**Удников Максим Алексеевич**

**Московский Государственный Лингвистический Университет**

ИМО и СПН, Социология, магистратура, I курс

**Научный руководитель:**

Кандидат социологических наук, старший преподаватель О.Н. Шаева

**Коммуникация в онлайн-видеоиграх между геймерами (на примере онлайн-видеоигры Counter Strike: Global Offensive)**

Видеоигры в современном мире все больше захватывает круг интересов людей по всему миру. На примере России мы можем видеть, что на данный момент численность людей, играющих в видеоигры составляет 46 млн. человек и среди них 49% молодые люди в возрасте 18-30 лет и как показывает тенденция количество игроков ежегодно растет.

С появлением онлайн-видеоигр у геймеров появилась возможность коммуницировать друг с другом, независимо в какой точки мира геймеры сами находятся. Так как видеоигра – это виртуальный мир, следовательно, коммуникация в ней, между людьми, будет отличаться от коммуникации в реальном мире.

В рамках нашего исследования мы выявили содержательные и инфраструктурные характеристики коммуникации в онлайн-видеоиграх между геймерами (на примере видеоигры Counter Strike: Global Offensive). Мы провели теоретический анализ разных моделей коммуникации и на его основе рассмотрели инфраструктурные и содержательные характеристики коммуникации в онлайн-видеоигре. Для наибольшей валидности результатов исследования нами были использованы методы наблюдения и глубинного интервью.

В процессе нашего исследования мы раскрыли содержательные и инфраструктурные характеристики коммуникации, выяснили какие условия необходимы для начала коммуникации между геймерами, выявили основную цель общения геймеров в онлайн-видеоигре Counter Strike: Global Offensive, узнали самый распространённый вид жаргон у геймеров, в изучаемой нами онлайн-видеоигре, далее мы выявили, что общение геймеров не ограничивается общением только внутри своей команды, и завершая мы определили самое популярное средство связи у геймеров в онлайн-видеоигре Counter Strike: Global Offensive.

**Udnikov M.A.**

**Moscow State Linguistic University**

Institute of International Relations and Social – Political Sciences, Department of Sociology, 1st year Master’s degree student

**Academic Supervisor**: Shaeva O.N. Cand. Sc., senior lecturer.

**Communication in online video games between gamers (on the example of online video game Counter Strike: Global Offensive)**

Video games in the modern world increasingly captures the range of interests of people over the world. On the example of Russia, we can see that at the moment the number of people playing video games is 46 million people and 49% of them are young people aged 18-30 years and as the trend shows the number of players is growing every year.

With the advent of online video games, gamers have an opportunity to communicate with each other, regardless of where gamers are in the world. So a video game is a virtual world, therefore communication between people in it will be different from communication in the real world.

As part of our study we have identified the content and infrastructure characteristics of communication in online video games between gamers (for example, video game Counter Strike: Global Offensive).

We have conducted a theoretical analysis of different models of communication and on its basis considered the infrastructure and content characteristics of communication in an online video game. In order to implement all the stated objectives, we used further methods: observation and in-depth interviews.

In the course of our research we have revealed the content and infrastructure characteristics of communication, found out what conditions are necessary to start communication between gamers, identified the main purpose of communication of gamers in the online video game Counter Strike: Global Offensive, learned the most prevalent form of jargon among gamers in the studied online video game, then we have found out that communication of gamers is not limited to communication only within their team, and completing we have identified the most popular means of communication among gamers in the online video game Counter Strike: Global Offensive.