

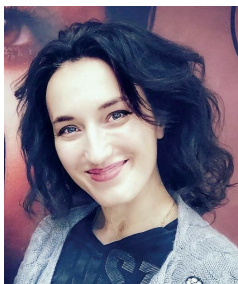
УДК 378.1

# Компьютерные игры в жизни современной молодежи

## Computer Games in the Life of Modern Youth



**Н. В. Ефимова**, кандидат философских наук, доцент,  
Белорусский государственный университет  
**N. V. Efimova**, Candidate of Philosophy, Associate Professor,  
Belarusian State University



**Е. И. Богдан**, выпускница кафедры социальной коммуникации,  
Белорусский государственный университет,  
**E. I. Bogdan**, specialist, graduate of the department of social communication,  
Belarusian State University



**Е. И. Жешко**, студент кафедры социальной коммуникации,  
Белорусский государственный университет  
**Y. I. Zheshka**, student of the department of social communication,  
Belarusian State University

*В статье рассматриваются особенности многопользовательских онлайн игр и анализируется их роль и значение в жизни современной молодежи. На основании результатов онлайн опроса участников компьютерных игр авторы выделили и описали наиболее привлекательные и лично значимые для молодых людей функции игры. Эмпирически подтвержден вывод о том, что, выбирая компьютерные игры как форму проведения свободного времени, молодежь одновременно осваивает навыки социальной коммуникации, приобретает новые знания и умения.*

*Ключевые слова:* компьютерная игра; молодежь; киберспорт; коммуникация; онлайн.

*The article discusses the features of multiplayer online games and analyzes their role and importance in the modern youth. Based on the results of an online survey of computer game participants, the authors identified and described the most attractive and personally significant functions of the game for young people. Empirically confirmed is the conclusion that by choosing computer games as a form of spending free time, youth at the same time masters the skills of social communication, acquires new knowledge and skills.*

*Keywords:* computer game; youth; e-sports; communication; online.

В современном мире сфера компьютерных игр продолжает развиваться и все больше привлекает внимание как исследователей, деятелей политики и культуры, так и бизнеса. Например, в финансовых

отчетах и новостях Forbes компании-разработчики игр все чаще выходят на первый план, а выставки компьютерных игр становятся заметными и значимыми событиями. В Республике Беларусь на

протяжении ряда лет успешно функционируют и развиваются основные подразделения компании-разработчика «World of Tanks» и «World of Warships» Wargaming, являющейся одной из наиболее известных отечественных организаций, производящих популярные во всем мире многопользовательские онлайн-игры. Активно развивается в стране и киберспорт: проводятся турниры, развиваются новые дисциплины. Постоянно растет в Беларуси число пользователей, играющих в компьютерные игры. Так, по данным исследовательского агентства Newzoo, за последний год количество игроков в нашей стране возросло с 3,9 до 4,2 млн человек.

Важным фактом, требующим внимания, остается то, что модернизация и развитие компьютерных игр и индустрии в целом происходит на фоне взросления новых поколений молодежи Республики Беларусь. Молодые люди начинают играть в компьютерные игры с самого детства, а в сети набирают популярность статьи, освещающие с разных сторон положительную и отрицательную роль компьютерных игр в социализации детей и молодежи. В связи с этим важными становятся ответы на следующие вопросы: какими специфическими особенностями обладают компьютерные игры как средство коммуникации в современном мире? какое значение придает им молодое поколение? какую роль в своей жизни им отводит?

На сегодняшний день компьютерные игры являются очень популярным способом проведения свободного времени. Это было доказано российским Фондом общественного мнения, проводящей социологические исследования. По их данным, каждый третий россиянин является игроком в компьютерные игры [1]. При этом 55 % от всей аудитории компьютерных игр в СНГ составляет молодежь в возрасте 12–34 лет [2]. Из этого следует, что компьютерные игры действительно становятся все более популярными, а большую часть их аудитории составляет молодежь поколений Y и Z.

Кафедрой экономической социологии УО «Белорусский государственный экономический университет» также было проведено исследование, в рамках которого опрошены студенты высших учебных заведений Республики Беларусь. Согласно

полученным данным, 86,7 % студентов играют в компьютерные игры. При этом самыми популярными среди них являются онлайн-игры: «Dota 2», «World of Tanks» и самая популярная MMORPG в мире – «World of Warcraft».

Следует отметить, что «Dota 2» и «World of Tanks» – соревновательные игры. По каждой из этих дисциплин существуют собственные киберспортивные лиги, проводятся турниры, в ходе которых одержавшая победу команда получает денежное вознаграждение, а также, что не менее важно – уважение и популярность как среди фанатов, так и среди значимых политических и культурных деятелей. Например, победителей крупнейшего киберспортивного турнира по «Dota 2», Топиаса Таавитсайнена и Ессе Вайникка пригласила к себе на официальный прием президент Финляндии, а известный игрок из России, 20-летний Роман Кушнарев, не раз возглавлял список самых известных молодых людей и киберспортсменов современности. При этом следует отметить, что в соревновательных играх нередки случаи, в которых слаженная работа становится необходимой составляющей победы, а неудавшиеся матчи нередко становятся обсуждаемыми темами и мемами, а нередко и поводами для конфликтов среди игроков.

Другим видом многопользовательской игры стала «World of Warcraft». Эта игра принадлежит к жанру MMORPG – в ней игроку предоставляется возможность стать героем и прожить жизнь в процессе взаимодействия как с запрограммированными персонажами, так и с реальными людьми. В процессе игры пользователь может осваивать различные профессии – например, стать кулинаром или рыбаком, вступать в различные объединения, например, гильдии, а также совместно с другими игроками проходить квесты, проживать приключения. Именно данный вид игр признан наиболее опасным, поскольку такая игра может частично заменить геймерам реальную жизнь [3].

Белорусские студенты, участвовавшие в опросе, отметили, что компьютерные игры способствуют обучению иностранному языку и социализации, налаживанию связей, новым знакомствам, включению в современный культурный контекст [4].

Еще одно исследование по теме было проведено Лейпцигским университетом. В результате этого исследования ученые выяснили, что для многих пользователей, преимущественно выбирающих многопользовательские игры, игра – одно из главных средств общения: 78 % пользователей регулярно встречаются с друзьями в сетевых играх, а 48 % заводят в режиме «онлайн» новые знакомства [5].

Значимую работу на тему роли компьютерных игр в коммуникации молодежи представил российский автор И. Скалзуб. В рамках своего исследования «Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков» [6] сформулированы следующие важные тезисы:

1. Компьютерная игра может выступать в качестве средства развития личности подростка.

2. Для группы подростков со сниженными коммуникативными навыками многопользовательская компьютерная игра более чем в 80 % случаев будет давать положительный результат в развитии их коммуникативных навыков.

3. Игры жанра MMORPG способствуют развитию коммуникативных навыков, однако игры данного жанра представляют опасность формирования зависимого поведения.

Еще одна научная работа в данной области принадлежит Г. Кузьминой. В ней также было рассмотрено влияние компьютерных игр на современную молодежь. Автор считает, что благодаря в том числе компьютерным играм нынешнее поколение Homo Sapiens будет постепенно переходить на новую ступень эволюции – Homo Ludens (Человек играющий) [7]. На основании исследования можно вывести и прокомментировать следующие основные положения данной работы:

1. Компьютерные игры все сильнее влияют на человека, а через него – и на все общество.

2. Человек, играя в компьютерные игры, меняя свои образы с невероятной скоростью, становится «новым собой», приобретая «другого себя». Этот пункт следует объяснить более подробно: по мнению автора, игра не только представляет возможность игроку примерять разные уже сложившиеся личности, например, роль охотника на

чудовищ Геральта из Ривии, но и самому с нуля конструировать отношения с персонажами, как, например, это реализовано в играх серии «The Elder Scrolls».

3. Игры развивают консолидацию и сотрудничество. Возникают игровые сообщества со своими собственными правилами, сленгом и традициями.

4. Проявляется возможность манипулирования общественным мнением, политический и религиозный подтексты вкрапляются в структуру игр, формируют мышление, мироощущение, мировосприятие современного человека. Вследствие этого огромная власть и влияние концентрируются в руках игровых разработчиков.

5. Компьютерные игры стимулируют развитие современного поколения молодежи в намного большей степени, чем улица или подростковые группы в 80-х – 90-х годах. При этом стереотипы о молодежи, играющей в компьютерные игры, как о возрастной группе, обладающей проблемами в межличностных отношениях, не верны, на деле наблюдается противоположная ситуация.

6. Игры помогают молодежи меняться путем предоставления образа героя и решения реальных проблем через перенесение их в игровой контекст. Игрок хочет стать таким героем и пытается измениться. Изменение модели поведения осуществляется достаточно быстро и просто в многопользовательских играх посредством грамотного наказания и изолирования без ущемления.

Массовость данного явления, а также результаты исследований дают нам понять, что видеоигры действительно могут влиять на свою обширную аудиторию – молодежь, как и любое другое средство массовой коммуникации.

В связи с тем, что проблема остается малоизученной в СНГ, а также в Республике Беларусь, а исследования на данную тему не являются регулярными и их данные быстро устаревают вследствие динамичного развития игровой индустрии, нами было предпринято собственное исследование. Оно направлено на то, чтобы выявить, какова роль компьютерных игр в жизни молодежи, в чем состоит их несомненная привлекательность для поколений Y и Z.

В рамках исследования был проведен анкетный онлайн опрос игроков в ком-

пьютерные игры. Возврат составил 107 заполненных анкет. Более половины (57,9 %) от общего количества респондентов, ответивших на вопросы анкеты, отметили, что ежедневно играют в компьютерные игры, еще 30,8 % – несколько раз в неделю, и только немногим более 10 % играют реже, чем раз в неделю. Подавляющее большинство игроков (почти 87 %) – мужчины в возрасте от 14 до 32 лет, женщины того же возраста составили около 13 % участвовавших в опросе респондентов. Таким образом, результаты онлайн опроса представляют мнение наиболее молодой группы геймеров, что соответствует цели предпринятого исследования: описать роль компьютерных игр в жизни современной молодежи.

В соответствие с гипотезой, сформулированной ранее [8], мотивация участия в компьютерных играх претерпевает изменения в зависимости от увеличения стажа участия в играх и возраста игроков. Чтобы проверить эту гипотезу, совокупность респондентов, участвовавших в опросе, была разделена на три группы по признаку возраста: 1 – до 20 лет; 2 – 21–25 лет; 3 – 26 лет и старше – и проведен их сравнительный анализ.

Стратегия исследования состояла в том, что респондентам предлагался ряд высказываний о компьютерных играх, отражающих различные возможности, которые можно реализовать с их помощью и которые, как свидетельствуют результаты предыдущих исследований, привлекают молодежь. При ответе на вопрос анкеты следовало отметить степень согласия с каждым из высказываний по шкале: полностью согласен – скорее согласен – скорее не согласен – совершенно не согласен.

В таблице 1 представлен рейтинг-лист возможностей, реализацию которых дает участие в компьютерных играх (КИ). Место в ранжированном ряду определяется степенью согласия респондентов с предложенными суждениями: чем больше участников опроса отметили «полностью согласен» и «скорее согласен» относительно того или иного суждения, тем выше позиция соответствующей возможности (функции КИ) в рейтинге.

Как свидетельствуют полученные данные, в наибольшей степени компьютерные игры привлекают молодежь как форма

отдыха, способ интересного проведения свободного времени. Игра дает сильные эмоции, азарт в стремлении к победе над соперником. Такая точка зрения одинаково характерна как для самых молодых, так и для более зрелых геймеров: во всех трех группах, выделенных по возрасту, удельный вес респондентов, полностью согласных с соответствующим высказыванием, максимальный. При этом суждение о том, что компьютерная игра является источником заработка, т. е. работой, разделяется минимальным количеством игроков.

В целом только около 16 % респондентов участвуют в играх с целью получить материальное вознаграждение. Такое противопоставление целей участия в компьютерных играх, когда одна из них занимает первое, а другая – последнее место в рейтинге, наиболее адекватно отражается следующим определением: «Игра для молодежи – отдых, а не работа». Это, однако, не противоречит таким мотивам участия в играх, как стремление к достижению и самореализации [8]. Здесь мы, возможно, наблюдаем смещение ценности достижения высокого уровня мастерства и ценности реализации своих способностей из профессиональной, традиционной, привычной для нас сферы в сферу игры, т. е. фактически в сферу развлечений.

Обращает на себя внимание высокий рейтинг предоставляемой компьютерными играми возможности принимать на себя различные роли, вживаться в образы персонажей и как бы проживать их жизнь или, иными словами, конструировать свои виртуальные идентичности.

Виртуальная идентичность в научной литературе определяется как «осознаваемое и создаваемое в виртуальной реальности представление человека о самом себе» [9, с. 115]. В последнее время тема виртуальной идентичности привлекает большой интерес исследователей, многие из них высказывают опасение, что погружение личности в виртуальную реальность чревато негативными последствиями, в том числе различного рода зависимостями. Однако, как подчеркивают специалисты, эти опасения пока не подтверждаются серьезными психологическими исследованиями и эмпирическими данными» [9, с. 115].

Таблица 1

**Рейтинг возможностей компьютерных игр с точки зрения их личностной значимости для игроков (по самооценкам игроков)**

	Все опрошенные (игроки)		Возраст до 20 лет		21–25 лет		26 лет и старше	
	Ранг значимости	% от всех ответивших	Ранг значимости	% от группы	Ранг значимости	% от группы	Ранг значимости	% от группы
КИ для меня прежде всего возможность отдохнуть, интересно провести свободное время	1	87,9	1	83,3	1	88,9	1	100 %
Меня привлекает азарт, сильные эмоции, борьба за победу в игре	2	75,7	2	76,7	2	81,5	3–4	13 65,0%
КИ помогают мне изучать иностранный язык	3	72,9	3	75,0	3	74,0	3–4	65,0
КИ позволяют мне принимать разные роли, вживаться в образы персонажей и как бы проживать их жизнь	4	67,3	5	61,7	4	70,4	2	80,0
КИ дают мне возможность регулярно встречаться с друзьями в сетевых играх, заводить в режиме «онлайн» новые знакомства	5	65,7	4	68,3	5–6	66,7	5–6	60,0
КИ позволяют быть в сообществе близких мне людей	6	61,7	6	60,0	5–6	66,7	5–6	60,0
КИ помогают мне развивать навыки консолидации и сотрудничества с другими людьми	7	58,9	7	58,3	7	63,0	7–8	55,0
Благодаря КИ я чувствую свою силу и превосходство над другими	8	29,9	8	20,0	8	44,4	9	40,0
КИ помогают мне решать реальные жизненные проблемы	9	22,4	11	13,3	10–11	18,5	7–8	55,0
КИ дают мне возможность управлять другими людьми, диктовать им свою волю	10	17,8	9	16,7	10–11	18,5	10	20,0
КИ являются для меня источником заработка	11	15,9	10	15,0	9	22,2	11	10,0

Виртуальную идентичность, ее природу и функции следует интерпретировать в контексте тех многочисленных изменений в политике, экономике, культуре, которые связаны с развитием информационного общества и которые могут быть объединены в целостную характеристику социального пространства с помощью метафоры «виртуальная реальность» [10, с. 51–52]. Виртуальная реальность и виртуальная идентичность имеют одну общую симулятивную составляющую. «Виртуальное общество не отрицает существование общества реального, но оно симулирует

его, позволяет человеку отстраниться от проблем реальных отношений, перенося свою активность в поле действия Интернета». Благодаря этому у пользователя также появляются возможности для симуляции. В процессе симуляции разных ролей и презентации одновременно нескольких личностей он может «не только реализовать фантазии, но и приобретать дополнительный социальный опыт» [9, с. 121].

Таким образом, высокая оценка молодежи компьютерных игр как возможности принимать на себя разные роли, вживаться в образы персонажей и как бы

проживать их жизнь объясняется общей тенденцией виртуализации или, иными словами, «замещения реальности ее симуляцией (символическим образом)» [10, с. 51–52].

Две трети участников он-лайн опроса высоко оценивают коммуникативные возможности компьютерных игр. От 61,7 % до 65,7 % респондентов согласны с тем, что участие в сетевых играх дает им возможность регулярно встречаться с друзьями, заводить новые знакомства, быть в обществе близких по духу людей; 58,9 % разделяют мнение, что игры помогают развивать навыки консолидации и сотрудничества с другими людьми.

Эти данные позволяют сделать вывод, что коммуникация в процессе и по поводу компьютерных игр самоценна, она позволяет молодым людям приобрести на практике опыт общения и сформировать навыки, необходимые им в реальной жизни.

А что еще, кроме опыта и навыков коммуникации, могут дать компьютерные игры для практической жизни молодых людей, в которой учеба, приобретение знаний занимает одну из главных позиций? Участники опроса с уверенностью выделили их пользу в плане изучения иностранных языков: более 70 % респондентов согласны, что игры помогают в освоении иностранного языка. А вот суждение о том, что игры помогают еще и решать реальные жизненные проблемы, в целом, разделяют только немногим более 20 % опрошенных. При этом в старшей группе респондентов (в возрасте 26 лет и более) удельный вес согласных с суждением возрастает в два с половиной раза, до 55 %. Возможно, это объясняется тем, что с приобретением жизненного опы-

та у людей появляется способность видеть в вымышленных сюжетах их житейские аналоги и использовать игровые стратегии в повседневной практике.

Внимание исследователей привлекает еще один аспект компьютерных игр и стремления молодежи в них участвовать, а именно мотив власти, как в его позитивном проявлении (стремление создать оптимальные условия для коллективного решения задачи), так и в негативном проявлении (стремление манипулировать людьми, причинять вред). По нашим данным, он наиболее слабо выражен во всех группах респондентов: только 17,8 % в той или иной мере согласны с тем, что онлайн игры дают им возможность управлять людьми, подчинять их своей воле.

Опираясь на многочисленные доводы и результаты исследований, можно сделать заключение, что компьютерные игры действительно оказывают сильное влияние на современную молодежь поколений Y и Z. Устраняются многочисленные стереотипы, развивается персонализация, дисциплина, консолидация и сотрудничество. Компьютерные игры, являясь порождением информационного общества, вносят существенный вклад в его дальнейшее совершенствование. Выбирая компьютерные игры как приоритетную форму проведения свободного времени, молодежь одновременно приобретает навыки коммуникации и конструктивного взаимодействия в процессе деятельности, получает в игровой форме новые знания, осваивает умения, необходимые в практической жизни. Изучение роли компьютерных игр в жизни молодежи помогает лучше осмыслить положительные и отрицательные стороны этого явления.

#### **Список использованных источников**

1. О компьютерных играх // Электронный журнал fom.ru [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <https://fom.ru/Kultura-i-dosug/10991/>. – Дата доступа: 23.02.2020.
2. Портрет киберспортивной аудитории в России // Электронный журнал gamestats.mail.ru [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: [https://gamestats.mail.ru/article/portret\\_kibersportivnoj\\_auditorii\\_rossii/](https://gamestats.mail.ru/article/portret_kibersportivnoj_auditorii_rossii/). – Дата доступа: 16.01.2020.
3. Савинская, О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков / О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили // Мониторинг. – 2013. – № 5. – С. 123–135.
4. Компьютерные игры «по полам»: во что играет белорусская студенческая молодежь? // Электронный журнал belta.by [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://www.belta.by/tech/view/kompjuternye-igry-po-polam-vo-cto-igraet-belorusskaja-studencheskaja-molodezh-153546-2015/>. – Дата доступа: 23.02.2020.

5. Компьютерные игры – замена реальному общению или способ коммуникации? // Электронный журнал dw.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dw.com/ru/компьютерные-игры-замена-реальному-общению-или-способ-коммуникации/a-3607659>. – Дата доступа: 25.02.2020.

6. Скалозуб, И. С. Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков / И. С. Скалозуб // Молодой ученый. – 2015. – № 4. – С. 674–677.

7. Кузьмина, Г. П. Компьютерные игры и их влияние на человека / Г. П. Кузьмина, И. А. Сидоров // Вестник ЧГПУ имени И. Я. Яковлева. – 2012. – № 2-2. – С. 78–84.

8. Ефимова, Н. В. Мотивация участия геймеров в соревновательных онлайн-играх / Н. В. Ефимова // Электронный журнал «Культура и технологии» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/204>. – Дата доступа: 25.02.2020.

9. Крылов, А. Н. Эволюция идентичностей: кризис индустриального общества и новое самосознание индивида / А. Н. Крылов. – М.: Изд-во НИБ, 2010. – 270 с.

10. Новые медиа: социальная теория и методология исследований: словарь-справочник / отв. ред. О. В. Сергеева, О. В. Терещенко. – СПб.: Алетейя, 2016. – 264 с.

Дата подачи: 11.01.2020.

УДК 316.42+378.1

## Волонтерская деятельность студенческой молодежи: управленческий аспект

### Volunteer activity of student youth: a management aspect



**Т. В. Тратинко**, магистр социологических наук,  
Белорусский государственный университет  
**T. Tratsinko**, Master of Sociology,  
Belarusian State University



**Н. Н. Красовская**, кандидат социологических наук, доцент,  
Белорусский государственный университет  
**N. Krasovskaya**, Candidate of Sociology, Associate Professor,  
Belarusian State University

В статье представлен междисциплинарный подход в изучении волонтерства как социального феномена, проанализированы особенности волонтерского движения в молодежной студенческой среде, его влияние на процесс профессионального становления будущих специалистов. На основе результатов эмпирического исследования и практического опыта раскрыто содержание условий, обеспечивающих эффективность процесса управления волонтерской деятельностью.

Ключевые слова: волонтерская деятельность; студенческая молодежь; профессиональное становление; волонтерский менеджмент; организационные модели волонтерства.

The article presents an interdisciplinary approach to the study of volunteering as a social phenomenon, analyzes the characteristics of the volunteer movement in the student youth environment, its influence on the process of professional formation of future specialists. The experience of student volunteering in the field of social work and