

## Субкультура геймеров как социальный феномен

Научный руководитель – Наумов Дмитрий Иванович

*Андреев С.Е.<sup>1</sup>, Черняк А.Д.<sup>2</sup>*

1 - Белорусский государственный экономический университет, Минск, Беларусь, *E-mail: sergeyandv7@gmail.com*; 2 - Белорусский государственный экономический университет, Минск, Беларусь, *E-mail: anna.cher282@mail.ru*

В настоящее время под влиянием прогресса информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и развития виртуальной среды происходит стремительная трансформация молодежных субкультур. Под субкультурой понимается частичная культурная подсистема внутри системы «официальной», базовой культуры общества, определяющая стиль жизни, ценностную иерархию и менталитет (то есть мировосприятие, умонастроение) ее носителей [3, с. 33]. Так, широкое распространение в мире японской киноиндустрии породило субкультуры фанатов аниме или косплееров, распространение персональных компьютеров создало базу для появления хакерства, а расширение игровой индустрии привело к появлению геймерской субкультуры. Это наиболее распространённые примеры современных субкультур, которые формируются благодаря массовому распространению ИКТ и Интернета. Соответственно, цель работы - охарактеризовать субкультуру геймеров, как результат порождения прогресса ИКТ и развития Интернета.

Субкультура геймеров представляет собой социальный феномен, появление и развитие которого связано с процессом расширения Интернета, его доступностью и масштабностью. Кроме того, одним из факторов возникновения данной субкультуры является феномен психического заражения, для которого Интернет создает благоприятные условия. На примере различных моральных паник (например, «Синий кит»), периодически распространяющихся по Интернету, известно, как быстро одни участники втягивают других в виртуальные коммуникации.

Заражение принадлежит к особому способу психологического воздействия на личность в процессе общения и взаимодействия, которое осуществляется не через сознание и интеллект, а через эмоциональную сферу человека. Это один из древнейших способов интеграции групповой деятельности, который характеризуется стихийностью, поскольку возникает в ситуациях значительного скопления людей - на стадионах, в концертных залах, на карнавалах, митингах и т.д. Интернет позволяет это делать без непосредственного физического контакта и без дополнительных ресурсов. Он выступает своеобразной виртуальной площадкой, где одновременно находится большое количество людей. Особенно это заметно в онлайн-играх, где к тому же прибавляется одновременное общение со множеством пользователей в онлайн режиме.

Если геймер находится вне игры, то он испытывает такие психические состояния, как «пустоту, скуку, подавленность, депрессию, раздражение или нервозность» [1, с. 244]. Однако психологические проблемы геймеров мигом решаются, по мнению самих игроков, как только они садятся за компьютер. На примере одного исследования было выявлено, что 41.4% респондентов отмечают, что испытывают расслабление; 33% чувствуют оживление, эйфорию, играя в компьютерную игру, и лишь 17% из числа геймеров играют, чтобы испытать азарт.

В настоящее время гейминг является не только средством развлечения, но и разновидностью профессиональной деятельности. Начиная с 2000-х годов по всему миру стали признавать киберспорт официальным видом спорта. Призовые фонды подобных состязаний в настоящее время доходят до 25 млн. долларов. В связи с таким активным развитием и распространением киберспорта, геймеры были признаны отдельной субкультурой.

В современных средствах массовой коммуникации чаще всего тиражируется информация, что средний возраст мужчины-геймера составляет 35 лет (женщин, обычно, в типичных геймеров не записывают). Однако данное суждение является стереотипом, слабо связанным с реальностью. Например, в России среди геймеров выявлено 55 % молодежного населения в возрасте 12-34 года. Процентное соотношение по половому признаку в среде геймеров практически не отличается: 48 % женщин к 52 % мужчин [4]. На основании этого стоит предположить, что молодежь, независимо от половой структуры, является ведущей аудиторией субкультуры геймеров.

Геймеры, как и любая молодёжная субкультура, в социальном смысле проблемы. Ведь их установки часто не совпадают, а иногда и противоречат традиционным ценностям общества. Так, геймерство создает проблемы для конкретной семьи (как социальной группы, а не как социального института), ведь игровая деятельность детей часто ведет к возникновению конфликтов, особенно часто между детьми и их родителями. При этом сами геймеры осознают, что своей деятельностью доставляют неприятности своим родителям. Согласно исследованиям, около 74% респондентов отметили, что родители относятся к увлечению отрицательно [2]. Для субкультуры геймеров характерно деструктивное поведение, содержание которого «характеризуется обесцениванием здоровья, нежеланием считаться с нормами здорового образа жизни, питания, режима учебы и отдыха, предписаниями медицины» [2]. На вопрос, касающийся оценки самочувствия, 84 % респондентов отметили проблему бессонницы, 45 % геймеров - беспокойный сон, 78 % опрошенных отмечают частые боли в спине, 69 % респондентов сталкиваются с болью в глазах. Несмотря на то, что геймеры объективно оценивают ухудшение собственного состояния здоровья, они не связывают эти изменения со следствием длительного пребывания за компьютером. Более того, они не предпринимают каких-либо попыток для оздоровления организма.

Таким образом, в современном обществе геймеры представляют собой оформленную субкультуру, которая распространена по всему миру. Основная часть аудитории геймеров - молодёжь, которая представляет собой основной носитель потенциала развития любой нации. Поэтому несерьёзное отношение к своему здоровью и традиционным ценностям, характерным для определённого общества, несёт угрозу будущему нации. Однако компьютерная грамотность геймеров представляет собой фактор, который может иметь положительное значение для развития рынка труда.

### Источники и литература

- 1) Гайнуллина Э. Н. Социальная значимость компьютерных игр в образе жизни студентов-геймеров / Вестник Башкирского университета. 2013. № 1. С. 244-245.
- 2) Журавлева И. В. Отношение к здоровью индивида и общества. М., 2006.
- 3) Левикова С.И. Молодежная субкультура. М., 2004.
- 4) Статистика Геймеров [Электронный ресурс] // Vawilon. URL: <https://vawilon.ru/statistika-gejmerov/#rossijskie-gejmery>. (дата обращения: 26.02.2020).