

ПРОБЛЕМЫ И ПРОТИВОРЕЧИЯ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ КУЛЬТУРЫ

Сергеев А.В.

Оренбургский государственный университет

Каждое общественное проявление следует оценивать с различных точек зрения. Такого рода аспект нужен, в первую очередь, в целях научной объективности, точности рассмотрения, а кроме того, для соответствующей оценки результатов этого явления, его воздействие на общество и культуру.

Большая часть проблем субкультуры геймеров связана с процессами массовой компьютеризации общества и буйным формированием индустрии компьютерных игр. Эти явления, которые можно оценить равно как положительные и значимые для развития общества (разнообразие сферы развлечений и досуга, развитие науки и техники и.т.д), с другой стороны безусловно имеют и негативные последствия.

В функционировании субкультуры геймеров сегодня можно выделить два комплекса проблем.

Первый комплекс проблем связан с развитием индустрии компьютерных игр и самой игрой. Известность компьютерной игровой продукции связана с некоторыми их особенностями: признано воздействие игр на эмоциональную сферу человеческого сознания, эксплуатацию визуальных образов. Игра обязана быть зрелищной и привлекать к себе. Это достигается музыкальным сопровождением, увлекательной сюжетной линией и графическим методом: эстетика видов, героев, близкие к реальности сцены населенных пунктов, заводов, кораблей в одном ряду с не менее близкими к реальности сценами схваток, ДТП, катастроф. Сам игровой процесс довольно динамичен, и поэтому игру нередко винят в том, что человек все больше времени проводит в виртуальной реальности, утрачивает чувство реального времени по причине несоответствия игрового времени и реального.

Многие геймеры полностью согласны с утверждением, что после многочасовой игры очень сложно сопоставить реальное и виртуальное время. Из-за подобного дисбаланса может появиться проблема планирования дел в реальном времени. Огромные возможности виртуальной реальности делают ее привлекательной для человека, способствуют привыканию, затягивают, человек уже не может существовать без этого замечательного мира, что может привести к непредсказуемому результату.

Система создания, распространения и воспроизведения игрового компьютерного жанра порождает ряд проблем.

Во-первых, лихорадка новизны искусственно стимулируется ожиданием свежей продукции с поддержкой рекламы на просторах интернета, журналов, ТВ и.т.д [1]. Западные ученые давно отметили, что во время выпуска еще одного игрового бестселлера прибыль многих крупных фирм несколько

снижается. Чаще всего это свойственно для крупных компаний с большими отделами, где сотрудник снабжен техникой и свободным временем для решения текущих задач. В итоге, техника применяется не по назначению, а для игры. Вместе с тем, даже если этот процесс контролировать, качество работы также понизится, а работник остается малоинициативным.

Во-вторых, возникает вопрос цензуры. Многие люди считают, что содержание самих игр никем не проверяется и не контролируется, забывая, что огромную часть продукции на рынке игр составляют пиратские диски. Также огромная часть незаконных копий существует на торрентах, где каждый желающий может получить игры бесплатно, на них не указывается какое-либо возрастное ограничение и предупреждение об использовании сцен насилия и жестокости в данной продукции. В этом на самом деле не повинны производители игр, которые дорожат своей лицензионной продукцией и соблюдают все необходимые требования. К сожалению, данная ситуация вряд ли поменяется, так как сегодня копировать информацию с помощью множества современных средств очень просто, а доход от такого дела очень высокий. И хотя правительство пробует официально бороться с пиратством, никто не желает сокращать данный доходный бизнес. В самой России, по данным Международного союза защиты интеллектуальной собственности, 64% музыкальных компакт-дисков, 80% фильмов на DVD, 83% компьютерных программ и 90% компьютерных и видеоигр — пиратские.

В-третьих, игровая культура утверждает набор ценностей, близких массовой культуре. Данные ценности имеют как альтруистический (жизнь, свобода, развитие), так и эгоцентрический (власть, богатство, характер). Также поддерживаются и инструментальные ценности (опыт, мужество) [3]. Они внушаются в подсознание человека через систему ролевых идентификаций. Довольно часто геймер слабо развитый в физическом плане выбирает героя — атлета. И его удачи на виртуальном фоне битвы дают ему уверенность в себе как игроку в реальной жизни. У психически неуравновешенного человека может измениться отношение к насилию, так как многие игры призывают к жестокости для наиболее успешного выполнения миссии и получения дополнительных очков. В то время как для адекватного человека — это способ снять напряжение и настроиться на новый рабочий день.

Для компьютерных игр свойственно особенное восприятие человеческой жизни. Израсходование жизней и бессмертие вызывает у многих чувство защищенности и всесильности, вызывает снижение инстинкта самосохранения в реальности. Таким образом, воздействие компьютерной игры на конкретного человека (как положительное, и отрицательное) считается сугубо индивидуальным и зависит от особенностей его психики. Как и в любом другом деле здесь существуют «группы риска», к которым по большей части относятся дети и подростки. С другой стороны, улицы также небезопасны, а компьютерная игра позволяет решить вопрос времяпрепровождения дома. Главное — научиться контролировать время проведения за компьютером, всегда важно помнить о возможности возникновения зависимости.

Также особую актуальность приобретает сегодня проблема вытеснения компьютерной игрой множества других видов досуга и поддержание ею приоритета ценностей массовой культуры. Такие подростки в большей степени отходят от чтения какой-либо литературы, демонстрируя мозаичность восприятия и скудность своего досуга. Главную роль здесь играет их некритичность, ибо воспринимая информацию из интернета, игр или телевизора, они не пытаются сравнивать ее с информацией из каких-либо печатных источников, к данному подростки не приучены. Также подростки зачастую переносят правила и законы виртуальной игры на реальное пространство, что мешает правильному восприятию реальности.

Таким образом, игровая культура, для которой свойственна подача информации в коротких жанрах и довольно ярко, вызывает проблемы с концентрацией внимания. В итоге внешняя привлекательность продуктов культуры выходит на первый план и становится намного важнее содержания. Для многих геймеров важную составляющую игры представляет в первую очередь хорошая графика, затем увлекательный сюжет. Также многие игроки отмечают как плюс игры то, что можно «создать свой мир и пожить жизнью виртуального героя» [2,с.80]. Именно эти возможности удовлетворения собственных амбиций и самостоятельности делают игру привлекательной не только для детей, но и взрослых. Таким образом можно компенсировать неудачи в реальной жизни.

Второй комплекс проблем связан с массовой компьютеризации современного общества. Все мы знаем давно установленной медициной факт, что компьютер негативно влияет на здоровье человека. С другой стороны, с компьютерной сферой сейчас связано множество видов деятельности, причем не только профессиональной, но и обучение, развлечение, искусство. Естественно, не смотря на все предупреждения о вреде, геймеры не считают, что это отрицательно сказывается на их здоровье, хотя они проводят за мониторами слишком много времени.

Хотелось бы упомянуть о негативном влиянии электромагнитных полей компьютеров на человека, что подтверждается множеством медицинских исследований. На сегодняшний момент создано множество мониторов, которые сокращают это негативное воздействие, но проблема все равно остается серьезной ввиду нескольких причин:

- компьютер содержит в себе сразу два источника электромагнитного излучения (монитор и системный блок);
- геймеры чаще всего не соблюдают безопасное расстояние;
- длительность времени проводимое за компьютером (более 7-12 часов).

Функционирование игровой компьютерной продукции, как продукта культуры очень сложный процесс. Несмотря на все предупреждения о вреде, будущее «виртуальных миров» растет [4,с.33]. Хотя количество игровых клубов постепенно сокращается, но это лишь говорит о том, что теперь в каждой квартире есть компьютер и доступ к дешевому интернету, а значить, и к онлайн-играм. Но, с другой стороны, онлайн-игры выполняют такие функции,

как общение и причастность. В таких играх люди не только выполняют какие-то задания, но и общаются, находят единомышленников, создают кланы которые развивают командный дух. Игры позволяют геймерам повышать свой уровень игры и развивать киберспорт [5]. Причем, как правило, игроками являются не только мужчины, но и женщины которые играют на одном уровне с ними.

Будущее виртуального мира уже начинает воплощаться в реальность. Сегодня любой человек может существовать реально в двух мирах – реальном и виртуальном. Это объясняется тем, что на технологическом и игровом уровне происходят большие открытия, например шлем виртуальной реальности, благодаря которому игрок переносится в так называемое «виртуальное» пространство. Шлемы стали легче, удобнее, картинки ярче и четче. К тому же теперь уже личный шлем виртуальной реальности может позволить себе каждый.

Высокий спрос на данный вид развлечения инициирует развитие как компьютерной индустрии в целом, так и геймерского движения и культуры. Тем более что увлечение компьютерными играми может перерасти и на профессиональный уровень [7]. В России за последние 5 лет активно развивается киберспорт, где каждый может показать свои профессиональные навыки в той или иной игре, участвуя в соревнованиях с призовыми фондами.

Хотелось бы отметить что компьютерные игры — многогранный феномен; он, имеет свои как отрицательные, так и положительные свойства. Игры являются источниками информации наряду с книгами, кино, СМИ и.т.д Они помогают освоению новейших компьютерных технологий, изучению иностранных языков, истории и культуры [6]. Существует множество образовательных игр, использующихся для образования экономистов, врачей, а также военных. Также научно доказано, что благодаря некоторым компьютерным играм и активного взаимодействия с клавиатурой, возможно развить внимательность, мелкую моторику и скорость реакции. Они помогают развить высокий уровень абстрактного мышления и логику.

Таким образом, компьютерная культура и, в частности, геймерство как ее элемент, модифицирует способ культурной коммуникации, меняет формы общения и взаимодействия людей, требует выработки множества новых знаний, умений, навыков, содействуя формированию новой системы норм и ценностей. Следует учитывать как негативное, так и позитивное воздействие игровой индустрии на общество в целом. Субкультура геймеров - сложный феномен современного информационного общества, требующий своего дальнейшего изучения.

Список литературы

- 1. Бурцева, О. А. Компьютерные игры, как социокультурный феномен. «За» и «против» / О. А. Бурцева // Герценовские чтения. – 2009. – С. 14-19.*
- 2. Степанцева, О. А. «Социальный портрет» геймера / О. А. Степанцева //*

Известия РГПУ им. А. И. Герцена. Аспирантские тетради. СПб., – 2007. – С. 80-85.

3. Степанцева, О. А. Социальные последствия развития игровой компьютерной культуры: проблемы и противоречия / О. А. Степанцева // *Актуальные проблемы социологического образования. СПб., – 2005. – С. 130-136.*

4. Кропачева, М. А. Субкультура геймеров, единая и делимая / М. А. Кропачева // *Социо- и психолингвистические исследования. – 2015. – №1. – С. 33-40.*

5. Кропачева, М.А. Общее и частное в субкультуре и социолекте геймеров / М. А. Кропачева // *Вестник педагогического опыта. – 2016. – №35. – С. 14-20.*

6. Кропачева, М.А. Геймеры как субкультурный и культурный феномен / М. А. Кропачева // *Социо- и психолингвистические исследования. – 2016. – № 4. – С. 8-14.*

7. Агафонова, А.Г. Социальный портрет российского онлайн-геймера / А. Г. Агафонова // *Социально-политические науки. –2017. – №2. – С. 73-85.*