляд, компьютерная игра – это компьютерная программа, организующая и обеспечивающая процесс игры посредством установления коммуникации между ее участниками. Развивающий потенциал игры – это возможности, которые получает участник игры и благодаря которым совершенствуется в своем развитии. В предложенной трактовке понятия «компьютерная игра» показана одна из таких возможностей – установление коммуникации между ее участниками.

Зародившись в начале 70х годов XX столетия, игровая индустрия прошла огромный путь.

То, что начиналось, как простые аркады (короткие по времени, но интенсивные по игровому процессу игры), которые делались группами по 2-3 человека за месяц при минимальных затратах теперь стало огромным рынком с большим количеством участников (134 млрд. \$ по итогам 2018 г.).

Современная мировая культура, основываясь на достижениях и традициях прошлых столетий, имеет свои новые течения, особенности и феномены .

Примером последнего могут послужить компьютерные игры. Растущее число людей, играющих в видеоигры, означает, они оказывают неоспоримое влияние на культуру. Этот эффект отчетливо виден в растущем признании основных аспектов игровой культуры. Видеоигры также изменили способ производства и потребления многих других форм мультимедиа, от музыки до фильмов.

Образование также изменилось благодаря видеоиграм, а именно использованию новых технологий, которые помогают учителям и ученикам общаться по-новому с помощью образовательных игр, таких как Brain Age. Поскольку компьютерные игры имеют все большее влияние на нашу культуру, многие высказывают свое мнение о том, следует ли считать эту форму досуга частью современной мировой культуры .

Чтобы полностью понять влияние видеоигр на массовую культуру, важно понимать развитие игровой индустрии. Много людей достаточно серьезно относятся к играм, считая, что происходящие в них действия полностью зависят от действий игрока. Благодаря возникновению таких ощущений компьютерную игру можно назвать искусством. Однако есть и другая точка зрения. Компьютерные игры нельзя назвать полноценным видом искусства, но при этом заявлять о том, что они не имеют отношения к нему, тоже неправильно.

Список литературы

Монографии

1. Аммаев С.А., Колтун И.А. Компьютерные игры как феномен современной культуры. Пятигорск, 2016. 223 с.
2. Иванов, М. С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности / М. С. Иванов. – Кемерово: Изд-во Кемеровского государственного университета, 2008. – 153 с.
3. Беляев Д.А., Беляева У.П., Меринов К.А., Казарин А.В. Теория мономифа и универсальные концепты в повествовательной структуре видеоигр // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том. 9. № 2А. С. 114-120.

Статьи

Учебные издания, справочно-энциклопедическая литература

4. Азалиева М.А., Упорова О.С., Полеева В.А. Ключевые тенденции развития рынка видеоигр // Современная наука и молодые учёные. 2021. С. 71-73.

5. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психол. журнал. 2011. Т. 32. № 6. С. 49-58.
6. Бершадский А.М. Игровые компьютерные технологии в системе образования / А.М. Бершадский, Е.Е. Янко // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <https://technology.snauka.ru/2016/09/10429>
7. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. №. 2. С. 240-252.
8. Богачева, Н. В. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игры / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2015. – Т. 12. – № 1. – С. 29-53.
9. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Проблема классификации компьютерных игр в контексте психологических исследований геймеров // Культура и технологии. 2018. Т. 3. №. 4. С. 76-89.
10. Войскунский А. Е., Петренко В. Ф., Смылова О. В. Мотивация хакеров: психосемантическое исследование // Психологический журнал. 2003. Т. 24. № 1. С. 104-118.
11. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка / Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. 656 с. 5. Грушина А.А., Данилова М. В. Влияние СМИ на личность подростка // Молодой учёный. 2018. № 3 (189). С. 162-164.
12. Галкин Д.В., Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. № 3.
13. Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции: вопросы типологии, диагностики и классификации // Вопросы наркологии. 2020. №4 (187). С. 7-23.
14. Ениколопов С. Н. Массовая коммуникация и проблема насилия [Электронный ресурс] // Экология и жизнь. URL: <http://www.ecolife.ru/zhurnal/articles/25570/>
15. Касимова Э.Г., Лемешко Т.А., Толмачёв Д.А. Исследование зависимости физической агрессии, гнева и враждебности от видеоигр // Синергия Наук. 2018. № 30. С. 1776-1779.
16. Коротышев, А. П. Игровые онлайн-сообщества – ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи / А. П. Коротышев, П. П. Рыхтик // Социум и власть. – 2019. – № 3 (77). – С. 30-39.
17. Кряжева, Е. В. Изучение предпочтений пользователей компьютерных игр / Е. В. Кряжева, М. Ю. Виноградская, К. В. Беляев // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 72-4. – С. 334-337.
18. Лысак, И. В. Компьютерная и интернет-зависимость: эволюция подходов к исследованию проблемы / И. В. Лысак // Мир науки, культуры, образования. – 2017. – № 4 (65). – С. 206-209.
19. Макалатия А. Г., Матвеева Л. В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. № 1 (25). С. 15-24.
20. Малый Д.В., Иноземцева Ю.В. Компьютерная игра как способ социализации личности // Национальные приоритеты России. 2017. № 1 (23) – с. 68-72.
21. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под редакцией В. В. Савчука. – СПб. : Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с.
22. Михайлова, О. Б. Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры как ресурс развития личностного потенциала / О. Б. Михайлова, В. И. Черномырдина // Мир науки. – 2018. – Т. 6. – № 4. – С. 1-7.
23. Пахомова В. Г. Детско-родительские отношения как фактор развития игровой активности младшего школьника в поле игровой виртуальной реальности // Российский психологический журнал. 2016. №1. С. 105-112.
24. Петровская Н.М. Психологические особенности Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. №. 4 (48). С. 12-21.
25. Петровская, Н. М. И. Психологические особенности Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры / Н. М. И. Петровская // Ученые записки. – 2018. – № 4 (48). – С. 1-9.
26. Плотников, В. В. Онлайн-игры в социокоммуникативной среде сети Интернет / В. В. Плотников, Е. О. Кубякин, И. К. Стригуненко, Я. Ю. Белашова // Вестник Краснодарского университета МВД России. – 2018. – № 1 (39). – С. 63-66.
27. Рубцова О.В., Панфилова А.С., Артеменков С.Л. Исследование взаимосвязи личностных особенностей игроков подросткового и юношеского возраста с их поведением в виртуальном пространстве (на примере групповой компьютерной игры «Dota 2») // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 1. С. 137-

28. Соболев Н.А., Игумнов С.А. Зависимость от компьютерных игр у подростков, проблемы диагностики и коморбидности // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2021 (21). № 2. С. 105-113.
29. Соколова Н.Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? / Международный журнал исследований культуры. – 2012. – № 3(8). С.6-10.
30. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире / Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71—80.
31. Таров, Д. А. Влияние компьютерных игр на критическое мышление и успеваемость учащихся / Д. А. Таров, И. Н. Тарова // Современные наукоемкие технологии. – 2019. – № 10. – С. 175-179.
32. Фальков А. И. Ребёнок и компьютер // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии. 2000. № 4. С. 14.
33. Хасанова И.И., Котова С.С. Взаимосвязь интернет-зависимости с совладающим и отклоняющимся поведением учащейся молодежи // Образование и наука. 2017. Т. 19. № 4.
34. Чернов Д.А. Профилактика игровой компьютерной зависимости среди подростков // Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи. 2015. С. 459-469.
35. Чуева, Е. Н. Особенности идентификации личности с игровым персонажем онлайн-игр / Е. Н. Чуева, Д. В. Москоленко // Ярославский педагогический вестник. – 2020. – № 2 (113). – С. 112-120.
- Учебные издания, справочно-энциклопедическая литература
36. Арьее Ф. Гебе но к и семейная жизнь при старом порядке. Екагернттбург, Изд-во Уральского университета, 1999
37. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т. 12. №. 1.
38. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Разнообразие психологической специфики геймеров и проблема классификации компьютерных игр в психологии // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. №. 2. С. 240-252.
39. Большая российская энциклопедия / А.Г. Леонов, А.В. Ермолович. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/hyIRZ>
40. Волков А. Н. Стратегии преодоления Интернет-зависимости в подростковой среде // Феноменология и профилактика девиантного поведения: материалы Всерос. науч.- практ. конф., Краснодар, 8 декабря 2016 г. / под ред. А. А. Тагановой, С. А. Павловой, И. С. Нестеренко, Н. А. Деевой, А. С. Бондаренко, А. С. Осиповой. Краснодар, Краснодарский университет МВД России, 2008. С. 144-150.
41. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка / Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. 656 с.
42. Гребенникова Н.В. Характерологические особенности старших подростков, склонных к компьютерно-игровой зависимости // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2017. № 3.
43. Ениколопов С. Н. Массовая коммуникация и проблема насилия [Электронный ресурс] // Экология и жизнь. URL: <http://www.ecolife.ru/zhurnal/articles/25570/>
44. Ершова И. А., Чудинов Т. А., Пермьякова М. Е. Личностные особенности подростков с разными стадиями компьютерной зависимости // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: проблемы образования, науки и культуры. 2016. № 2. С. 91-98.
45. Иванов, М. С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности / М. С. Иванов. – Кемерово: Изд-во Кемеровского государственного университета, 2008. – 153 с.
46. Кочетков Н. В., Воложаева Е. Н. Взаимосвязь увлечённости онлайн-играми и мотивации к обучению разностатусных школьников // Психологическая наука и образование. 2021. Т. 26. № 4. С. 34-42.
47. Кочетков Н.В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики // Социальная психология и общество. 2016. Т. 7. № 3. С. 148-163.
48. Кузнецова, Е. В. Некоторые аспекты влияния онлайн и сетевых игр на формирование девиантного поведения несовершеннолетних / Е. В. Кузнецова // Вестник Московского университета МВД России. – 2014. – № 10. – С. 85-88.
49. Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. – СПб. : Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. – 328 с.
50. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под редакцией В. В. Савчука. – СПб. : Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с.
51. Михайлова, О. Б. Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры как ресурс развития личностного потенциала / О. Б. Михайлова, В. И. Черномырдина // Мир науки. – 2018. – Т. 6. – № 4. – С. 1-7.

52. Мишина М. М., Григорьева С. И., Губанов А. В. Интернет-зависимость и переживание одиночества современным молодым человеком // Гуманитарное пространство. 2018. Т. 7. № 3. С. 504-514.
53. Пахомова В. Г. Детско-родительские отношения как фактор развития игровой активности младшего школьника в поле игровой виртуальной реальности // Российский психологический журнал. 2016. №1. С. 105-112.
54. Петровская Н.М. Психологические особенности Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. №. 4 (48). С. 12-21.
55. Плешаков В.Д. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens' а до Homo Cyberus'a. URL: <http://homocyberus.ru/sites/default/files/homocyberus.pdf>
56. Плотников, В. В. Онлайн-игры в социокоммуникативной среде сети Интернет / В. В. Плотников, Е. О. Кубякин, И. К. Стригуненко, Я. Ю. Белашова // Вестник Краснодарского университета МВД России. – 2018. – № 1 (39). – С. 63-66.
57. Покровский В.А. Детские игры, преимущественно русские. М-, 1887.
58. Постол О.Л., Ходжиева Л.С., Мазур В.Е. Киберспорт во время пандемии //Актуальные проблемы развития и совершенствования системы физического воспитания для подготовки специалистов в транспортной отрасли. 2020. С. 184-187.
59. Рубцова О.В., Панфилова А.С., Артеменков С.Л. Исследование взаимосвязи личностных особенностей игроков подросткового и юношеского возраста с их поведением в виртуальном пространстве (на примере групповой компьютерной игры «Dota 2») // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 1. С. 137-148.
60. Рыбников, В. Ю. Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности ее профилактики / В. Ю. Рыбников, О. В. Литвиненко, В. А. Юренкова. – СПб. : 2009. – 122 с.
61. Собкин В. С., Евстингеева Ю. М. Особенности интереса учащихся к компьютерным играм: жанровые предпочтения // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий: материалы международной интернет-конференции. Москва, 20 марта 2001 г. / под ред. А. Е. Войскунского. М.: Моск. общ. науч. фонд, 2001. С. 26-35.
62. Соболев Н.А., Игумнов С.А. Зависимость от компьютерных игр у подростков, проблемы диагностики и коморбидности // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2021 (21). № 2. С. 105-113.
63. Солдатов Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире / Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71—80.
64. Степанова О.А. Теория и методика игры / О.А. Степанова, М.Э. Вайнер, Н.Я. Чутко; под ред. Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. – М.: Издательство Юрайт, 2019.
65. Сухов А.А. Современные компьютерные игры: трансформации этического дискурса // Художественная специфика и социальный потенциал современного искусства. Сборник научных статей. Екатеринбург, Издательство: Автономная некоммерческая организация высшего образования "Гуманитарный университет" (Екатеринбург). – 2017. – С. 221-239
66. Фальков А. И. Ребёнок и компьютер // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии. 2000. № 4. С. 14.
67. Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлечённости комп .Беляев Д.А., Беляева У.П., Лукашина В.Д., Тезина Е.А. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. 2020. Том 10. № 2А. С. 99-105.
68. Хасанова И.И., Котова С.С. Взаимосвязь интернет-зависимости с совладающим и отклоняющимся поведением учащейся молодежи // Образование и наука. 2017. Т. 19. № 4.
69. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с кидерл. - М.: Изд. группа «Прогресс-Академия». 1992
70. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1997
71. Хейзинга Й. Осень средневековья. М., 1989.
72. Чернов Д.А. Профилактика игровой компьютерной зависимости среди подростков // Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи. 2015. С. 459-469.
73. Чиркова В.В., Чиркова Л.Н. ИТ-технологии в патриотическом воспитании молодежи // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2015. Т. 11. № 1. С. 383-387.
74. Чуева, Е. Н. Особенности идентификации личности с игровым персонажем онлайн-игр / Е. Н. Чуева, Д. В. Москоленко // Ярославский педагогический вестник. – 2020. – № 2 (113). – С. 112-120.
75. Швацкий А.Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми

// Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 2. С. 409–412.

76. Шмаков С.А. Игры учащихся феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994

77. Шмидт Э. Новый цифровой мир. Как технологии меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятия государств / Э. Шмидт, Дж. Коэн; перевод с англ. С. Филина. – М., 2013.

78. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978.

79. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Больбот. – Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.

80. Яблоков К.В. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации // История и математика: Анализ и моделирование социально-исторических процессов / Ред. С.Ю. Малков, Л.Е. Гринин, А.В. Коротаев. – М., 2007. С. 263-303.

81. Trivino Gordillo, E. J. How videogames have influenced entertainment and the way the people have lived over the last decades // Private educational unit Javier, 2018. – 29 p.

82. Harrer, S. Games and bereavement: how video games represent attachment, loss, and grief / ed. by S. Harrer. – Medienwissenschaft, 2019. – 274 p.

83. Kowert, R. Video Games and Social Competence // Routledge advances in games studies // ed. by R. Kowert. – Routledge, 2014. – 246 p.

84. Rogers, R. How Video Games Impact Players: The Pitfalls and Benefits of a Gaming Society / ed. by Ryan Rogers. – Lanham, MD: Lexington Books, 2016. – 153 p.

85. Penix-Tadsen Ph. Video Games And The Global South / ed. by Ph. Penix-Tadsen. – Pittsburgh: ETC Press, 2019. – 300 p.

86. Video Games Around The World / ed. by M. J. P. Wolf. – London: The MIT Press, 2015. – 697 p

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/glava-diploma/276619>