

**Компьютерная игра как форма коммуникативного взаимодействия  
современной молодежи**

**Научный руководитель – Максимов Арсений Андреевич**

**Федорова Анна Дмитриевна**

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра социологии коммуникативных систем, Москва, Россия

*E-mail: [vivernryo@gmail.com](mailto:vivernryo@gmail.com)*

**Компьютерная игра как форма коммуникативного взаимодействия современной молодежи**

**Федорова Анна Дмитриевна**

*Студент*

*Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, социологический факультет, Москва, Россия*

*E-mail: [mailto:vivernryo@gmail.com](mailto:mailto:vivernryo@gmail.com)*

*Компьютерная игра - один из ярких феноменов информационного общества. Этот вид развлечения обладает некоторым рядом особенностей, представляющих интерес при осуществлении социологического исследования. В частности, одним из аспектов выступают особенности коммуникации современной молодёжи в процессе игрового взаимодействия в смоделированной виртуальной реальности. Специфика такой коммуникации заключается в особенностях виртуального пространства, игрового жанра и ряда других параметров. В некоторых случаях она приобретает институционализированную форму. Таким образом, коммуникация между игроками - это крайне динамичный и сложный процесс, заслуживающий социологического анализа.*

*Компьютерные игры - вид развлечения, завоевавший популярность у большого количества современной молодёжи. На сегодняшний день они являются распространённым способом проведения досуга. Так например, по данным Росстата на 2010 год, неработающие россияне мужского пола от 15 до 29 лет используют от 5,7 до 9,4% всего своего свободного времени именно на видеоигры. [5, 123]*

*Компьютерные игры в жизни человека присутствуют не первое десятилетие и изначально создавались как особый способ коммуникации. Идея создания подобного развлечения была впервые воплощена ещё в 1951 году Р. Баэром в виде интерактивного телевидения, однако уже в 1952 году А.С. Дуглас создаёт знаменитую «крестики-нолики». В 1958-ом У. Хигинботамом была создана первая многопользовательская игра «Tennis for Two». [6] Как можно видеть, видеоигры развивались в сторону увеличения возможности коммуникации между игроками.*

*Интерактивность виртуального мира также является одним из наиболее важных аспектов коммуникации между игроками. Если рассмотреть игры с точки зрения пяти форм коммуникации: внутриличностной, межличностной, внутригрупповой, массовой и межкультурной; можно выяснить, что каждая из них имеет место быть при определённых игровых ситуациях. Например, внутриличностная коммуникация характерна для однопользовательских, когда как внутригрупповая - для многопользовательских тайтлов, предполагающих командную игру. [Осекин] Важным элементом при этом является возможность осуществлять виртуальное общение вне зависимости от внешней среды. [Малый, Иноземцева] Таким образом, игры можно отнести к особому способу социализации молодёжи.*

Сами по себе компьютерные игры крайне разнообразны, в том числе их можно по-разному классифицировать. Например, А.Г. Шмелев предложил классифицировать компьютерные игры по психическим функциям: «логические игры», «азартные игры», «спортивные игры» и другие. [Шмелев]. В то же время онлайн магазины, например «Epic Games Store», часто применяют классификацию по количеству пользователей.

За годы существования видеоигр появилось научное направление, изучающее компьютерные игры, как творчество и способ коммуникации - Людология «Game Studies». Целью людологии является в том числе изучение игрового процесса и соответствующего пользовательского опыта, общественной реакции на игры, на разные жанры, роль компьютерной игры в жизни человека. Также она занимается теоретизированием знаний об игровом опыте и их распространением. [Киризлеев]. Таким образом она в том числе собирает данные о коммуникациях между игроками. В частности специфический для геймеров сленг («адвенчура», «летсплей» или «спидран»), являющийся следствием образования вокруг геймерского сообщества отдельной субкультуры. Также вокруг компьютерных игр в условиях постиндустриальной экономики сформировались полноценные социальные институты, в частности появилась такая профессия как «киберспортсмен». Таким образом людология как наука необходима, так как новые формы виртуальной реальности, новые многопользовательские режимы постоянно обновляют базу для анализа коммуникации в игровом процессе как институциональной форме.

### Источники и литература

- 1) Киризлеев А. Теория компьютерных игр // Наука о компьютерных играх. 2014: <https://gamesisart.ru/theory.html>
- 2) Малый Д.В., Иноземцева Ю.В. (2017). Компьютерная игра как способ социализации личности. Национальные приоритеты России, (1 (23)), 68-72.
- 3) Осекин С.О. Компьютерная игра как способ коммуникации // Культура и цивилизация. 2015. № 6. С. 139-147
- 4) Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. 1988. № 3. С. 16-84.
- 5) Росстат: [https://rosstat.gov.ru/storage/mediabank/MOLODEG\\_RUS\\_2010.pdf](https://rosstat.gov.ru/storage/mediabank/MOLODEG_RUS_2010.pdf)
- 6) STEP studio/ статья «История компьютерных игр»: <https://stepgames.ru/blog/istoriya-kompyuternyh-igr>