

ГЕЙМЕРЫ КАК СУБКУЛЬТУРА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

П. Г. Шур

*Гомельский государственный технический
университет имени П. О. Сухого, Беларусь*

Научный руководитель В. К. Борецкая, канд. филос. наук, доц.

В последние годы в отечественной исследовательской и публицистической литературе наблюдается рост интереса к изучению феномена субкультур. В частности, субкультур, связанных с компьютерными технологиями. Процесс информатизации общества привел к формированию новых субкультурных явлений: блогеры, хакеры, геймеры и т. д. Беларусь не является исключением, среди учащихся и молодежи с каждым годом все больше становится любителей компьютерных игр. Следует отметить, что в нашей стране увеличивается не только число геймеров, но и число программистов – разработчиков игр. Многие игры белорусских разработчиков приобрели мировую известность и являются популярными во многих странах мира, например: «World of Tanks», «Веселая ферма», «Bob the Builder», компьютерные квесты по мотивам Агаты Кристи и т. д.

Геймер в переводе с англ. *gamer* – игрок, в широком смысле слова это человек, постоянно играющий в компьютерные игры. К геймерам можно отнести:

- а) людей, увлекающихся компьютерными играми наряду с прочими общечеловеческими развлечениями не в ущерб возложенным на него социальным функциям;
- б) людей, испытывающих нездоровое патологическое стремление к компьютерным играм, повлекшее за собой некоторое смещение восприятия реальности, но не переходящее в ранг психического отклонения;
- в) людей, которые занимаются компьютерными играми на профессиональной, коммерческой основе.

В субкультуре геймеров можно выделить следующие компоненты: специфические нормы и ценности; традиции; язык и терминологию; символику. Все вышепе-

речисленные компоненты влияют на формирование мировоззренческих ориентаций геймеров, соответственно на поведение и отношение к жизни. Согласно социологическим исследованиям О. А. Срепанцевой, больше всего геймеров среди мужчин, что составляет – 56 % от общего числа опрошенных [1]. Наиболее активными геймерами является молодые люди в возрасте от 17 до 22 лет. Две трети – 74 % всех опрошенных геймеров заняты в коммерческой сфере [1].

Психологов и педагогов интересуют, прежде всего, люди, испытывающие патологическое стремление к компьютерным играм. Это ярые сторонники компьютерных игр. В реальной жизни они совершенно разные. У них разные профессии, интересы, характеры, темпераменты. Объединяет их одно – включив любимую игру, они меняются: превращаются в десантников, действующих на вражеских планетах, магов, волшебников, императоров народов или планет. На тему своей любимой игры они могут спорить до хрипоты, переубедить их практически невозможно. Думают они мыслями их персонажей, зачастую живут реалиями игры.

Большинство родственников геймеров отмечают, что последние «излишне раздражительны», «вспыльчивы», эмоционально неустойчивы. Геймеры испытывают устойчивую потребность в игре, но вместе с тем не могут полностью удовлетворить ее, т. е. находятся в состоянии фрустрации при возможности удовлетворять потребность. Ключом к пониманию этого парадокса может стать условное разделение психической реальности геймеров на виртуальный и реальный мир.

Невозможно дать объективную оценку тем психическим процессам, которые происходят во время игры в сознании и подсознании геймера. Исходя из субъективных ощущений геймеров, можно утверждать, что в процессе игры меняется эмоциональный фон, а именно улучшается настроение. Психологи утверждают, что это происходит еще до наступления момента игры, в ситуации «предвкушения» компьютерной игры [2]. После игры, т. е. после выхода из виртуального мира, настроение снова возвращается к исходному уровню, положительные эмоции исчезают.

Геймеры, испытывающие патологическое стремление к компьютерным играм, как правило, имеют проблемы в семье, на работе, в школе, университете, во взаимоотношениях с противоположным полом. Поэтому для геймера реальный мир таит в себе массу опасностей и соответственно становится неинтересен.

Следствием этих эмоциональных изменений становятся мотивационные процессы, направленные на поиск возможностей геймером пребывания в виртуальном мире, который становится ему понятным и близким, где все дозволено, где он устанавливает правила игры. Логично предположить, что выход из виртуальной реальности воспринимается болезненно. Возможная причина отклонений в эмоциональной сфере геймеров – это субъективное переживание ими на сознательном уровне практической бесполезности увлечения компьютерными играми и, вследствие этого, собственной бесполезности, наряду с невозможностью прекращения увлечения в силу психологической зависимости. Иными словами, геймер находится в ситуации противоречия самому себе.

Применительно к геймерам в большинстве случаев речь идет о потребности в принятии роли виртуального компьютерного персонажа как компенсации частичной или полной утраты способности к адаптации в реальном мире. Геймер стремится войти в роль компьютерного персонажа. В самосознании происходит построение конструкта «Я виртуальное», которое не испытывает проблем адаптации – оно сильное, умное, ловкое, ему доступно все в виртуальном мире.

Однако человек понимает, что он живет в реальном мире, где он не является сверхчеловеком или супергероем. «Я виртуальное» и «Я реальное» – являются анто-

низмами. Расхождение между ними становятся источником внутриличностного конфликта. Сравнение себя с компьютерным героем усиливает проблемы дезадаптации, повышает тревожность человека, что непосредственно влияет на изменение общего фона настроения вплоть до агрессивных и депрессивных состояний [2].

Виртуальный мир компьютерных игр, в которые играют геймеры, зачастую жесток и беспощаден, настроен враждебно к виртуальному герою. «Я виртуальное» противостоит этому миру, имея для этого все необходимое. Человек, находясь длительное время в такой среде, переносит ее законы на реальный мир, поэтому начинает чувствовать себя более уязвимым, считает, что большинство людей враждебно настроено против него. Геймер вместо решения проблемы «здесь и сейчас» выбирает для себя иную реализацию (компьютерная игра), достигая тем самым более комфортного психологического состояния, откладывая имеющиеся проблемы «на потом». Уход от реальности может осуществляться различными способами, в том числе через употребление алкогольных напитков, наркотиков, азартные игры и т. д. Внутриличностный конфликт и проблемы с окружающими начинаются тогда, когда стремление избегания действительности, связанное с изменением психического состояния, начинает доминировать в сознании, приводя к отрыву от реальности.

Однако не все геймеры испытывают патологическое стремление к компьютерным играм, для многих это становится способом зарабатывать деньги. Согласно результатам опроса известного блогера и бывшего аналитика Сергея Галенкина, белорусские разработчики компьютерных игр получают больше, чем программисты из России и Украины [3].

Следует признать, что игры действуют, не только негативно, они способствуют развитию внимания и образно-действенного мышления, тренируют реакцию. Открытым вопросом остается: способствуют ли они повышению уровня психических познавательных процессов (интеллекта) в целом или только приобретению навыков. Существует целый ряд обучающих компьютерных игр, рассчитанных на самый разный возраст. В настоящее время успешно используются игровые компьютерные программы, имитирующие боевую технику (симуляторы) для обучения летчиков и танкистов, программы для обучения хирургов, архитекторов, дизайнеров и т. д. Интернет-игры помогают подучить иностранный язык и расширить круг своих знакомых, улучшить коммуникативные навыки, но никогда не заменят реальное общение.

Подытоживая, следует отметить, что субкультура геймеров имеет свои позитивные и негативные последствия, является сложным явлением, требующим своего научного анализа.

Л и т е р а т у р а

1. Степанцева, О. А. «Социальный портрет» геймера / О. А. Степанцева // Изв. РГПУ им. А. И. Герцена. Аспирант. тетради. – СПб., 2007. – С. 80–83.
2. Прокопова, А. Кто такие «геймеры» / А. Прокопова // Психолог. центр Макарова. – 2012. – Режим доступа: http://www.makarova.net/index.php?id=109&option=com_content&task=view. – Дата доступа: 25.03.2016.
3. Галенкин, С. Аналитик: Белорусские разработчики игр получают больше российских и украинских / С. Галенкин // TUT.BY. – 2016. – Режим доступа: <http://42.tut.by/482397>. – Дата доступа: 25.03.2016.