

## Трансформация коммуникативных практик российской молодёжи в видеоигровых сообществах

Научный руководитель – Соломатина Елена Николаевна

*Селецкая Татьяна Артуровна*

*Студент (магистр)*

Российский государственный социальный университет, Факультет социологии,  
Социальной антропологии, Москва, Россия

*E-mail: seltana2003@gmail.com*

Актуальность темы исследования обусловлена стремительным взрослением современным российской молодежи в условиях цифровизации. Действительно, цифровое пространство стало не просто дополнением к реальности, но зачастую её полноценной альтернативой. По данным ВЦИОМ за 2024 год, 43% взрослых россиян знакомы с видеоиграми, причём среди молодёжи 18–23 лет этот показатель достигает 80% (59% играют сейчас, 21% играли ранее). Среди зумеров потребление игрового контента (летсплеи, обзоры, стримы) составляет 80%, что делает гейминг неотъемлемой частью их культуры и самоидентификации [2]. Исследование НАФИ подтверждает масштаб вовлечённости: 75% россиян старше 14 лет играют в видеоигры с той или иной периодичностью, а 73% используют для этого мобильные платформы. При этом 86% правильно определяют понятие «киберспорт», а 84% осведомлены о профессиях в геймдеве, что свидетельствует о глубокой интеграции игровой культуры в повседневную жизнь [3].

В современных условиях, видеоигры - это не просто досуг, а сложная коммуникативная среда. Отечественные исследователи отмечают, что «среди новых медиа, определяющих гибридный характер современной социализации, существуют практически скрытые от исследователей, но вместе с тем значимые формы коммуникации, обусловленные игровым пространством» [1]. Авторы выделяют несколько уровней коммуникации в игровом пространстве: непосредственно сам игровой процесс; взаимодействие геймеров в процессе игры; обусловленные геймплеем стримы и летсплеи.

Для всестороннего теоретико-методологического анализа проблемы следует обратиться к теории «одомашнивания», разработанной Роджером Сильверстоуном. Согласно этой теории, цифровые игры, входя в жизнь подростков, «одомашниваются» и наделяются уникальными атрибутами, обусловленными различными привычками подростков. В свою очередь, игры «приручают» образ жизни и привычки подростков, становясь популярным социальным медиа среди них [5].

Эмпирические данные подтверждают, что характер взаимодействия в игровых сообществах напрямую влияет на социальные результаты. Исследование на основе фокус-групповых дискуссий с игроками 18-35 лет выявило, что основные причины конфликтов связаны с проблемами коммуникации, различиями в навыках и эмоциональной реакции участников, а также с внешними факторами, включая межнациональные и политические разногласия. В то же время конструктивное взаимодействие - совместная стратегия, взаимопомощь, координация действий - способствует укреплению социальных связей и формированию позитивного опыта коммуникации [4].

Важно отметить, что эффекты взаимодействия в видеоигровых сообществах зависят от типа гейминга и форм коммуникации. Совместная игра с друзьями укрепляет связи, даёт эмоциональную поддержку и развивает навыки командной работы. В то же время общение с незнакомцами или одиночная игра может приводить к конфликтам, усилению

чувства одиночества или формированию токсичных паттернов поведения. Это подчёркивает необходимость дифференцированного подхода: нельзя однозначно оценивать влияние игр как «положительное» или «отрицательное» - важно учитывать контекст взаимодействия, цели игроков и социализирующий потенциал конкретных игровых форматов.

Ключевую роль в этом контексте играет игровая грамотность - способность критически оценивать контент, управлять временем в игре, распознавать риски (кибербуллинг, мошенничество) и выстраивать здоровые отношения с цифровыми технологиями. Родители и учителя должны обладать соответствующими знаниями и навыками, чтобы помогать подросткам ориентироваться в игровой среде и использовать её потенциал для позитивного развития.

Перспективные направления для дальнейших исследований включают лонгитюдные проекты, которые позволят отслеживать динамику изменений коммуникативных практик с течением времени; изучение роли родительской медиации в формировании здоровых паттернов цифровой коммуникации; анализ кросс-культурных различий в стратегиях геймеров; а также исследование потенциала игр с неограниченными возможностями для позитивной социализации. Такие игры могут способствовать развитию креативности, навыков сотрудничества и решения сложных задач, что особенно актуально в условиях цифровой трансформации общества.

Таким образом, видеоигровые сообщества становятся значимым институтом социализации российской молодёжи, где не просто воспроизводятся традиционные формы общения, а формируются принципиально новые коммуникативные практики. Их изучение позволяет глубже понять механизмы цифровой социализации и разработать эффективные стратегии поддержки здорового развития молодого поколения в условиях цифровизации.

### Источники и литература

- 1) Асеева Т.А., Асеев С.Ю. Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // Политическая наука. — 2024. — № 4. — С. 146-167
- 2) ВЦИОМ. Гейминг по-русски: аналитический обзор. — 2024. — URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki?ysclid=mm9bq8zy32591869341> (дата обращения: 24.02.2026).
- 3) НАФИ. Гейминг в России 2026: исследование РВИ // <https://creative.hse.ru/?lang=ru> (дата обращения: 24.02.2026).
- 4) Неруш А.А. Конфликты в онлайн-играх среди российской молодёжи: причины и специфика // Известия ВУЗов. Поволжский регион. Общественные науки. 2024. №3 (71).
- 5) Shao P., Yu H., Zhu Y., Wang J. Electronic Sports Sustainable Development of Probing into Digital Games, Teenage Domestication, and Mutual Construction // Journal of Environmental and Public Health. — 2022. — Vol. 2022. — Article ID 6375787