

УДК: 379.828:004.9

Д.О. КІНАШЕВСЬКИЙ

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК СОЦІАЛЬНА ТЕХНОЛОГІЯ ДОЗВІЛЛЯ

У статті висвітлено проблему дослідження практик дозвілля сучасної молоді (на прикладі геймерів). Наведено результати соціологічного дослідження, проведеного під час міжнародного турніру з комп'ютерних ігор. Акцентовано увагу на подібних дослідженнях в Україні та Росії. Сформульовано висновки щодо вироблення технологій соціального освоєння комп'ютерних ігор.

Ключові слова: віртуальний простір, дозвілля, комп'ютерні ігри, геймери.

Величезна значущість інформаційних технологій диктує необхідність аналізу культурних і соціальних наслідків “телекомунікаційної революції”. Одними з таких наслідків є практики дозвілля сучасної молоді, що динамічно еволюціонують. Молодь виступає соціально-демографічною групою, найбільш сприйнятливою до технічних і соціокультурних інновацій, які, в свою чергу, тою чи іншою мірою впливають на становлення особистості молодої людини. Сьогодні вже важко собі уявити підлітка, який не користується персональним комп'ютером, смартфоном, планшетним комп'ютером, мережею Інтернет або іншим сучасним технологічним гаджетом. Всі ці елементи міцно закріплюються в системі практик дозвілля. А це, в свою чергу, веде до трансформації форм проведення вільного часу [7, с. 3].

Мета статті – висвітлити на прикладі геймерів проблему дослідження практик дозвілля й сформулювати технології соціального освоєння комп'ютерних ігор.

Сфера дозвілля є одним із важливих засобів формування особистості індивіда. Вона безпосередньо впливає і на його виробничо-трудова сферу діяльності, адже в умовах вільного часу найбільш сприятливо відбуваються рекреаційні процеси, які знімають інтенсивні щоденні навантаження, в тому числі інформаційні. Використання вільного часу є своєрідним індикатором потреб і культурних орієнтирів як кожного конкретного індивіда, так і всього суспільства в цілому. Сьогодні комп'ютерні ігри є однією з найбільш привабливих технологій, що демонструють сферу дозвілля, оскільки носять універсальний характер, вони привертають до себе людей практично будь-якого віку. Комп'ютерні ігри являють собою величезний світ, що неймовірно швидко розростається, в який занурюється гравець. Цей світ забезпечує індивіду відхід від життєвої суєти, проблем, стресів, втоми. У процесі гри індивід занурюється, переміщується в простір віртуальної реальності, де активно взаємодіє з середовищем, приймає інформацію і певним чином реагує на неї.

Необхідність дослідження дозвілля не в останню чергу пов'язана також з потребою пошуку шляхів подолання неуспішної соціалізації моло-

дого покоління, девіантних проявів. При цьому сучасна наука про суспільство швидше приділяє увагу вивченню змістовних практик освіти й виховання, тоді як сучасні форми проведення дозвілля, включаючи захоплення новими технологіями, вивчаються недостатньо [7, с. 3].

У традиційній теорії ігрової поведінки комп'ютерні ігри не виділяються як самостійне явище, адже цей феномен немає вагомої історії. Але ми можемо бачити, що більшість моментів, наприклад, що виділяються Йоханом Хейзингою і описують гру в цілому, характерні і для комп'ютерної гри. Так, комп'ютерна гра також є діяльністю вільною, до якої людина звертається за власним бажанням, вона відбувається за умови наявності інтересу, якщо цієї умови немає, то людина може просто припинити гру. Комп'ютерна гра, так само як і звичайна, не є самостійною реальністю, гравець усвідомлює нереальність того, що відбувається (поки мова йде про збереження психічного здоров'я). Гра обмежується місцем, простором і часом. З цих умов комп'ютерна гра дещо відрізняється від традиційної, оскільки широкі візуальні можливості гри роблять її простір продуктом розумової діяльності не гравця, а розробника, який вигадує правила гри [7, с. 25].

У соціологічній літературі можна зустріти згадки про те, що самі практики використання ігор впливають на форми поведінки індивідів у повсякденному житті. “Поколінню геймерів”, що фігурує в деяких соціологічних працях, часто приписується особливий характер сприйняття реальності і, відповідно, взаємодії з нею. Геймери тут розглядаються як представники субкультури, дезінтегровані як у часі, так і в просторі. Це тлумачення, а також той факт, що інформаційна діяльність слугує основою формування цієї соціальної спільності, дають змогу розглядати останню як аудиторію [5, с. 106].

На сьогодні соціальний феномен “комп'ютерні ігри” активно досліджується представниками різних наукових дисциплін. Наприклад, увага вітчизняних психологів прикута до цієї проблематики вже від початку 1990-х рр. Чимало робіт присвячено соціокультурним аспектам цього явища. Фахівці в області маркетингу також займаються вивченням можливостей використання ігор як каналу просування, а користувачів ігор як специфічної категорії споживачів та аудиторії [5, с. 107].

У вітчизняній соціології проблематика геймерів розроблена слабо (Лобовікова Е.А. “Кіберспорт: особливості становлення в Україні” [6]). У Російській Федерації цьому питанню присвячені праці таких учених: Болескіна Е.А. “Споживачі ігрової комп'ютерної культури” [3], Бутенко І.А. “Підлітки: читання і використання комп'ютера” [4], Анісімова І.В. “Особливості комп'ютерної культури учнівської молоді в сучасній Росії: соціологічний аналіз” [1], Степанцева О.А. “Соціальний портрет” геймера” [8], Степанцева О.А. “Інформаційно-комунікаційні технології: сучасний стан та перспективи розвитку (на прикладі субкультури геймерів)” [9] та ін.

Для того, щоб дізнатися, хто ж такі геймери, наскільки вони занурені в ігри і як окрім цього проводять свій вільний час, ми провели опитування учасників і глядачів одного з найбільших турнірів Європи з комп'ютерних

ігор – Starladder, який проходив в ігровому центрі “Київ Кіберспорт Арена” (м. Київ) наприкінці 2013 року (20–22 грудня). Дослідження проводилось у межах такого напрямку як case-study, який передбачав в анкетування, включене спостереження та неформальне спілкування з учасниками та глядачами турніру. У ході дослідження було отримано сто анкет з відповідями респондентів. Метою дослідження було виявити основні соціально-демографічні характеристики геймерів, а також визначити дозвілєві уподобання респондентів (крім ігор) і наявність конфлікту між ними.

Поняття “геймер” запозичене з англійської і спочатку слово “gamer” використовувалося для позначення учасників рольових ігор “живої дії” і реконструкцій військових битв, а пізніше – відносно “комп’ютерних гравців”. Проте в країнах пострадянського простору вживання слова “геймер” відносно учасників саме ігор “живої дії” не вийшло за межі субкультури таких гравців. Слово це тільки приходить до нашої буденної та наукової мови зі сленгу, тому говорити про його усталене значення зарано. Але в переважній більшості буденного слововживання геймерами називають людей, захоплених комп’ютерними іграми [5, с. 105].

Розвиток нового інформаційно-комунікативного середовища сприяє формуванню віртуальних спільнот і за допомогою унікальних технологій, заснованих на інтерактивності, мультимедійності, глобальності, анонімності, асинхронності, низьких межових витратах забезпечує комунікацію індивідів. Такі “соціальні” об’єднання формуються у процесі виникнення точок перетину користувачів, що мають спільні інтереси (дискусії, конференції тощо) або що проявляють інтерес до певної теми, тощо. На цих базових тезах вибудовуються подальші “зони взаємного інтересу”, що сприяють взаєморозумінню і готовності прийняти інші цінності. Так, в Інтернет-середовищі створюється унікальна ситуація, що формує певні субкультури, в яких “втрачають своє значення багато соціальних стереотипів, забобонів і статусно-рольових умовностей, які відіграють роль комунікативних перешкод у реальному житті, оскільки користувач Інтернету не може бачити співрозмовника в кіберпросторі – знати його стать, вік, національне й расове походження, його професію, зовнішність, рівень доходу. Автор може надати цим характеристикам публічний характер, якщо тільки сам того забажає.

Утворення незвичайних ефектів, таких як зміна ціннісно-смыслових основ і ментально-поведінкових моделей у окремих індивідів і груп, що утворюють субкультури, пов’язано зі спробами перенесення в мережу закономірностей реального світу, що спричиняє формування “мережевої ідентичності” [2, с. 2].

Мережева ідентичність як результат складного когнітивно-емоційного процесу розщеплення особистості може бути віднесена до культурологічних категорій, що визначає ступінь ототожнення себе з “людьми мережі”, що мають достатньо високий рівень володіння комп’ютерною технікою і технологіями, стильовими й мовними особливостями комунікації.

Поняття “ігрової” ідентичності, яке з’явилося у зв’язку з особливими прийомами самопрезентації в Інтернеті, менш об’ємне за смисловим наповненням, ніж мережева ідентичність, бо засноване на інших ознаках. “Ігрова” ідентичність у мережевому просторі передбачає входження в мережу в “масці” і створення відповідного образу або навіть міфу про самого себе, тобто виступає формою самоідентифікації, що складається з набору бажаних уявлень про себе. Найбільше схильні до такого роду “містифікацій” підлітки, для яких занурення у віртуальний світ найчастіше пов’язаний з проблемами в реальному житті.

Чим довше триває їх перебування у віртуальному просторі гри, тим ближче і зрозуміліше стають закони інформаційно-комунікативного середовища. Можливо, саме тому програмісти всього світу працюють сьогодні не стільки над досягненням більшої реалістичності зображень, скільки над підвищенням “когерентності” середовища, посиленням ефекту присутності в іншій реальності.

Далі перейдемо безпосередньо до розгляду імперичних матеріалів. Наші респонденти за демографічними ознаками розподілилися на: абсолютну більшість гравців – чоловіки (94%, жінки-геймери – 6%). Середній вік становить 19 років. У більшості – це студенти і школярі (56% і 23% відповідно). Крім цього, 13% респондентів ідентифікували себе як робітники, 4% – IT-фахівці та 3% менеджери. Такий стан справ пояснюється кількома чинниками. По-перше, ігри віднімають значну кількість часу, якого у студентів і школярів об’єктивно більше, ніж у решти (52% опитаних грають у комп’ютерні ігри від 2 до 5 годин на добу, 22% – від 5 до 10). По-друге, як показали результати дослідження, більше половини респондентів (65%) віддають перевагу такому жанру гри як екшн, а більш старша аудиторія вважає за краще грати в казуальні ігри та симулятори, які на цьому етапі менш популярні, але й тут бувають виключення (проект студії Wargaming.net – World of Tanks з аудиторією більше 60 млн користувачів). Ще одним припущенням такого показника середнього віку геймерів може бути елементарна необтяженість будь-якими побутовими й сімейними проблемами.

Після виявлення демографічних і соціально-статусних показників розглянемо структуру дозвілля геймерів. За власними даними, дозвілля сучасного геймера відрізняється від “загальноприйнятого” стереотипу про те, що гравці в комп’ютерні ігри не бачать нічого, окрім монітора і сплячуть свій дорожочинний час виключно на полях віртуальних битв. Це зовсім не так. Практично кожен з опитаних респондентів серед своїх дозвіллевих уподобань відзначав захоплення спортивними іграми (футбол, баскетбол, хокей, волейбол), прогулянки з друзями та коханими, відвідування кінотеатрів. Також серед відповідей фігурували: активний відпочинок, прослуховування музики, гра на музичних інструментах, читання і сон. Такі дані підтверджують те, що прихильники віртуальних ігор не зациклюються на іграх і практично не відрізняються від середньостатистичного представника сучасної молоді.

Але не варто вважати, що все так позитивно й безхмарно. Зворотним боком медалі є заглибленість геймерів у віртуальний простір Інтернет. Усі 100% респондентів регулярно відвідують мережу. Третина з них проводить у ній більше 30 годин на тиждень. При цьому тільки 10% опитаних відзначають за власну діяльність в Інтернеті роботу з новинним контентом, а 17% – пошук навчального матеріалу. Дві третини геймерів, які брали участь у дослідженні, воліють спілкування в соціальних мережах, переглядати / прослуховувати розважальний контент (відео, музика, фільми та ін.). При цьому 20% з них робить це безпосередньо в соціальних мережах. Ще одним цікавим моментом є той факт, що при заповненні анкет респонденти, відповідаючи на запитання “Чи заважають Вам комп’ютерні ігри виконувати інші життєві функції?” вибирали варіант “Ні, не заважають” (71%). Але водночас при відповіді на питання “Яким сферам Вашої діяльності заважають комп’ютерні ігри?” 46% респондентів відзначило перешкоду з боку ігор їх навчальній діяльності. Негативний вплив свого захоплення на власне здоров’я відзначили лише 8% опитаних геймерів. Такий розподіл відповідей може говорити про те, що геймери намагаються приховати, замаскувати конфлікт між грою та іншими видами їх діяльності (дозвіллевої і не тільки). Як позитивний момент захоплення віртуальним простором у цілому й комп’ютерними іграми зокрема геймери відзначають можливість спілкування зі своїми “колегами” й товаришами. Вони охоче роблять це в соціальних мережах, реальному просторі й у процесі гри. Всього 3% респондентів зазначили те, що не взаємодіють з іншими членами ігрового співтовариства й не хочуть взаємодіяти в майбутньому.

Висновки. Комп’ютерні ігри є одним з новітніх видів масової культури, для якої властиві специфічні ціннісні орієнтації та негласні норми і правила: тиражування елементів культури за допомогою модернізованих технічних засобів; зниження значення ролі антропоморфних образів і гуманістичних принципів, зниження рівня розуміння соціокультурної спадщини й перетворення духовної культури в індустрію масового виробництва розваг. Водночас, комп’ютерні ігри – принципово відмінний від усіх інших видів масової культури, своєрідний спосіб моделювання соціальних і соціокультурних взаємодій. Індустрія комп’ютерних ігор затверджує стиль спілкування авторів комп’ютерних ігрових програм чи комп’ютерних журналів зі споживачем цього виду культури, що характеризується високим рівнем стандартизації тексту. Мова ігор відображена небагатослівними рядками коментарів, поточних підказок та інструкцій, максимально наближена до розмовної, відзначена гумором й сарказмом, і зазвичай має форму живого діалогу. Характерними є звернення комп’ютерних ігор, насамперед, до емоційної сфери людської свідомості, психологічних і психофізіологічних механізмів сприйняття, що активізуються незалежно від інтелектуального рівня споживача [3, с. 80].

Отримані дані свідчать про те, що комп’ютерні ігри перетворилися на одну з потужних соціальних технологій організації дозвілля великої аудиторії геймерів. Ця технологія, будучи пов’язаною з великою індустрією і ко-

мерційними інтересами, всіляко просувається серед молоді. Молоді люди не відчують залежності від ігрових практик, вважають, що вони нічим не відрізняються від інших молодих людей. Але насправді комп'ютерні ігри забирають більшу частину вільного часу і продукують внутрішні конфлікти особистості, а також конфлікти в малих групах. Існує певна кореляція між захопленням комп'ютерними іграми та часом, проведеним у соціальних мережах. Це ще виразніше підкреслює, що геймер перетворюється на мешканця віртуального простору, а простір звичайних міжлюдських стосунків для нього стає додатковим. Все це ставить питання про вироблення технологій соціального освоєння комп'ютерних ігор, включення їх у тканину культури.

Список використаної літератури

1. Анісімова І.В. Особливості комп'ютерної культури учнівської молоді в сучасній Росії: соціологічний аналіз : автореф. дис. ... канд. соц. наук : 22.02.04 / І.В. Анісімова. – 2004. – С. 38.
2. Астафьева О.Н. Виртуальные сообщества: “сетевая” идентичность и развитие личности в сетевых пространствах [Электронный ресурс] / О.Н. Астафьева. – Режим доступа: <http://archive.nbuv.gov.ua/portal/natural/vkhnu/TkPO/776/Astafeva.pdf>.
3. Болескіна Е.А. Споживачі ігрової комп'ютерної культури / Е.А. Болескіна // Социс. – 2002. – № 8. – С. 80–87.
4. Бутенко І.А. Підлітки: читання і використання комп'ютера / І.А. Бутенко // Социс. – 2001. – № 12. – С. 76–91.
5. Давыдов С.Г. Опыт сегментирования российской аудитории геймеров / С.Г. Давыдов, Т.А. Немудрова // Социология: 4. – М., 2011. – № 32. – С. 104–123.
6. Лобовікова Е.А. Кіберспорт: особливості становлення в Україні / Е.А. Лобовікова // Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства. – 2009. – Вип. 15. – С. 539–542.
7. Павлов С.В. Дозвільні практики міських підлітків в сучасній Росії (соціологічний аналіз) : автореф. дис. ... канд. соц. наук : 22.00.06 / С.В. Павлов. – 2013. – С. 30.
8. Степанцева О.А. “Соціальний портрет” геймера / О.А. Степанцева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – Т. 6. – № 24. – С. 80–83.
9. Степанцева О.А. Інформаційно-комунікаційні технології: сучасний стан та перспективи розвитку (на прикладі субкультури геймерів) / О.А. Степанцева // Информационно-коммуникационные технологии: современные особенности и тенденции развития. – СПб. : ГУП, 2006. – С. 89–90.

Стаття надійшла до редакції 21.08.2013.

Кинашевский Д.О. Компьютерные игры как социальная технология досуга

В статье рассмотрена проблема исследования досуговых практик современной молодежи (на примере геймеров). Представлены результаты социологического исследования, проведенного во время международного турнира по компьютерным играм. Акцентировано внимание на подобных исследованиях в Украине и России. Сформулированы выводы относительно необходимости разработки технологий социального освоения компьютерных игр.

Ключевые слова: виртуальное пространство, досуг, компьютерные игры, геймеры.

Kinashevs'kyu D. Computer games as social technology of leisure

The article deals with the problem of studying leisure of modern youth (on an example of gamers). The results of the survey, held during the international tournament on computer games. Attention is given to such studies in Ukraine and Russia. Formulated conclusions on the need for the development of social technologies which explains involvement in computer games.

Key words: virtual space, leisure, computer games, gamers.