

УДК 316

Белашова Яна Юрьевна

инспектор ученого совета,

Краснодарский университет МВД России

belashova-y@bk.ru

Yana Yu. Belashova

Inspector of the Academic Council,

Krasnodar University of the Ministry of the Interior of Russia

belashova-y@bk.ru

ОНЛАЙН-ИГРЫ КАК ОБЪЕКТ СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ: ОБЩИЙ АНАЛИЗ

ONLINE GAMES AS AN OBJECT OF SOCIOLOGICAL RESEARCH: A GENERAL ANALYSIS

***Аннотация.** Инновационные технологии порождают новые формы досуговой деятельности, одной из которых являются компьютерные игры. В настоящее время приобретает массовый характер увлечение молодежи онлайн-играми, что проявляется в росте аудитории игровых онлайн-проектов. В рамках статьи рассматривается вопрос о перспективах социологического исследования онлайн-игр. Рассматриваются основные направления исследования онлайн-игр, присутствующие на уровне современного социологического знания. Ставится вопрос о том, что на уровне современного гуманитарного знания, постановка вопроса о значении и специфике виртуальных онлайн-игр осуществляется чрезмерно узко. Автором предлагаются направления исследования, связанные со значением онлайн-игр как культурного явления и среды коммуникации. Анализируется проблема ролевой определенности игровой коммуникации, а также механизмов социализации, протекающих в рамках игрового сообщества.*

***Ключевые слова:** общество, игра, онлайн-игры, компьютерные игры, виртуальность.*

***Abstract.** Innovative technologies give rise to new forms of leisure activities, one of which is computer games. Nowadays, youth's fascination with online games is becoming widespread, which is manifested in the growth of the audience of online gaming projects. The article discusses the issue of the prospects for sociological research of online games. The main directions of research on online games that are present at the level of modern sociological knowledge are considered. The question is raised that, at the level of modern humanitarian knowledge, the formulation of the question of the meaning and specificity of virtual online games is carried out too narrowly. The directions of research related to the value of online games as a cultural phenomenon and a space of communication*

are proposed. The article analyzes the problem of the role-specificity of game communication, as well as the mechanisms of socialization occurring within the framework of the game community.

Key words: *society, game, online games, computer games, virtuality.*

Испокон веку игра представляла собой одну из важнейших форм активности человека. Значение игры как культурного феномена многообразно: с одной стороны, многочисленные игры предстают в качестве важного культурного феномена, с другой, сам по себе, игровой процесс является одной из составных частей культурогенеза. Наконец, нельзя обойти вниманием позицию, которую высказал Й. Хейзинга, согласно которой, всякая культурно обусловленная деятельность, представляет собой разновидность игры[3].

Указанные позиции, обосновываемые на уровне полновесных исследований, не являются единственным подходом к феномену игр. Существует развитая парадигма восприятия всего, что связано с играми как несерьезного, в прагматическом плане, бессмысленного формата активности. Данный подход во многом проистекает из обыденного противопоставления игры и прагматической деятельности, основанного на недопонимании специфики игры как социального и культурного явления. И здесь, следует обратить внимание на то, что предвзятое отношение к феномену игр, а также, чрезмерно категоричное восприятие игровой деятельности могут повлечь за собой принятие несбалансированных решений уже в рамках социальной регуляции. При этом существуют риски, связанные как с недооценкой феномена игры, так и с чрезмерно серьезным отношением к элементам игровой реальности, не учитывающим условный характер отдельных игровых практик. Это свидетельствует о необходимости взвешенного, последовательного рассмотрения специфики игровых практик как социального явления. В рамках настоящей статьи осуществляется последовательное рассмотрение феномена онлайн-игры с точки зрения его социального аспекта.

Для начала следует дать общую характеристику того, что подразумевается под онлайн-игрой. Онлайн-игра – это разновидность компьютерной игры, в которую могут играть много пользователей одновременно. Ранее, доступ в онлайн-игры был возможен только в рамках использования компьютерных версий онлайн-игр, однако, в настоящее время, в связи с ростом уровня технологий, стало возможным сетевое игровое взаимодействие, в том числе, при помощи смартфонов и планшетов.

Ключевым аспектом онлайн-игры, в отличие от однопользовательской игры, является то, что она предполагает игровое взаимодействие пользователей, осуществляющих связь посредством сети Интернет. При этом возможны различные варианты:

- пользователи, осуществляющие игровое взаимодействие, могут выбираться игровым сервисом в случайном порядке;

- может иметь место запланированная игровая сессия между конкретными пользователями;

- может иметь место смешанный формат игрового взаимодействия (например, команда из знакомых друг другу людей против случайных противников).

В рамках Интернет-коммуникации реализованы возможности для совместной игры в самые разные виды игр, включая азартные игры (онлайн-покер), интеллектуальные игры (сервисы по сетевой игре в шахматы, го и т. д.), различного рода шутеры, МОВА-игры, ММОРПГ и т. д.. При этом, несмотря на то, что каждая из представленных разновидностей игровой деятельности имеет существенную аудиторию, наиболее популярными разновидностями онлайн-игр являются МОВА-игры и ММОРПГ, имеющие многомиллионную аудиторию. Особенности большинства подобных игр является имитация боевого противостояния между отдельными пользователями или командами, в рамках которого игроки противостоят как другим игрокам, так и разнообразным неигровым персонажам, реализованным в рамках игрового сеттинга.

Ежедневно миллионы игроков запускают игровые онлайн-сервисы ради развлечения, тратят на игровой процесс существенное количество времени, взаимодействуют друг с другом в рамках игры, общаются с единомышленниками вне игрового процесса. Все это позволяет рассматривать онлайн-игры в качестве серьезного социального явления, оказывающего значительное воздействие на социальную практику.

В рамках современного научного дискурса, одна из ключевых проблем, постановка которой циклически осуществляется, состоит в том, каковы социальные риски повального увлечения молодых людей компьютерными играми. В этом контексте, традиционно, производится постановка следующих проблем:

- влияния игровых практик на склонность молодых людей к насилию (проблема деструктивных моделей поведения, насаждаемых в рамках игрового процесса);

- «ухода от реальности» в виртуальную сетевую деятельность;

- игровой зависимости как основания для непродуктивной траты временных и материальных ресурсов.

Первый из обозначенных вопросов связан с тем, что существенная доля компьютерных игр содержит в себе симуляции насильственной деятельности, ярким примером чего может служить линейка игр GTA, или, например, популярный во всем мире шутер Counter Strike. В рамках компьютерных игр могут быть реализованы различные типы сеттинга (средневековье, киберпанк, современный мир, фантастические миры будущего и т. д.), что, соответственно, порождает различную степень близости демонстрируемых в рамках игрового процесса явлений и реальности. При этом сторонники ограничения компьютерных игровых практик обращают внимание на то, что в процессе игры человек ассоциирует

себя с тем игровым персонажем, которым он управляет. Соответственно, осуществление насилия как игровая норма может способствовать размытию социальных запретов и привитию деструктивных моделей поведения в качестве своеобразной нормы уже не в виртуальном мире, а в реальности[1]. Данный вопрос носит дискуссионный характер. В частности, существует противоположная точка зрения, предполагающая, что компьютерные игры выступают в роли своеобразного «выпускного клапана» социальной агрессии, которая накапливается у членов общества в ходе столкновения с неблагоприятными обстоятельствами, и потому, совершая имитацию насильственной деятельности в игре, члены общества растрачивают свой потенциал агрессивного поведения в реальном мире (подобно тому, как в японских предприятиях реализована практика избияния сотрудниками манекенов, с целью высвобождения агрессии и ее перенаправления в не деструктивное русло).

Что касается проблемы «ухода от реальности» в компьютерные игры, следует отметить, что данная проблема носит, с одной стороны, социальный характер (на уровне своих последствий для общества), с другой – имеет четко выраженную психологическую обусловленность[2], и, соответственно, тесно переплетается с проблемами мотивации развития, поиска путей самореализации, уровня социальных амбиций и степени их удовлетворенности и т. д.. В целом, онлайн-игры представляют собой лишь одно из возможных направлений эскапизма, и, в данном случае, корень проблемы состоит не столько в наличии притягательной сферы, в которую люди склонны уходить «с головой», сколько в наличии определенного рода социально-психологических нарушений, определяющих отсутствие достаточной мотивации к иным формам деятельности.

Собственно говоря, сходная ситуация имеет место и применительно к такому аспекту критики компьютерных игр, как непродуктивность траты времени (в особенности, в том случае, когда члены общества увлекаются игровой сессией в ущерб иным, прагматически значимым областям деятельности). Тот факт, что члены общества склонны нарушать тайм-менеджмент в пользу игровой деятельности, представляет собой проблему, прежде всего, на уровне общей практики распределения социальным субъектом своих временных ресурсов; при этом место онлайн-игры в данном случае может занять множество иных занятий: просмотр «ленты» в социальных сетях, общение, чтение книг и т. д.. При этом, что характерно, в исследовательской среде практически не ставится вопрос о вреде книг, в то время как риски, связанные с игровой зависимостью, активно рассматриваются. Это свидетельствует о некоторой предвзятости в отношении игровых форм деятельности, присутствующей как на уровне обыденного, так и на уровне отдельных направлений научного дискурса.

Проведенный обзор основных направлений отражения проблематики компьютерных игр в исследовательской практике свидетельствует о том, что постановка вопроса о социальном значении компьютерных игр

осуществляется на уровне сравнительно узкого набора проблем. Вместе с тем, существует множество актуальных проблем и вопросов, которые могут быть раскрыты в рамках социологического знания. Среди них мы хотели бы выделить следующие:

- онлайн-игры как социокультурное явление (с выходом на вопрос о формировании специфических субкультурных течений, возникновении игровых сообществ, объединенных общими интересами и т. д.);
- значение онлайн-игр как среды коммуникации;
- ролевой аспект взаимодействия в сетевом пространстве;
- специфические нормы взаимодействия, имеющие место на уровне виртуального пространства и феномен анонимности, как основание для деактуализации механизмов социального контроля.

Что касается первого аспекта, следует отметить, что, в настоящее время, имеет место множество фанатских культурных течений, возникновение которых обусловлено появлением определенного востребованного аудиторией культурного продукта (книги, фильма, настольной игры, компьютерной игры и т. д.). Представители данных течений склонны воспроизводить отдельные элементы воспринятого ими продукта (реплики, элементы внешнего вида, моменты ролевого взаимодействия и т. д.). Далеко не всегда, речь идет о формировании полноценного субкультурного течения, однако, зачастую, имеет место момент общности носителей определенного знания, осуществляющих в своей речи, внешнем виде, манере двигаться и т. д. отсылки к той или иной игре.

Следующий немаловажный аспект онлайн-игр состоит в том, что они в настоящее время представляют собой полноценную среду коммуникации, в рамках которой люди могут знакомиться, взаимодействовать друг с другом определенным образом и т. д.. Особенностью игрового виртуального пространства, в данном случае, является, с одной стороны, анонимность участников (в отличие от социальных сетей, где многие размещают достоверную информацию о себе), с другой – наличие общей сферы деятельности, предполагающей момент вовлеченности взаимодействующих субъектов в «общее дело». Наличие исходного ролевого момента в онлайн-играх существенно облегчает коммуникацию, что, само по себе, представляет существенный интерес.

Последний в данной нами классификации аспект онлайн-игр органично проистекает из перечисленных выше. Речь идет о том, что в рамках социальной коммуникации, реализуемой в виртуальном пространстве, действует существенно меньшее число запретов и ограничений, нежели в рамках обыденного коммуникативного пространства, что связано с моментом анонимности участников игрового процесса, а также, с недоразвитостью механизмов контроля поведения участников игрового процесса, реализованных на уровне действующих игровых проектов. В этом контексте, возникают специфические практики коммуникативного взаимодействия, характерные для игрового сообщества и, в частности, актуализируется

вопрос о том, какую форму социализации проходят дети и подростки, приобщаясь к многопользовательским игровым сервисам? Вместе с тем, последний вопрос является общим для всех форм виртуальной коммуникации, а не только для области онлайн-игр.

Итак, в настоящее время компьютерные игры представляют собой активно развивающуюся сферу, в которую вовлекается все большее число людей, и поэтому представляет большую важность изучение основных аспектов влияния онлайн-игр на общество, связанных с развитием их возможностей и социальных рисков. В этом контексте, очень важным, по нашему мнению, шагом является расширение проблемного поля, связанного с социологическим изучением онлайн-игр, с дальнейшей разработкой обозначенного выше спектра проблем.

Литература:

1. Хёйзинга Й. *Homo Ludens; Статьи по истории культуры.* / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова — М.: Прогресс — Традиция, 1997. - 416 с.
2. Никитина Л. Н. Компьютерные игры с элементами насилия как источник посылов к агрессии у несовершеннолетних // *АНИ: педагогика и психология.* 2018. №3 (24). – с. 361-364.
3. Семенов А. А. Игрозависимая молодежь и ее психологические особенности // *Вестник МИЭП.* 2013. №4 (13). – с. 39-47.

Literature:

1. Huizinga J. *Homo Ludens; Articles on the history of culture.* / Per. with a goal. D. V. Silvestrova - M.: Progress - Tradition, 1997. – 416 p.
2. Nikitina L.N. *Computer games with elements of violence as a source of messages for aggression among minors* // *ANI: pedagogy and psychology.* 2018. No. 3 (24). - Pp. 361-364.
3. Semeno A. A. *Game-addicted youth and its psychological characteristics* // *Vestnik MIEP.* 2013. No. 4 (13). - Pp. 39-47.