

Саковский Е.П.

БГЭУ, ИСГО, группа ДИМ-1, 1 курс

ВЛИЯНИЕ ММОГ НА СТАНОВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Научно-технический прогресс, набравший к концу XX в. головокружительную скорость, послужил причиной появления такого чуда современности как компьютер и компьютерные технологии.

В условиях развития информационно-коммуникационных технологий и распространения интернета наблюдается усиление виртуализации общественных отношений, сопровождаемое переносом социально-экономической активности в киберпространство мировой компьютерной сети. Этот факт подчёркивает актуальность выбранной темы. Цель своей работы я вижу в том, чтобы на основе существующих знаний проанализировать роль и место ММОГ в развитии информационного общества XXI-ого века.

Конец XX - начало XXI века знаменует устойчивое увеличение масштабов применения информационных технологий, что сопровождается виртуализацией человеческой деятельности. Основу современного общества составляют «сетевые» структуры. Именно через сети происходит становление новых форм различных социальных институтов, структур и сообществ. Одной из таких сетей является сеть Internet. Одними из самых популярных развлечений в сети Интернет являются массовые многопользовательские онлайн-игры.

Класс игр «Массовые многопользовательские онлайн-игры» (англ. *Massively Multiplayer Online Game*, *MMO*, *ММОГ*) — сетевые компьютерные игры, в которых одновременно участвует большое количество игроков (в основном, не менее нескольких десятков).

Влияние которое оказывают массовые многопользовательские онлайн-игры на становление информационного общества можно разделить на 3 категории: Экономическое; Когнитивное; Социальное.

Игровая индустрия, как сфера экономики, и в особенности продукция ММОГ, уже развиваются стремительными темпами. Однако в последнее время на рынке массовых многопользовательских игр сформировалась олигополия нескольких гигантов игростроения, за счёт которых и осуществляется влияние онлайн-игр на экономику многих стран уже сейчас.

Контактируя между собой общаясь и взаимодействуя, игроки делятся своими знаниями опытом и идеями (не только по игре) между собой, формируя вокруг себя особое информационное пространство. Именно этот фактор оказывает непосредственное влияние на развитие информационного общества по всему миру. Это когнитивное влияние.

Социальное же влияние заключается в образовании особой группы людей, которые работают в сфере массовых онлайн-игр, обеспечивая другим пользователям доступ к игре в сети, а так же группы людей которые играют в эти игры.

Таким образом, можно сделать вывод, что на развитие информационного общества значительное влияние оказывает индустрия компьютерных игр, в частности ММОГ, так как она постепенно повышает свою долю в экономике многих стран, формирует новые социальные группы людей, способствует становлению особого информационного поля, жизненно необходимого для функционирования информационного общества в будущем.

Литература:

1. Дубровский Е.Н. Информационно-обменные процессы как факторы эволюции общества. М.: МГСУ, 1996.
2. *Кастельс М.* Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. - М.: Academia, 1999.
3. Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. — М., 2008.