

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Саратовский национальный исследовательский государственный  
университет имени Н. Г. Чернышевского»

*На правах рукописи*



**НЕРУШ Антон Александрович**

**СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СОДЕРЖАНИЯ  
И СТРУКТУРЫ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ  
МОЛОДЕЖНОГО СЕГМЕНТА ИНТЕРНЕТ-АУДИТОРИИ  
В ОНЛАЙН-ИГРАХ**

**Специальность 5.4.4. Социальная структура, социальные институты  
и процессы (социологические науки)**

**Д и с с е р т а ц и я**  
**на соискание ученой степени**  
**кандидата социологических наук**

Научный руководитель:  
доктор социологических наук,  
профессор  
Елютина Марина Эдуардовна

Саратов – 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ РАМКИ И РЕЛЕВАНТНЫЕ МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К АНАЛИЗУ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ОНЛАЙН-ИГРАХ.....	19
1.1. Коммуникативные взаимодействия в играх как предмет теоретической рефлексии в социальных науках .....	19
1.2. Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх: концептуальные основы социологического анализа .....	57
Выводы по главе 1 .....	80
ГЛАВА 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ И СТРУКТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ МОЛОДЕЖНОГО СЕКМЕНТА ИНТЕРНЕТ-АУДИТОРИИ В ОНЛАЙН-ИГРАХ .....	84
2.1. Особенности коммуникативных взаимодействий в процессе включения молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-игры.....	84
2.2. Содержательный анализ коммуникативных взаимодействий в процессе онлайн-игры .....	107
2.3. Сценарии пролонгации коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх.....	134
Выводы по главе 2 .....	165
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	172
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	183
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Гайд глубинного интервью.....	213
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Анкета по теме «Коммуникативные взаимодействия в многопользовательских онлайн-играх» .....	216
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Гайд фокус-группы.....	223
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Акты о внедрении результатов диссертации .....	224

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования** коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх обусловлена следующими взаимосвязанными аспектами. Во-первых, имеет место противоречие между постоянно расширяющейся аудиторией видеоигр и их социальным восприятием. Так, по данным Всероссийского центра изучения общественного мнения, в 2022 г. аудитория видеоигр составляла практически четверть от всего совершеннолетнего населения России (23 %). При этом доля игроков значительно выше среди молодых россиян. Так, в группе 18–24-летних играют 56 % (+16 % к 2019 г.), а среди молодежи 25–34 лет – 34 % (+9 % к 2019 г.). Увлечение видеоиграми свойственно не только молодежи – постепенно оно охватывает и старшую возрастную группу. Однако в настоящее время в возрастной группе 60 лет и старше увлекается видеоиграми только каждый десятый [26; 190]. При росте популярности видеоигр, увеличении доли времени, проводимого в онлайн-играх, социальная перцепция вовлеченности в игровое поле имеет, как правило, негативный характер [145] главным образом по причине укоренившихся представлений о дисфункциональности игровых практик, формирующих разного рода зависимости, препятствующих активному участию игроков в жизни общества.

Во-вторых, игры как активная форма деятельности являются комплексным, многоаспектным феноменом, в рамках которого разворачиваются различные сценарии взаимодействия игрока как с игрой, обладающей собственной структурой и правилами, так и с другими игроками. Онлайн-игры, в отличие от нецифровых игр, предполагают анонимность, что расширяет поле выбора моделей поведения, при этом игрок остается в тени игрового аватара. Проекция анонимности представляет отдельный интерес для анализа динамики коммуникативных взаимодействий и конфликтов во время игры.

В-третьих, в онлайн-играх, наряду с уже существующими, постоянно формируются новые структуры коммуникативных взаимодействий, новые механизмы регуляции коммуникативных взаимодействий на разных уровнях: на уровне выбора игры и появления игровой мотивации; на уровне сюжетного развития игры; на уровне формирования офлайн-практик, связанных с онлайн-игрой.

В-четвертых, в условиях цифровизации появляется запрос на исследование механизмов формирования команд и сообществ в онлайн-играх. Это требует новых подходов для гармонизации взаимодействий в виртуальном пространстве. Анализ специфики коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх позволит использовать опыт самоорганизации игровых объединений для исследования других форм совместной деятельности в пространстве онлайн-взаимодействий.

Тема коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх становится особенно актуальной, так как происходят изменения в формировании сообществ и накоплении социального капитала, в понимании знакомого и незнакомого (Н. Луман), а значит, изменяется сам конструкт коммуникативных взаимодействий.

**Научная проблема исследования** заключается в том, что коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх представляют собой масштабируемое явление, однако в научном дискурсе остаются недостаточно изученными структура и процессуальные особенности коммуникативных взаимодействий с учетом мнений вовлеченных в них субъектов.

**Степень научной разработанности темы исследования.** Коммуникативные взаимодействия в различных формах и проявлениях традиционно находились в исследовательском фокусе зарубежных и отечественных ученых. Онлайн-игры, выступая относительно новым по своим содержательным аспектам, специфике и структуре пространством коммуникативных взаимодействий, обозначили актуальную исследовательскую

проблематику на фоне существующего потенциала и противоречий в данной форме деятельности.

Необходимость разработки концептуальных оснований исследования коммуникативных взаимодействий в рамках онлайн-игр адресует к теории социальных фактов Э. Дюркгейма [58], теории систем Т. Парсонса, рассматривающего коммуникацию как ключевой процесс социального взаимодействия, состоящего из четырех элементов: актора, реципиента, содержания и взаимных ролей – и осуществляемого не только с помощью речи, но и через символические средства [154].

Важной с точки зрения определения методологических границ представляется теория структуризации Э. Гидденса, в рамках которой социальные агенты (индивиды) создают, воспроизводят и изменяют общество через рефлексивное взаимодействие, при этом структура общества как бы одновременно ограничивает и предоставляет возможности для их действий [37]. Продуктивными являются идеи Ю. Хабермаса о способах достижения взаимопонимания в ходе коммуникативных взаимодействий как согласия на уровне знания, норм, оценок и чувств, а также о роли этом процессе диалога, способствующего проявлению индивидуальности и разрешению конфликтов [207]. Предложенный контекст анализа коммуникативных взаимодействий актуализирует проблемы, связанные с понятием массовой коммуникации. Г. Лассуэлл рассматривает массовую коммуникацию, акцентируя внимание на ее роли в пропаганде и на ее консолидирующих функциях [116]. П. Лазарсфельд и Р. Мертон анализируют массовую коммуникацию как фактор, выполняющий социально-значимые функции (укрепление норм и присвоение статуса) и в то же время включающий определенные дисфункции (информационное перенасыщение и социальный конформизм) [114]. Дж. Хоманс и П. Блау в теории социального обмена рассматривают коммуникативные взаимодействия как обмен, основываясь на шести аксиомах, объясняющих поведение людей через вознаграждения, ценности, стимуляцию и реакции на ожидания [210].

Теория массовой коммуникации Д. МакКуэйла предлагает классификацию уровней социальной коммуникации, рассматривая ее как взаимосвязанные сети, охватывающие различные слои общества, от массовой коммуникации через СМИ до внутригрупповых и межличностных взаимодействий, с учетом роста интерактивности в цифровую эпоху [253]. Исследовать формы коммуникативных объединений позволяют идеи Ч. Кули о первичных и вторичных социальных группах, в которых первичные группы характеризуются неформальными, эмоциональными связями и близкими отношениями, а вторичные – более формальными и целенаправленными взаимодействиями [112; 113].

Особое значение для понимания содержания и структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх имеют теоретические положения концепции «силы слабых связей» М. Грановеттера, в которых утверждается, что слабые связи (например, поверхностные знакомства) играют ключевую роль в распространении информации и социальном объединении, соединяя различные социальные группы и расширяя возможности взаимодействия [41].

Рассматривая коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх, следует выделить фундаментальные труды отечественных (Д. Б. Эльконин [224], Л. С. Выготский [29; 30], С. Л. Рубинштейн [173], С. А. Кравченко [107] и др.) и зарубежных классиков (Г. Л. Лэндрет [125], Э. Берн [17], Й. Хейзинга [209], Р. Кайуа [87], Дж. Мид [138] и др.), которые посвящены раскрытию различных содержательных аспектов традиционных, нецифровых игр.

В рамках современных социологических исследований теоретическая дискуссия об онлайн-играх и их отдельных аспектах включает в себя ряд направлений. Видеоигры и онлайн-игры анализируются в контексте рассмотрения игр как средств массовой и политической коммуникации с помощью трансляции медиаобразов, интерпретации исторических событий или прямой рекламы (Д. А. Иглин [83], И. Е. Мищенко [142], С. Ю. Черный [217], В. А. Калмыков [88], П. Б. Маняхин [133], Й. Бройер [233], Д. З. Искаков [85] и др.). Следует выделить работы, в которых рассматриваются способы

коммуникации игроков, механизмы группообразования в играх и функционирование игровых объединений (В. В. Кириченко [98], С. С. Вдовиченко [25], А. С. Рейнюк, А. А. Широков [169], М. Э. Елютина [64], Н. Ф. Державина [50] и др.). Ряд исследований посвящен мотивации участия в видеоигре и игровых интеракциях (С. К. Малахаева [131], Н. В. Ефимова, Е. И. Жешко [69], А. А. Юрков [227]), а также изучению виртуального мира видеоигры с позиции появления симулятивной экономики и свободы действия в играх (О. В. Губарь, В. Д. Дмитриева [46], Е. В. Галанина, Е. О. Акчелов [32], М. А. Антипов [4] и др.), правилам игры (А. А. Осипова, Д. В. Давыденко, А. Ю. Р. Абдулкадир [152], О. Б. Савинская и В. А. Шоташвили [176]), конфликтам во время игры (Д. МакЛин, Ф. Уодделл, Дж. Айвори [253], А. А. Жуйков, А. Р. Каспаров, А. А. Нурахмедова [70]). В исследованиях М. В. Вдовиной акцент сделан на анализе проблем развития цифрового взаимодействия [24], усиления разрыва между поколениями вследствие цифровизации общества [23].

Другими значимыми направлениями исследований, затрагивающими социальные проекции онлайн-игр и их влияние на жизнь и повседневные практики игроков, являются изучение субкультурных черт игрового сообщества и их проникновения в повседневность (Е. Е. Котцова, А. С. Оловянная [106] и др.); рассмотрение онлайн-игр и видеоигр как источников девиантного или делинквентного поведения и дискуссии об этой позиции (П. А. Кряжева, М. А. Трубникова [111], М. О. Лобановская, И. А. Коноплева [120], А. А. Семенов [179], Г. В. Иванченко, Н. Е. Покровский [80], В. Д. Емельяненко, Ю. И. Киреенко, Е. С. Чувашова [65], Е. С. Романова, С. Б. Шубин [172], В. А. Губин, Б. А. Пономарев [47], Й. Бройер [233] и др.); анализ видеоигр как компенсаторного поведения (С. Б. Шубин [223], Н. И. Петев [157]); пересечение игр и экономических аспектов реальной жизни (Й. Беккер [231], А. В. Кнорре [100]); границы и территория игры (Е. А. Репринцева [171], Е. В. Ускова [197], Т. Д. Лопатинская [121], А. А. Петрова [158], А. Г. Макалатия и Л. В. Матвеева [127] и др.); временной аспект игры (С. Е. Ильин [84], В. К. Карнаух [89]);

внеигровая деятельность игроков видеоигры, связанная с увлечением видеоиграми (А. А. Петрова [158], К. Кашевский [95], Н. А. Зиновьева [75], А. М. Рябнина [174]); возможности использования игровых механик в трудовых и образовательных процессах (В. В. Артамонова [6; 7], И. С. Карпикова [90], Ю. В. Багаутдинова, В. Л. Малинин [9]).

Несмотря на широкий спектр анализа видеоигр и онлайн-игр, малоизученными остаются вопросы включения молодежи в коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх, способы достижения согласия и причины конфликтов, возможности и ограничения переноса коммуникативных взаимодействий за пределы онлайн-игр.

**Объект исследования** – коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в рамках онлайн-игр.

**Предмет исследования** – содержание и структура коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в рамках онлайн-игр.

**Цель исследования** – выявить особенности внутриигровых и внеигровых коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории.

Реализация поставленной цели предполагает решение следующих **задач**:

- 1) определить теоретико-методологические концепции, релевантные изучению коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх;
- 2) выделить изменения коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм;
- 3) определить содержательные и структурные особенности коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории: мотивы включения, формы объединений, средства коммуникативных взаимодействий, специфику освоения игрового сленга, правила игры;
- 4) идентифицировать причины конфликтов между представителями молодежного сегмента интернет-аудитории во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий;

5) выделить и охарактеризовать основные сценарии пролонгирования коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх.

**Гипотеза исследования:** коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх зависят как от игрового опыта и умения его транслировать другим игрокам, так и от социальных навыков (принятие решений, способность к кооперации, создание и поддержание комфортного эмоционального общения).

**Теоретико-методологическая база исследования.** В связи с комплексным характером темы исследования теоретическую основу работы составили:

- структурно-функционалистская парадигма (Т. Парсонс, Э. Дюркгейм, П. Лазарфельд и Р. Мертон);
- теории коммуникативных взаимодействий (Ю. Хабермас, Д. МакКуэйл, М. Грановеттер);
- теории социального обмена (Дж. Хоманс и П. Блау);
- феноменологическая и интеракционистская логика обоснования коммуникативных взаимодействий (Ч. Кули);
- работы в области социологии молодежи (И. С. Кон, Ю. А. Зубок, В. И. Чупров, С. Г. Ивченков, В. А. Луков и др.).

**Эмпирическую базу** работы составили результаты авторских социологических исследований, выполненных за период 2019–2024 гг.:

1. Результаты глубинного интервью на тему «Особенности, специфика и структура коммуникативных взаимодействий молодежи в пространстве онлайн-игр», проведенного с января по декабрь 2019 г. (n = 30). В качестве информантов выступили представители молодежного сегмента интернет-аудитории, играющие в онлайн-игры.

2. Данные анкетного интернет-опроса представителей молодежного сегмента интернет-аудитории, проведенного в 2020 г. с использованием целевой выборки (n = 1700). Основными критериями отбора респондентов послужили

возраст (18–35 лет), проживание на территории Российской Федерации, а также участие в онлайн-играх. Полученные данные обработаны с применением статистического пакета программ для социальных наук SPSS.

3. Две фокус-групповые дискуссии с представителями молодежного сегмента интернет-аудитории, играющими в онлайн-игры, на тему «Коммуникации, правила и конфликты в современных онлайн-играх» (2024 г., число участников в каждой – 9 человек).

4. Вторичный анализ данных исследовательских агентств Всероссийского центра изучения общественного мнения и Mediascope по теме онлайн-игр и коммуникативных взаимодействий представителей молодежного сегмента интернет-аудитории.

**Научная новизна исследования** заключается в следующем:

1. На основе систематизации теоретических ресурсов (Т. Парсонс, П. Лазарсфельд и Р. Мертон, Ю. Хабермас, Д. МакКуэйл, М. Грановеттер и др.) представлена авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх» как системы социально детерминированных, устойчивых, воспроизводимых способов общения на основе познания, интерпретации, трансляции игровых сюжетов, событий, траекторий, репрезентируемых как внутри, так и вовне игрового пространства.

2. В рамках авторского подхода к изучению изменений коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм были установлены следующие основные содержательные моменты: во-первых, произошло существенное сокращение невербальной коммуникации между игроками, которое оценивается ими неоднозначно; во-вторых, в онлайн-играх существует возможность с помощью игровых механик сознательно расширять или ограничивать коммуникативные взаимодействия.

3. Представлена авторская социологическая интерпретация структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-игре, включающая систему

доигровых (в процессе включения игрока в онлайн-игры), внутриигровых и постигровых (общение на сайтах, форумах и офлайн-мероприятиях) коммуникативных взаимодействий между представителями молодежного сегмента интернет-аудитории, их социальным окружением и игровыми механиками.

4. Впервые содержательно охарактеризованы мотивы коммуникативных взаимодействий в онлайн-игре: потребности в общении и приобретении социального статуса (наличие соревновательных аспектов в игре, признание заслуг и побед), социально-психологические мотивы (рекреация и получение эмоций), получение бонусов от игры для приобретения конкурентного преимущества в игре без усилий, а также основные коммуникативные стратегии: реферальная и агентная, различающиеся по механизмам включения в коммуникативные взаимодействия. Установлено, что реферальная стратегия является более предпочтительной для молодежи.

5. Установлено, что характер и содержание коммуникативных взаимодействий между игроками различаются в зависимости от формы игровых объединений. Группы являются более предпочтительными для игроков, чем гильдии, что обусловлено поверхностным, скоротечным характером групповых коммуникаций, направленных на решение локальных конкретных игровых задач без взаимных обязательств.

6. Впервые выделены и охарактеризованы основные причины конфликтов между игроками во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий, обусловленные как логикой игрового процесса, так и имеющимися социальными основаниями: нарушение норм общения, отсутствие навыков командной работы, разница в игровых навыках, конкуренция между игроками за игровые ресурсы, личная неприязнь на фоне национальной принадлежности или политических взглядов, неравенство шансов на выигрыш из-за функции вложения реальных денежных средств в игру. Установлено, что во время конфликтов в онлайн-играх используются как словесная агрессия, так и практики нанесения ущерба или исключения.

7. На основании эмпирических данных авторских социологических исследований впервые были выявлены основные сценарии пролонгирования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх: сценарий расширения коммуникативных взаимодействий (пролонгирование коммуникативных взаимодействий и формирование социальных связей с помощью специальных игровых механик и дополнительных внеигровых средств), сценарий застревания (приоритетность игровых коммуникативных взаимодействий над другими сферами жизни игрока) и сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн (участие игрока в офлайн-мероприятиях или творческих практиках).

**Положения, выносимые на защиту:**

1. В результате применения методологии историко-социологического анализа (Т. Парсонс, П. Лазарсфельд и Р. Мертон, Ю. Хабермас, Д. МакКуэйл, М. Грановеттер и др.) дана авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх». Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх – система социально детерминированных, устойчивых, воспроизводимых способов общения на основе познания, интерпретации, трансляции игровых сюжетов, событий, траекторий, репрезентируемых как внутри, так и вовне игрового пространства. Коммуникативные взаимодействия формируют игровой опыт и опыт общения; актуализируют значимые и противоречивые смыслы, символы, разноплановые ценности, социальную информацию; проявляются в двух видах – позитивном и негативном, а также на двух уровнях – игровом и внеигровом; обладают избирательностью в отношении (не)участия в игровых сообществах; существенно зависят от культурного контекста субъектов общения.

2. Основные изменения коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм характеризуются следующими содержательными аспектами. Во-первых, произошло существенное сокращение невербальной коммуникации между игроками, которое вызывает неоднозначную реакцию (одни игроки рассматривают данное изменение как положительное, так как, по их мнению, это

позволяет лучше сконцентрироваться на игровом процессе и понять ролевую составляющую игры, а другие полагают, что эти изменения создают трудности для эмоционального общения). Во-вторых, в онлайн-играх существует возможность с помощью игровых механик сознательно расширять или ограничивать коммуникативные взаимодействия, становясь «игроком-кочевником», избегающим попадания в систему взаимных ожиданий и обязательств.

3. Структура коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх включает доигровые, внутриигровые и постигровые взаимодействия. Доигровые взаимодействия связаны с процессом включения игрока в онлайн-игры и затрагивают как массовую (реклама в СМИ и сети Интернет, видеообзоры у блогеров), так и межличностную коммуникацию (учебные коллективы, друзья, знакомые). Внутриигровые коммуникативные взаимодействия включают в себя краткосрочные и долгосрочные игровые объединения, средства коммуникативных взаимодействий (программы для голосового общения, игровой чат, который отмечен как основное средство для рекрутинга в объединения и практик обмена), правила игры и игровой сленг (с его возможностями создавать трудности по причине отсутствия терминологического единства и использования англицизмов). Постигровые коммуникативные взаимодействия обусловлены переходом общения молодежи в онлайн-пространство вне игры (сайты, форумы, социальные сети) или в офлайн-пространство (офлайн-мероприятия, творческие практики), основой и мотивами которого выступают наличие у игроков социальных навыков для поиска единомышленников с целью обмена игровым опытом, обсуждения игровых новостей и общения на внеигровую тематику.

4. По результатам авторского эмпирического исследования содержательно охарактеризованы мотивы и стратегии коммуникативных взаимодействий. Основными мотивами коммуникативных взаимодействий в онлайн-игре являются потребность в общении (борьба с одиночеством, возможность совместной игры с друзьями из реальной жизни или виртуального пространства),

приобретение авторитетного статуса в игре, поиск способов психологической разгрузки и содержательного досуга, стремление получить эмоции от игрового процесса, бонусы от игры за регулярную активность. В качестве основных коммуникативных стратегий выделены реферальная и агентная. Реферальная коммуникативная стратегия реализуется через информирование и приглашение от уже вовлеченных в игру друзей и знакомых. Агентная предполагает самостоятельный поиск и анализ информации, просмотр видеообзоров и селективный отбор. Реферальная стратегия является преобладающей (43,6 %), в то время как агентная стратегия характерна для 38,5 % молодежи. Преобладание реферальной стратегии обусловлено предпочтительностью для молодых игроков общения со знакомыми людьми, а также наличием в играх бонусной системы за вовлечение новых игроков, что инициирует рост количества приглашений.

5. Характер и содержание коммуникативных взаимодействий между игроками различаются в зависимости от формы игровых объединений. По результатам авторского эмпирического исследования, группы являются более предпочтительной формой объединений для игроков: в них вступают 63 %, а в гильдии – только 25,8 %. Коммуникативные взаимодействия в группах направлены на решение локальных конкретных задач, не предполагают, как правило, формирования взаимных обязательств (за исключением формирования групп на основе уже существующих социальных связей). Коммуникативные взаимодействия в гильдии характеризуются долговременностью, формированием взаимных обязательств в формате дарообмена (в интересах игроков и гильдии), наличием свода правил коммуникативных взаимодействий внутри объединения, которые нередко нарушаются (молодые игроки склонны нарушать даже те правила, которые они сами признают легитимными). В зависимости от социальных навыков игроков в гильдиях может создаваться комфортная эмоциональная среда, способствующая эмоциональному общению и укреплению социальных связей в гильдии, либо отношения игроков гильдии могут стагнировать (отсутствие общения или его ограниченность игровой

тематикой) или развиваться по конфликтным сценариям, что приводит к выходу части игроков из гильдии и нестабильности в составе объединения.

6. Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх имеют разную направленность и могут как способствовать консолидации игроков, так и инициировать создание конфликтов. По результатам авторских качественных исследований, консолидирующими основаниями выступают наличие игрового опыта и навыков взаимопомощи, позитивный настрой, способность регулировать свои эмоции. Основными причинами конфликтов между представителями молодежной интернет-аудитории во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий являются нарушение норм общения, отсутствие навыков командной работы, разница в игровых навыках и эмоциональных реакциях на игровые ситуации, конкуренция между игроками за игровые ресурсы, личная неприязнь на фоне национальной принадлежности или политических взглядов, социальное неравенство в игре из-за функции вложения реальных денежных средств в игру. Идентифицированы следующие варианты конфликтных ситуаций: острые конфликты, сопровождаемые словесной агрессией, практиками нанесения ущерба (персонажу или аккаунту оппонента), практиками исключения (игровые механики, позволяющие в одностороннем порядке прекратить коммуникативные взаимодействия), которые происходят, как правило, в случае коммуникативных взаимодействий со случайными игроками, когда не ищут способов для разрешения возникших противоречий и примирения сторон; небольшие столкновения, соизмеримые с «нормальным способом общения»; мирноразрешимые конфликты при возникновении противоречий с друзьями, когда игроки готовы искать пути конструктивного разрешения конфликта, в том числе, признавая свою неправоту в возникшей ситуации.

7. Пролонгирование коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх реализуется с помощью следующих сценариев: сценарий расширения коммуникативных взаимодействий, сценарий застревания и сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн. Сценарий расширения

коммуникативных взаимодействий заключается в использовании специальных игровых механик (вступление в группы и гильдии) и дополнительных внеигровых средств (голосовые чаты, форумы, группы игры в социальных сетях) с целью увеличить длительность коммуникативных взаимодействий и сформировать социальные связи (около половины представителей молодежного сегмента интернет-аудитории смогли расширить свой круг общения, участвуя в онлайн-играх – 49,8 %). Сценарий застревания проявляется в приоритетности игровых коммуникативных взаимодействий над другими сферами жизни игрока (32,2 % респондентов меняли свои планы под игровые интересы), в размывании границ игрового пространства (например, игрок начинает заходить в игру на работе или во время учебы) и включении игровых элементов в реальную жизнь (например, игрового сленга). Данный сценарий нередко инициирует конфликты игрока с друзьями и родственниками, а также может нанести ущерб учебной или трудовой деятельности. Сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн реализуется через участие игрока в офлайн-мероприятиях или творческих практиках («фан-арт», «косплей»), предполагающих коммуникативные взаимодействия с другими игроками в реальной жизни, а не только в виртуальном пространстве.

**Теоретическая и практическая значимость диссертации** состоит в расширении теоретических представлений о специфике коммуникативных взаимодействий молодежи в цифровом пространстве, а также в разработке авторского подхода к изучению содержания и структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх.

Основные выводы и результаты могут использоваться в образовательных и мобильных приложениях с элементами геймификации; при разработке отечественных видеоигр и онлайн-игр; в целях совершенствования виртуальных образовательных сред, используемых в высших учебных заведениях. Социальная значимость работы заключается в раскрытии основных особенностей коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории,

что может способствовать совершенствованию выстраивания коммуникации между государством, обществом и молодежью, играющей в онлайн-игры.

**Апробация работы.** Основные положения диссертационной работы, результаты количественного и качественного исследований и выводы обсуждались на следующих конференциях: Всероссийской научно-практической конференции VI Дыльновские чтения «Общество и личность в условиях информационно-цифровых трендов» (Саратов, 2019); VI Всероссийской научно-практической конференции «Young Scholars' Research in the Humanities» на английском языке (Саратов, 2019); Международной научно-практической конференции VII Дыльновские чтения «Социология в изменяющемся научно-образовательном пространстве современного общества» (Саратов, 2020); VIII Международной научной конференции «Современное культурно-образовательное пространство гуманитарных и социальных наук» (Саратов, 2020); Международном молодежном научном форуме «Ломоносов-2020» (Москва, 2020); Международной научно-практической конференции VIII Дыльновские чтения «Современное общество в условиях социальной неопределенности: теория и практика» (Саратов, 2021); Международной научно-практической конференции «Формирование новой социальной реальности: теория и практика социально-психологической работы» (Республика Казахстан, Алматы, 2022); Всероссийской научно-практической конференции с дистанционным и международным участием «Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации» (Ульяновск, 2022); Международной научно-практической конференции «Социокультурные факторы консолидации современного общества» (Пенза, 2023).

Результаты диссертационного исследования использованы в образовательной деятельности ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского», а также в деятельности некоммерческих организаций, ориентированных на работу с молодежью (АНО «Россия – страна возможностей», АНО «Центр изучения и сетевого мониторинга молодежной среды»).

По теме диссертационного исследования опубликовано 18 научных работ (объемом 7,4 п. л., 5,98 п. л. – личный вклад). В журналах, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России, опубликовано 5 научных статей.

Тема и содержание диссертационного исследования соответствуют паспорту специальности ВАК 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы: п. 6 – Формирование новых социально-групповых общностей, их взаимодействие и иерархии; п. 7 – Динамика и адаптация социальных групп и слоев в трансформирующемся обществе; п. 8 – Социальные отношения, их формирование, динамика, регулирование. Социальные конфликты; п. 18 – Молодежь как социальная группа. Особенности социального положения, сознания и поведения разных групп молодежи. Проблемы социального развития молодежи; п. 27 – Процессы цифровизации, виртуализации, сетевизации в современном обществе.

**Структура диссертации** включает: введение, две главы, разделенные на пять параграфов, заключение, список литературы и приложения.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ РАМКИ И РЕЛЕВАНТНЫЕ МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К АНАЛИЗУ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ОНЛАЙН-ИГРАХ

## 1.1. КОММУНИКАТИВНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ИГРАХ КАК ПРЕДМЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ РЕФЛЕКСИИ В СОЦИАЛЬНЫХ НАУКАХ

Исследование коммуникативных взаимодействий молодежи в пространстве онлайн-игр является актуальным и значимым в связи с растущими темпами увлечения молодых людей различными формами онлайн-досуга. Научная рефлексия виртуальных коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в особенности значима в современных условиях, когда более 92 % россиян в возрасте до 34 лет ежедневно выходят в Интернет, а общая доля интернет-пользователей в сегменте превышает 96 % [8]. В свою очередь, онлайн-игры позволяют наглядно проследить, как в онлайн-среде структурируются и самоорганизуются коммуникативные взаимодействия молодежи в условиях динамических изменений и совместной деятельности для достижения целей.

Понятие «коммуникативное взаимодействие» является мультидисциплинарным, а представители разных научных подходов раскрывают его отдельные грани или составляющие. Рассмотрим подходы к определению данного понятия, используемые в различных науках. В педагогике под коммуникативным взаимодействием понимается активная деятельность, в которой возникают новые смыслы, связанные со множественностью контекстов познаваемого явления, предполагаемым наличием обратной связи участников взаимодействия [132]. В качестве одного из ключевых аспектов коммуникативного взаимодействия в педагогике рассматриваются коммуникативные компетенции, которые выражаются в знании социокультурных норм и стереотипов речевого общения [166].

В психологии под коммуникативным взаимодействием понимается последовательность развернутых реакций партнеров на действия друг друга в процессе обмена информацией, отражающих совокупность взаимовлияний и возникающих по поводу содержания или формы подачи информации [27]. В лингвистике коммуникативное взаимодействие анализируется как переговорно-договорный процесс, который может проходить как мирно, так и с возникновением конфликтов [99], и, в частности, рассматривается как один из главных элементов «называния» (номинации) предметов и явлений [66]. В журналистике, исследованиях СМИ и массовых коммуникаций коммуникативное взаимодействие определяется схожим образом, а особое внимание акцентируется на ценностном соприкосновении несовпадающих систем, институтов, личностей [182]. Помимо этого, в лингвистических исследованиях выделяются два типа коммуникативного взаимодействия человека: полное и парциальное. Полное коммуникативное взаимодействие представляет собой совокупность всех взаимодействий человека, в которые он вступает с окружающими людьми при реализации своей цели. Под парциальным коммуникативным взаимодействием понимается совокупность всех диалогов между двумя индивидами [15].

Подробнее рассмотрим определение и использование понятия коммуникативных взаимодействий в социологии. Ю. Хабермас рассматривает коммуникативное взаимодействие одновременно и как процесс передачи информационного сообщения между субъектами, и как координацию повседневной деятельности индивида, его жизненного мира [205, с. 202]. С точки зрения Ю. Хабермаса, коммуникация ориентирована на достижение, сохранение или обновление консенсуса как основного фактора солидарности и стабильности общества, а коммуникативное действие – это «действие, ориентированное на достижение взаимопонимания и согласия» [205, с. 12]. Основной формой коммуникативной деятельности, по мнению исследователя, должен стать «опыт непосредственной коммуникации», построенный на диалогическом принципе. Диалог, в свою очередь, является свободным взаимодействием индивидов,

в котором индивидуальность не подавляется, а, напротив, проявляется во всем богатстве» [по: 178, с. 12].

Другим значимым понятием, которое использует Ю. Хабермас в теории коммуникативного действия является «дискурс». Ю. Хабермас выделяет два типа коммуникации: коммуникативное действие (интеракция) и дискурс. В первом случае предполагается смысловая связанность в целях обмена информацией, соединенной с приобретенным опытом, а во-втором – проблематизированное соглашение, которое возникло в коммуникативном действии посредством взаимопонимания [204, с. 115]. При этом Ю. Хабермас отмечает, что дискурс не может быть полностью избавлен от скрытых мотивов и факторов принуждения к действию. Это означает, что практические дискурсы не могут быть избавлены от реальных общественных конфликтов, когда спорные нормы нарушают равновесие в отношениях интерсубъективного признания [205, с. 91–92]. В контексте преодоления конфликтности исследователь видел диалогическую интенцию, которая должна иметь установку на преодоление агрессивности и решение противоречий с помощью риторического убеждения, аргументов и диалога [206, с. 24].

Е. В. Карпенко, основываясь на анализе работ Т. М. Дридзе, определяет коммуникативное взаимодействие как «процесс обмена текстуально организованной смысловой информацией», при этом под «текстом» понимается не лингвистический объект, а «коммуникативная единица, цементируемая общей концепцией или замыслом» [93, с. 29]. «Важным условием коммуникативного взаимодействия является диалог» [93, с. 29], который определяется как «смысловой контакт, основанный на способности и стремлении субъектов к адекватному истолкованию коммуникативных намерений партнеров по общению» [55, с. 57].

В российском социологическом научном дискурсе понятие коммуникативного взаимодействия активно используется в научных работах, однако его содержание часто раскрывается только с позиции отдельных аспектов. Приведем отдельные особенности рассмотрения коммуникативного

взаимодействия, значимые для диссертационного исследования. Р. Б. Шайхисламов отмечает, что коммуникативное взаимодействие может реализовываться в различных формах, основными из которых являются: кооперация (получение взаимной выгоды), конкуренция (односторонняя коммуникативная выгода) и конфликт [52, с. 709]. Е. Б. Максимова подходит к анализу коммуникативного взаимодействия с позиции выделения его целей, которые можно разделить на два общих типа: бессистемный (беседы «обо всем») и целенаправленный обмен информацией (например, для обучения или совместного решения задач) [129, с. 60]. Н. Н. Равочкин, исходя из позиции договорного характера коммуникативных взаимодействий, выражает мнение, что коммуникативные взаимодействия между членами общества порождают социальные институты, которые затем по мере своего функционирования наполняются новыми смыслами и значениями [186, с. 83].

Отдельно акцентируем внимание на исследованиях, посвященных специфике коммуникативных взаимодействий в условиях цифровой трансформации. Л. И. Евсеева приходит к выводу, что виртуальное коммуникативное взаимодействие характеризуется легкостью установления контактов, доступностью информационного обмена и может быть более привлекательным, чем реальное, что создает риски разрушения привычных (реальных, а не виртуальных) социальных связей человека [61]. Д. М. Глуховская считает, что в условиях виртуального и опосредованного коммуникативного взаимодействия ориентация «на других людей» утрачивает свое первостепенное значение, что в особенности оказывает влияние на социализационные процессы [38].

Таким образом, коммуникативное взаимодействие является комплексным многоаспектным мультидисциплинарным предметом изучения, в основе которого лежит процесс передачи информации между людьми и успешное (например, достижение договоренности) или неудачное (например, возникновение конфликта) достижение ими результата взаимодействия. При этом коммуникативное взаимодействие может различаться по своим целям,

количеству участвующих индивидов и быть непосредственным («лицом к лицу») или опосредованным. Наряду с понятием «коммуникативное взаимодействие» в современном научном дискурсе используются два самостоятельных понятия «коммуникация» и «взаимодействие». Для более глубинного анализа данного понятия и его специфики обратимся к социологическим концепциям, детально анализирующим коммуникацию и взаимодействия (интеракции).

Термин «коммуникация» в русском языке появляется в Петровскую эпоху (1709 г.) для обозначения сообщения во время войны путем заимствования из польского языка, где данное слово латинского языка использовалось в значении «сообщение» [168]. В социологии в наиболее общем смысле, изложенном в энциклопедическом социологическом словаре, коммуникация понимается как передача информации от одной системы к другой посредством специальных материальных носителей и сигналов, которая осуществляется между отдельными субъектами, группами, организациями и государствами [188, с. 286]. Также коммуникация рассматривается как социально обусловленный процесс передачи и восприятия информации в условиях межличностного и массового общения по различным каналам с помощью разных коммуникативных средств [160].

Существует ряд классификаций видов и форм коммуникации. Традиционно исследователями выделяются отдельные виды коммуникации: вербальная (словесное общение) и невербальная коммуникация (мимика, жесты и т.д.) [57]; непосредственное живое общение и опосредованная коммуникация (например, текстуальное общение или общение через виртуальных посредников) [82], а также по количеству участников коммуникации. Относительно разделения коммуникации на типы по количеству участников существуют различные позиции в связи со сложностью данной категоризации ввиду развития средств массовой коммуникации и появлению онлайн-СМИ, социальных сетей и блогов. Как правило, коммуникация разделяется на массовую (на большие группы людей), групповую (в рамках определенной социальной группы с небольшим количеством людей, от 3 до 30) и межличностную, в которой

принимают участие два человека [159]. С. Ю. Коробова предлагает выделять из массовой коммуникации новую форму, свойственную для интернет-пространства, – массовую Self-коммуникацию, которая обладает признаками как межличностной, так и массовой одновременно. Примером Self-коммуникации является размещение поста в социальной сети, который направлен на узкую аудиторию (например, друзей), но при этом может быть замечен неограниченным количеством людей [102, с. 97–98]. Как отражение возможности сторон активно участвовать в коммуникации различают диалогическую и монологическую коммуникацию. На основе критериев, связанных со временем, различают такие виды коммуникации, как синхронная (передача и получение сообщения происходят одновременно) и диахронная (отсроченная по времени коммуникация, когда передача и получение информации отделены временным интервалом), периодическая (регулярно повторяющаяся коммуникация) и аperiodическая или неperiodическая (коммуникация носит единичный характер и не повторяется) [228, с. 11–15]. В контексте изучения коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх особую значимость приобретает учет разных уровней и типов коммуникации. Так, игровой чат может совмещать в себе одновременно синхронную и диахронную коммуникацию, а также иметь черты Self-коммуникации.

Проанализируем работы классиков западной социологической мысли, значимые для разработки концептуальных оснований исследования коммуникативных взаимодействий в рамках онлайн-игр.

Э. Дюркгейм принимает за исходную единицу социологического анализа понятие «социальные факты», которые он определял как «способы действия, мышления и чувствования, существующие вне индивидов и обладающие принудительной силой» [58, с. 37]. Э. Дюркгейм утверждал, что «социальным фактом является всякий способ действий, устоявшийся или нет, который оказывает на индивидуума внешнее принуждение; или иначе: это факт, распространенный по всему данному обществу и обладающий собственным существованием, независимым от его индивидуальных проявлений» [58, с. 50].

Э. Дюркгейм подходил к вопросам коммуникации с позиции осмысления достижения разделяемого взаимопонимания [59] и считал, что, помимо индивидуальных чувств каждого человека, существуют некие общие чувства или эмоции для всех членов общества, которые ведут свое происхождение от совместно разыгрываемых практик и без которых организованная социальная жизнь и сложная коммуникация были бы невозможны [по: 225, с. 25].

Т. Парсонс, рассматривая характеристику социальных систем как процесса, отдавал центральную роль взаимодействиям, процесс которых главным образом должен проходить на символических уровнях, что предполагает прежде всего лингвистический уровень: выражения и коммуникации. Эти взаимодействия необязательно ограничены устной и письменной речью, так как процесс коммуникации переплетен со многими другими социальными явлениями, например, жестами, физическим «осуществлением» целей, а также символическими средствами интеракции (например, концепцией денег). Т. Парсонс отмечал, что в процессе коммуникации происходит воздействие на получателей сообщений, однако эффективность этого воздействия, в особенности в случае массовой коммуникации, является открытым вопросом. Одна из особенностей коммуникации, на которую обратил внимание Т. Парсонс, состоит в том, что она является частью социального процесса, поскольку в процессе коммуникации личность действует в рамках роли, характер которой зависит от ее взаимоотношений с реальными и потенциальными получателями сообщения [154]. Согласно Т. Парсонсу, структура коммуникации состоит из четырех основных элементов: 1) действие актора и/или носителя сообщения; 2) ответная реакция реципиента; 3) содержание коммуникативного процесса; 4) взаимные роли, связывающие участников коммуникативного взаимодействия [по : 160].

Г. Лассуэлл анализировал массовую коммуникацию с позиции ее функциональных возможностей в рамках пропаганды. Особое внимание исследователя было приковано к консолидирующим возможностям массовой коммуникации, в том числе возможностям сплочения против общего врага

[117; 245]. Г. Лассуэлл рассматривает структуру акта коммуникации с помощью линейной модели: «1) кто говорит? 2) что говорит? 3) по какому каналу? 4) кому? 5) с каким эффектом?» [245, с. 216]. Позже сам Г. Лассуэлл отметил, что слабым местом его модели, как и других линейных одноканальных моделей, является отсутствие обратной связи между коммуникатором и конечной аудиторией [116, с. 18]. Впоследствии теория Г. Лассуэлла была развита представителем интеракционистского направления, Т. Ньюкомбом [255], который уравнивал всех субъектов коммуникации в связи с тем, что каждый из участников коммуникативного процесса связан с другими взаимными ожиданиями и установками, а также общим интересом к предмету коммуникации [по: 1, с. 490].

П. Лазарсфельд и Р. Мертон предметно анализируют феномен массовой коммуникации с позиции ее потенциала и влияния на общество. Исследователи приходят к выводу, что массовая коммуникация выполняет ряд социально-значимых функций, а также обладает дисфункциями:

1) функция присвоения статуса, которая заключается в создании общественной значимости для отдельных событий, мнений или личностей. Яркими примерами выполнения данной функции являются легитимация определенной позиции или популяризация товара с помощью заявлений лидеров общественного мнения или «групп экспертов»;

2) укрепление социальных норм. Данная функция может реализовываться как за счет информационных кампаний для продвижения каких-либо социально-приемлемых позиций, так и путем освещения и осуждения девиантного, или делинквентного, поведения;

3) дисфункция «наркотизации», которая состоит в том, что доступность и неограниченность информационных потоков не только повышает уровень информированности широких слоев населения, но и может создавать перегруженность информацией, которая приводит к «усыплению» внимания и снижению реальной реакции на события. Так, гражданин может пассивно узнавать о всех политических событиях, но отказываться от участия в них в связи

с замещением реальной активности получением информации. В контексте онлайн-игр примером дисфункции «наркотизации» будет подмена реальных коммуникативных взаимодействий виртуальными;

4) структура собственности и деятельности. Подконтрольность СМИ бизнесу и/или государству дает возможность влиять на содержание информации в интересах тех, кто контролирует и финансирует СМИ;

5) социальный конформизм. Средства массовой коммуникации могут способствовать снижению критических настроений в обществе и опосредовано препятствовать развитию реального критического мировоззрения среди аудитории;

6) влияние на массовые вкусы путем создания «массового искусства», которое ориентировано на упрощенное, некритическое понимание максимально широкой аудиторией;

7) пропаганда социальных целей. Данная функция включает в себя три условия: 1) монополизацию; 2) направление; 3) дополняющие непосредственные контакты. Под монополизацией понимается блокирование или ограничение доступа к средствам массовой информации для приверженцев альтернативной позиции. Под направлением – работа по приданию нужного вектора уже существующим у аудитории взглядам и установкам. Дополнение заключается в усилении пропагандистских усилий персональными контактами и взаимодействиями на местных уровнях [114].

При анализе уровней социальной коммуникации Д. МакКуэйлом был предложен подход, согласно которому классификация уровней коммуникации исходит из слоев общества, на которых она осуществляется [253]. Согласно определению Д. МакКуэйла, массовая коммуникация представляет собой один из нескольких процессов или сетей коммуникации, существующих в обществе. Под «сетью коммуникации» понимается неограниченное количество взаимосвязанных людей или мест, между которыми происходит передача или обмен информацией. Д. МакКуэйл рассматривает коммуникативную систему общества в виде схемы, главенствующую позицию в которой занимает ресурс

с наибольшим охватом аудитории. С позиции автора, в современном обществе обычно существует одна большая общественная сеть, которая охватывает всех граждан и действует на трех основных уровнях, через разных акторов. На верхнем уровне сети находятся СМИ, которые воздействуют на всех граждан, вне зависимости от их социального уровня, хотя, в свою очередь, такая сеть может делиться в зависимости от региональных, социальных и демографических факторов. На средних уровнях иерархии находится межгрупповая коммуникация в рамках региона, города или поселка, которые также могут иметь собственную систему СМИ. Также в рамках среднего уровня находится коммуникация в фирме, компании или организации. Эта коммуникация не обязательно локализована на конкретной физической территории, но четко определена границами организации и ее целями [по: 105, с. 526]. Нижний уровень коммуникации содержит в себе интеракции в рамках внутригруппового и межличностного подуровней. Внутригрупповой подуровень связан с взаимодействиями внутри семьи или других малых групп людей, таких как группы друзей или коллег. Межличностный подуровень включает в себя не только языковое взаимодействие, но и невербальные сигналы, такие как жесты, мимика и т.д. Общим предназначением нижнего уровня коммуникации, помимо обмена информацией, являются формирование отношений и передача эмоций. Отдельно Д. МакКуэйл отмечает внутрличностный уровень коммуникации, связанный с обработкой информации человеком. Этот уровень включает коммуникацию человека с самим собой, а именно то, как он воспринимает и обрабатывает информацию, которая поступает к нему извне [по: 105, с. 527–528]. Таким образом, Д. МакКуэйл не проводит дихотомического разделения между массовой и межличностной коммуникацией, а объединяет их в одну систему. Отметим, что Д. МакКуэйл говорит о том, что с развитием информационных технологий возрастает интерактивность коммуникации и могут происходить изменения в ее уровнях. Подход Д. МакКуэйла представляет интерес для диссертационного исследования в связи с форматом распространения игр, которые являются полностью цифровым продуктом

и получают новую аудиторию за счет передачи информации о них на различных уровнях коммуникации.

Другой концепцией, которая позволяет анализировать процесс группообразования и интеракций в онлайн-играх, является теория М. Грановеттера о «силе слабых связей», описывающая значимость небольших и малосвязанных социальных взаимодействий для получения информации, связей и возможностей в жизни [41]. Основная идея заключается в том, что слабые социальные связи, такие как поверхностные знакомства или редкие контакты с людьми, играют важную роль в распространении информации и объединении различных социальных групп. В противоположность сильным связям, которые обычно возникают между близкими друзьями или родственниками, слабые связи обеспечивают доступ к новой информации и ресурсам, что способствует социальной мобильности и интеграции.

М. Грановеттер утверждает, что слабые связи действуют как «мосты» между различными социальными кругами. Когда человек поддерживает контакт через слабые связи с людьми из других групп, у него появляется возможность получить информацию, которая недоступна в его собственном тесном кругу. Например, при поиске работы информация о вакансии чаще передается через слабые связи, чем через близких друзей, потому что знакомые из других кругов обладают доступом к иной информации.

Исследование Грановеттера показало, что удаление слабых связей из социальной сети приводит к значительному снижению количества доступных путей для распространения информации, что подчеркивает их важность для функционирования сети в целом. Таким образом, слабые связи играют ключевую роль в соединении микровзаимодействий на уровне малых групп с макросоциальными структурами.

Концепция также порождает несколько парадоксов: с одной стороны, слабые связи могут способствовать отчуждению, так как не обладают эмоциональной близостью, характерной для сильных связей. С другой стороны, они необходимы для расширения возможностей и интеграции индивидов в более

широкие сообщества. Грановеттер утверждает, что такие слабые связи способствуют социальной сплоченности на уровне общества в целом, несмотря на то что на уровне отдельных индивидов они могут казаться незначительными [41, с. 43].

Таким образом, М. Грановеттер утверждает, что не только сильные связи (близкие друзья, родственники) играют важную роль в установлении связей и получении помощи, но и так называемые «слабые связи» (знакомые и коллеги) могут играть ключевую роль в нашей жизни. Это связано с тем, что у «слабых связей» могут быть более разнообразные и широкие сети связей, которые доступны для использования, если нужно получить определенную информацию, помощь или совершить определенные групповые действия. При этом М. Грановеттер не обесценивает и «сильные связи», указывая что, они способствуют формированию сплоченности на локальном уровне [241; 242]. Отметим, что в многопользовательских онлайн-играх игроки могут взаимодействовать как с теми, кого они знают в реальной жизни, так и с теми, кого они встретили в игре и с кем у них есть только «слабые связи». Наличие «слабых связей» у геймера может значительно расширить возможности взаимодействия игроков и повысить их социальную активность в игре.

Классик отечественной социальной психологии Г. М. Андреева рассматривает коммуникацию и взаимодействия (интеракции) как структурные элементы процесса общения, наряду с социальной перцепцией. Коммуникативная сторона общения заключается в «обмене информацией», интерактивная – в «организации взаимодействия между участниками общения», а перцептивная сторона общения – это «процесс восприятия и познания друг друга партнерами по общению и установление на этой основе взаимопонимания» [3, с. 80]. В социальной психологии взаимодействие в общении рассматривается как процесс выполнения действий, направленных на порождение цепочки ответных реакций партнеров по общению, слагаемыми которого являются: физический контакт; перемещение в пространстве; совместное групповое или массовое действие; вербальный контакт;

невербальный информационный контакт. Структура взаимодействия включает: субъектов взаимодействия; их взаимную связь; их взаимное воздействие и их взаимные изменения [144, с. 66–69].

Таким образом, в рамках диссертационного исследования необходимо определение понятия «взаимодействие». Понятие «взаимодействие» является общенаучным, но первоисточник его использования связан с социологией и социальной психологией, и применяется для описания актов социального взаимодействия [42; 218]. Природа взаимодействия заключается в контакте между людьми и выстраивается, исходя из индивидуальных особенностей каждого субъекта, его линии поведения, противоречий, возникающих во время общения. П. Сорокин выделял три основных элемента социального взаимодействия: индивиды, акты поведения и проводники взаимодействия. Согласно П. Сорокину, для взаимодействия необходимо наличие двух и более субъектов, которые совершают какие-либо действия, а также наличие проводников, передающих эти влияния и воздействия субъектов друг на друга [184, с. 141]. Сущность социального взаимодействия также рассматривается в работах Дж. Г. Мида [250]. С точки зрения исследователя, личность человека формируется с помощью символов, приобретаемых и изменяющихся в процессе взаимодействий с другими людьми [по: 156, с. 2]. Ю. Хабермас рассматривал понятие взаимодействия (интеракции) как коммуникативное действие, которое возможно только при ряде условий: взаимодействии двух и более коммуникантов; ориентированности на понимание ситуации социального действия; согласования плана действий и самого действия; взаимопонимании и обоюдном признании личностной ценности, чем, именно, и определяется уровень достигнутого согласия [по: 40, с. 26].

В контексте изучения коммуникативных взаимодействий значимым является понимание социального взаимодействия, предложенное Э. Гидденсом. С точки зрения Э. Гидденса, социальные взаимодействия – это взаимодействия, в процессе которых индивиды находятся в ситуации соприсутствия и поэтому имеют отношение к социальной интеграции как уровню «компоновочных

блоков», при помощи которых артикулируются и связываются институты социальных систем» [37, с. 148]. В своей теории Э. Гидденс акцентирует внимание на понятии «социальный агент», подразумевая под этим термином субъект действия, который значительно влияет на общество и окружающую среду. Э. Гидденс противопоставляет это понятие представлениям структурно-функционального анализа. Он утверждает, что люди создают общество, воспроизводят социальную структуру и впоследствии изменяют ее, причем это происходит рефлексивно. Структура общества поддерживает основные элементы социальной системы и одновременно ограничивает действия индивидов, но также предоставляет им возможности для жизнедеятельности. Таким образом, агенты (индивиды) оказывают существенное воздействие на общественную жизнь, изменяя ее своими действиями и взаимодействиями с другими индивидами [по: 96, с. 27].

Также в научном дискурсе используется термин «интерактивное взаимодействие», которое определяется как процесс совместной деятельности, которая включает общую цель, ожидаемый результат, планирование и контроль. При этом интерактивная сторона общения заключается в организации взаимодействия между субъектами не только в обмене информацией и знаниями, но и действиями [153]. Однако существует и иная коннотация ключевых аспектов данного термина. В частности, М. В. Вдовина обращает внимание на использование интерактивных форм цифрового взаимодействия [22]. Вопрос особенностей взаимодействий в сети Интернет анализируется в диссертации Ю. Н. Макарова. Исследователь отмечает, что интернет-коммуникации обусловлены сложной многоуровневой структурой и обладают как формальными (например, сайты СМИ), так и неформальными (например, блоги и форумы) коммуникативными структурами. При этом взаимодействие в Интернете обладает собственной спецификой, которая выражена в одновременной анонимности и «виртуальности» коммуникаций и их неразрывной связью с реальностью, как с точки зрения влияния заявлений в Интернете на социальную стабильность, так и возможности перехода онлайн-коммуникаций в офлайн [128].

Понимание коммуникативных взаимодействий в научном дискурсе также раскрывается в рамках бихевиористского социологического подхода Д. Хоманса и П. Блау, который предоставляет анализ коммуникативных взаимодействий как обмена между людьми. Д. Хоманс и П. Блау с целью конкретизации понятия «обмена» как основного способа поведения людей в ходе взаимодействия между ними вывели шесть основных аксиом. Рассмотрим их ключевые положения:

1. Аксиома успеха предполагает, что чем чаще определенные действия людей получают вознаграждения, тем больше вероятность, что эти действия будут осуществляться ими дальше.

2. Аксиома стимула гласит, что если в прошлом тот или иной стимул был связан с вознаграждением действия индивида, то чем более похожи на него стимулы в настоящем, тем вероятнее, что человек совершит такое же (или похожее на него) действие.

3. Аксиома ценности основана на том, что чем большую ценность представляет для индивида результат его действия, тем более вероятно совершение им данного действия и в последующем.

4. Аксиома депривации-пресыщения базируется на утрате ценностей определенных наград и стимулов. Чем чаще в недавнем прошлом человек получал определенную награду, тем менее ценным становится для него любое последующее получение этой награды.

5. Аксиома агрессии-одобрения раскрывает аспект реакции индивида на сопоставление ожиданий и реальности. Если действия индивида не приводят к ожидаемому вознаграждению или, напротив, приводят к неожиданной негативной реакции, то он будет испытывать гнев и для него возрастет ценность агрессивного поведения. Однако в полностью противоположной ситуации индивид испытает чувство удовольствия, и тогда возрастет вероятность того, что он воспроизведет одобряемое поведение, поскольку оно будет для него более ценным.

6. Аксиома рациональности предполагает, что при выборе между альтернативными действиями индивид изберет то, для которого ценность

результата, помноженная на вероятность его получения, наибольшая [210, с. 92].

Для более глубинного анализа вопроса внутригрупповых и межгрупповых взаимодействий в онлайн-играх в рамках диссертационного исследования необходимо обратиться к интеракционистской парадигме и рассмотреть теорию социальных групп Ч. Кули, которая объясняет, как люди формируют группы на основе своих индивидуальных характеристик и социальных связей. В своих исследованиях Ч. Кули на основе системы критериев выделял два основных типа социальных групп: первичные и вторичные. Первичные социальные группы отличаются неформальным характером взаимодействий, приоритетом межличностного общения, формированием близких отношений и эмоциональной привязанностью членов группы друг к другу. Эти группы играют ключевую роль в социализации человека и формировании его личности. Примерами первичных групп могут служить: семья, друзья, подростковые компании [по: 247].

Вторичные социальные группы формируются на основе более формальных и универсальных связей, взаимодействий и целей, члены их могут иметь различный уровень эмоциональной привязанности друг к другу, а главной целью таких групп может являться выполнение краткосрочных или долгосрочных задач. Примерами вторичных групп могут быть: коллеги на работе, студенты одного потока, члены профсоюза [112; 113]. Теория социальных групп Ч. Кули может быть эффективно использована при исследовании многопользовательских онлайн-игр, так как она позволяет анализировать структурные особенности интеракций в рамках групп пользователей. В группах, которые формируются в онлайн-играх, игроки имеют определенные роли и статусы, влияющие на взаимодействие с другими пользователями. Теория социальных групп Ч. Кули позволяет анализировать эти взаимодействия, раскрывая механизмы, которые определяют динамику отношений внутри группы.

Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх могут также быть раскрыты с позиции коллаборативных взаимодействий. В «Кембриджском

словаре» термин «коллаборативный» (от лат. *laborare*, где *co* – вместе, *laborare* – работать) определяется как «сотрудничество, в котором два или более человек работают совместно для достижения определенной цели» [238]. В. В. Серебрянный и М. А. Шереужев акцентируют внимание на том, что основной спецификой коллаборативных взаимодействий является выполнение какого-либо процесса с помощью редуцирования, сегментации и распределения задач [181]. Процесс распределения задач состоит из трех основных этапов. На первом происходит декомпозиция задачи на подзадачи, подпроцессы, подфазы и типы действий. На втором – статическое распределение, заключающееся в формировании плана действий. На третьем этапе происходит распределение задач на основе диалога между участниками [203]. Л. В. Красильникова классифицирует коллаборативные взаимодействия по структуре взаимодействия (одноранговый и иерархичный типы), по месту взаимодействия (очный, дистанционный и гибридный типы), а также по времени взаимодействия (синхронный и асинхронный тип) [108].

Сфокусированные исследования пространства онлайн-игр, коммуникации в них и специфика взаимодействия человека с виртуальным миром являются относительно новым направлением научного познания, которое изначально развивалось в рамках медиафилософского подхода, а затем перешло в проблемное поле других социальных и гуманитарных наук. Однако сама игровая деятельность сопутствовала повседневной жизни человека в различные исторические периоды и менялась по мере трансформации социальных структур и научно-технического прогресса. Поэтому для анализа изменений, которые внес переход в онлайн-формат в коммуникативное взаимодействие в процессе игры, нам необходимо провести содержательный анализ исследований игровой деятельности, которая реализуется в офлайн среде, и определить ее основные аспекты, которые могли измениться в связи с переходом игр в пространство цифровых взаимодействий или, напротив, остаться без изменений.

Феномен игры начинает рассматриваться как вопрос философии в эпоху античности. Так, космическое осмысление игры было характерно для Гераклита,

который рассматривал детскую игру как своеобразную модель Вселенной [по: 148] и Платона, который осмысливал игру как «игру богов с людьми» помогающую оберегать добродетель. При этом Платон замечает, что играют не только боги с людьми, но и сами люди между собой [по: 147]. В отличие от Платона, который связывал игру практически со всеми формами человеческой деятельности, Аристотель трактовал данный феномен в первую очередь как функциональное развлечение [по: 191]. По его мнению, игровой феномен не представляет самостоятельной ценности, а служит лишь предтечей того, чтобы плодотворно заниматься серьезным делом [5, с. 87].

В философии И. Канта игра является одной из универсальных форм познания и связана с эстетическим восприятием и суждением вкуса. Игра неразрывно связана с миром прекрасного и является мостом в область нерационального, в область эмоций и переживаний. Л. Витгенштейн рассматривает игру как фундаментальный механизм развития языка и формирования понятий [по: 34]. Вопросы сущности игры интересовали и российских ученых второй половины XIX века. Например, Н. Г. Чернышевский и Н. А. Добролюбов подчеркивали связь игр с окружающей жизнью. Игры рассматривались ими как одно из действенных средств нравственного, физического и умственного воспитания. При этом они были противниками искусственности игры и считали, что наиболее естественными и привлекательными являются народные игры, в которых проявляется развитие физических и моральных сил русского народа [по: 230]. Данный случай представляет собой пример осмысления игр в рамках их включения в политический дискурс. Однако анализ раннего периода осмысления игр показывает, что коммуникативный аспект и паттерны взаимодействия в играх выходят из исследовательского фокуса и остаются на периферии.

В современных социологических исследованиях смысловой аспект игры часто рассматривается с позиций ее включенности в социальные отношения и коммуникативных взаимодействий во время игры. М. В. Придатченко, раскрывая смысл игры, акцентирует внимание на трех значимых аспектах. Во-первых, игра

есть символическая репрезентация реального мира и, в связи с этим подвержена таким же динамичным изменениям, как и социум. Во-вторых, по мере развития общества происходит рост значения кооперативных игр с ненулевым, то есть взаимным выигрышем, что проявляется как на обыденном уровне, так и в научной теории (например, в развитии теории игры). В-третьих, пространство игры описывается символами и смыслами, вырабатываемыми в процессе коммуникации [167]. Д. С. Федотова подходит к рассмотрению смысла игры с позиции анализа ее социокультурного пространства. С точки зрения исследователя, сущность игры, с одной стороны, обусловлена тем, что в рамках нее человек одновременно транслирует существующие в обществе символы, смыслы, нормы и ценности, а с другой – создает новые смысловые единицы [199].

Отдельный интерес представляет рассмотрение смысловых характеристик игры в контексте досуговой деятельности молодежи. В. А. Кавера отмечает, что многие молодые люди считают социально-культурные институты досуга главными сферами личностной самореализации, а игровая деятельность является одним из наиболее предпочтительных видов досуга. С точки зрения исследователя, это обусловлено тем, что игра способна захватить внимание игрока целиком, дает постоянный приток разнообразных эмоций и новых ощущений, а также обладает различными формами и проявлениями. Именно эти формы и проявления игры начинают включать в себя социальные контексты, например, спортивные игры популяризируются за счет моды на здоровый образ жизни или отнесения каких-либо видов спорта к престижным [86].

К определению понятия и сущности игры существуют различные подходы, которые фиксируются на отдельных ее аспектах или на игре в целом как общекультурном феномене. Д. Б. Эльконин считал, что игра является таким видом деятельности, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности [224, с. 25]. Л. С. Выготский рассматривал игру как этап развития ведущих видов деятельности: игра, учение, труд [30, с. 68]. Примечательно, что Л. С. Выготский

отмечал роль игры не только в развитии детей, но и в жизни взрослых [29]. Взрослые также, как и дети, могут обучаться с помощью игр, потому что игра является одним из инструментов развития [по: 195, с. 138]. С. Л. Рубинштейн рассматривал игру как совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива, суть которой состоит «в способности, отображая, преобразовать действительность» [173, с. 589].

Г. Лэндрет называет игру средой «для исследований и открытий в области межличностных отношений, для экспериментирования с ролью взрослого и для понимания собственных чувств» [125, с. 11]. Аналогичным образом подходил к игре и Э. Эриксон. С точки зрения исследователя, игра является взаимодействием Эго с опытом и создает обстоятельства, приводящие к формированию «модели той или иной ситуации, в рамках которой можно свободно экспериментировать, строить самые разные планы и тем самым познавать реальную жизнь» [по: 125, с.12]. Также в контексте коммуникации игру рассматривал Э. Берн [17]. По Э. Берну, игра является формой непосредственной, сиюминутной коммуникации двух человек, в результате которой одна из сторон получает свой выигрыш в виде психологических бонусов-купонов. Таким образом, игра содержит скрытый мотив, сулящий выигрыш. Участник игры «чаще всего притворяется, так как создает видимость, что делает что-то одно, а в действительности делает совсем другое» [по: 175, с. 360].

Социологи А. А. Грицанов и М. А. Можейко определили игру как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенную прямой практической целесообразности и предоставляющую индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки актуальных социальных ролей [43].

Историк культуры Й. Хейзинга считал игру, в глобальном смысле этого явления, формирующим началом для человеческой культуры и средством, через которое эта культура проявляется. С точки зрения исследователя, игра сопровождает культуру на всем протяжении ее истории и характеризует многие культурные формы. При этом Й. Хейзинга не сводит игровой элемент только

к духовному проявлению, а утверждает, что игра присутствует и во всех сферах материальной культуры и определяет содержание ее форм [209, с. 15–41]. Игра рассматривается как «культурно-историческая универсалия», из которой родились различные формы деятельности и системы правил [209, с. 105].

Й. Штольц для понимания сущности игр предложил термин «социальная игра», подчеркивая, что игра является формой упорядочивания социальной сферы, в которой игроки, обладающие ресурсами, используют объекты для участия в действиях, определяемых целями, правилами и представлениями. Социальная игра создает игровое время, игровое пространство и приводит к игровым результатам. Суть термина «социальной игры» также заключается в том, что именно социальный контекст наделяет игровые действия их смыслом. Например, в футболе круглый кожаный предмет становится «футбольным мячом», а человек в черном – «арбитром» [259].

В исследованиях игры, наряду с понятием «игра», часто используется понятие «игровая деятельность» или «соревновательно-игровая деятельность». Д. В. Леонов и Н. И. Анисимов определяют игровую деятельность как «совокупность взаимосвязанных последовательных игровых действий, выполняемых игроками в разнообразных сложных игровых ситуациях. Любое игровое действие включает в себя технический прием и переключение, выполняемое до или после технического приема» [119, с. 135]. В. П. Матенева акцентирует внимание на том, что игровая деятельность включает в себя социально-культурную коммуникацию, которая представляет собой процесс взаимодействия между субъектами социально-культурной деятельности с целью передачи или обмена информацией и формирования отношения к себе, к другим людям, к обществу в целом, на основе полученной игровой информации [136]. Е. И. Пашковская понимает под игровой деятельностью как деятельность самого человека, групп людей, участвующих в игре, так и деятельность организаторов игры, деятельность хотя и условную, но построенную по осознанно принятым правилам, которые на время игры становятся обязательными для всех, кто в ней участвует. При этом игровая деятельность

обладает своей логической целью, т.е. является целерациональной, и имеет свою продуктивность: духовную, социальную, нравственную, этическую и эстетическую [155].

Таким образом, гетерогенность подходов к рассмотрению игры и отсутствие единого понятия к определению данного феномена демонстрируют, что игра является сложным многоаспектным явлением, требующим анализа с позиции раскрытия ее отдельных аспектов, которые могут изменяться или оставаться неизменными в процессе развития игр. При этом особое внимание исследователями уделяется тем ее аспектам, которые связаны с коммуникативными взаимодействиями: межличностному общению; трансляции культурных универсалий; структурированию социальных отношений в рамках совместной деятельности и наделению объектов социальным контекстом, выработанным диалогическим путем.

С целью концептуализации исследования коммуникативных взаимодействий онлайн-игр и выявления основных изменений коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм проведем анализ содержательных характеристик и аспектов нецифровых игр.

Вопрос типологизации нецифровых игр также как и понятие игры не имеет единого конвенционального подхода к своему решению [216]. Например, в истории и философии периода Античности упоминается деление досуговых форм на «домашние» и «общественные» (на городской улице). Одной из основных домашних игровых форм досуга становятся настольные игры, доступные состоятельным гражданам, а общественными – спортивные игры и общие праздники, которые могли охватывать большое количество людей [109]. В Средние века, когда игры начинают тесно переплетаться с социальным институтом религии (монастырями), их типологизация базируется на критериях одобрения или табуирования и сводится к двум основным категориям: разрешенные игры на знание и запрещенные игры на удачу (азартные) [76].

Одна из попыток провести наиболее обобщенную типологизацию игр была предпринята Р. Кайуа [87]. Исследователь сфокусировался на личностных

качествах человека, составляющих иррациональную основу индивидуального и социального бытия [87]. С точки зрения Р. Кайуа, им соответствуют, во-первых, состязательные игры, которые предлагают наличие соперника и помогают в развитии собственных навыков (*agon*). Примером таких игр чаще всего выступают спортивные игры. Во-вторых, игры, основанные на случае, где создается иллюзия власти над ходом последующих событий (*alea*), чаще всего к таким играм относятся карточные и настольные с элементом случайности. В-третьих, Р. Кайуа выделил игры—«головокружение», способные изменить состояние сознания: «Любая деятельность, которая способна изменить наше сознание, может принести ощущение радости и наслаждения. Искусственно вызванная потеря контроля над сознанием приводит к изменению мировосприятия (*linx*)» [по: 140, с. 285]. В-четвертых, симулятивные игры, создающие новый мир посредством воображения, маскировки, подражания и принятия социальных ролей (*mimicry*) [по: 140, с. 285]. Другая обобщенная типологизация была предложена Й. Хейзинге, который условно разделяет игры на несколько видов: одиночные (например, пасьянс), азональные (спортивные) и азартные (например, игра в кости) [по: 229]. М. Эпштейн предлагает классификацию типов игр на основе существования в английском языке двух слов, обозначающих понятие «игра», – «*play*» и «*game*». Первый тип – «игра импровизированная» («*Play*»), является свободной и не связана никакими условиями или правилами, она трактует серьезный мир как урегулированный, в котором все происходит по определенным канонам. Ее задачей является «взорвать этот упорядоченный мир, опровергнуть его правила, стереть все различия в нем и обнаружить такое сущностное единство, где никто никого не стесняет и все может быть всем». Второй тип («*Game*») – игра, где существуют правила, о которых заранее договорились участники, эту игру можно обозначить как «игра организованная». Если первый тип игры предполагает естественное поведение человека, то второй – ставит перед ним ряд ограничений и запретов [226, с. 281].

Рассмотренные нами типологизации игр для дальнейшего анализа можно свести к условному разделению игр на две большие группы: спортивные игры,

предполагающие физическую активность, и настольные игры, предполагающие интеллектуальную активность или элементы случайности (азартные игры). Данное разграничение на основе типа деятельности позволит нам точнее охарактеризовать содержательные аспекты коммуникативных взаимодействий в играх, учитывая разные типы игровой деятельности. Отметим, что данное разграничение, как и другие классификации, не является исчерпывающим, а стремится обозначить рамки для анализа коммуникативных взаимодействий в различных форматах нецифровых игр.

Наряду с определением сущности и понятия игры, значимым является вопрос мотивации начала игры и вступления в коммуникативные взаимодействия во время игрового процесса. Подходы к анализу игровой мотивации являются гетерогенными и могут быть противоречивыми по своим ключевым характеристикам, при этом нельзя говорить о том, что они являются взаимоисключающими в связи с вероятностью доминирования разных групп мотивов у разных игроков. К. Гросс считал, что игра возникает от избытка сил, а М. Лацарус, напротив, полагал, что игра компенсирует недостаток сил, то есть в игре идет созидание энергии, необходимой для последующей жизни [по: 104]. Ф. Шиллер утверждал, что игра – это наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка сил, выводя в ключевой мотив игры получение удовольствия [по: 139]. Классик отечественной психологии В. Д. Шадриков обосновывал тот факт, что помимо значимости эмоционального компонента игр, необходимо принимать во внимание и результативную сторону игры, так как результат игры в любом возрасте определяет социальный статус игрока [220, с. 130–131].

Социологические исследования предлагают нам рассмотрение данного вопроса с позиции исследования опыта игроков. Согласно исследованию мотивации игры в городские квесты, проведенному К. В. Чистяковой, молодых людей к участию в городских играх привлекает нестандартность и нетрадиционность данного вида досуга, отличающегося от всех остальных (27,8 %), а также способствование игры развитию логики, внимания, интеллекта

(16,9 %). В качестве личной мотивации респонденты чаще всего называли желание отдохнуть от привычного образа жизни (45 %) и сменить вид деятельности после работы (32,2 %) [219]. Г. В. Оленина, изучая мотивацию участия студенческой молодежи в ролевых обучающих играх (на примере игры «Дебаты»), в качестве основного мотива приводит желание студентов пережить новый социальный опыт, выполняя игровые задания в роли «иного», «другого» [149]. В работе А. А. Диевой игровая мотивация рассматривается в контексте социальных факторов, которые могут способствовать или препятствовать использованию технологии геймификации. Среди основных факторов А. А. Диева приводит, во-первых, социально-демографические и социально-экономические факторы, влияющие на мотивацию, установки и поведение акторов. Во-вторых, базовые ценностно-нормативные ориентации и социальные нормы. В-третьих, институциональные факторы, которые выражаются как в развитости, так и в деятельности различных социальных институтов [53].

А. А. Карпов при анализе игровой мотивации социальных и проблемных азартных игроков выявил шесть основных мотивов участия в азартных играх: поиск острых ощущений; избегание проблем в жизни; компенсация социального статуса (поиск признания); поиск соперничества и желание победить; мотив стремления к социальным связям; «исследовательская» мотивация (стремление изучить игру и ее ограничения). А. А. Карпов также отмечает особое значение социальной структуры, которую формируют азартные игры. Специфика данного значения заключается, во-первых, в том, что, как и многие неформальные сообщества, азартные игроки формируют свою иерархию, нормы и правила, а во-вторых, желание принадлежать к группе игроков, стать профессиональным игроком подстегивает многих погрузиться в мир азартных игр, что может приводить к появлению зависимости [91].

Таким образом, согласно исследованиям нецифровых игр, мотивация начала игры и вступления во взаимодействия с другими игроками может базироваться как на личных потребностях игрока, так и на социально-

детерминированных (например, принадлежности к группе, престижности увлечения или формировании нового социального статуса благодаря игре).

Рассмотрим основную специфику коммуникативных взаимодействий во время игрового процесса в спортивных и настольных играх. Анализируя специфику коммуникации между игроками в спортивных играх, Е. В. Коробова и Е. С. Куманцова подчеркивают, что в ходе соревновательного или тренировочного игрового спортивного процесса участники игры используют преимущественно краткие речевые сообщения, которые, как правило, направлены либо на привлечение внимания других участников, либо на координацию игровой деятельности. При этом наравне с вербальными в спортивной коммуникации игроки используют и невербальные средства общения: жесты, мимику, взгляд, двигательные действия. В рамках активных игр невербальные коммуникации имеют отличительную специфику передачи сведений, например, игроки одной команды могут договориться о том, чтобы использовать специфические символы и жесты, которые могут адекватно трактоваться партнерами по игре, но не могут быть расшифрованы их соперниками [102].

Игровой процесс в спортивных играх, в особенности в соревновательных, может выступать как источник консолидирующих или конфликтных коммуникативных взаимодействий. На межличностном уровне коммуникации или уровне коммуникации малой группы в рамках педагогического подхода активные игры рассматриваются как средство развития эмоционального интеллекта и обучения ребенка необходимым социальным навыкам. Например, во время игр формируются морально-волевые качества взаимопомощи, взаимовыручки, доброжелательности, «чувство локтя», а также умение сопереживать, радоваться не только своим успехам, но и успехам других учеников [164].

Однако в рамках социологического анализа спортивных практик молодежи спортивные команды рассматриваются как с учетом их функциональной, так и дисфункциональной нагрузки. В качестве основной из функций спортивных

команд рассматривается консолидация игроков. Любая команда предполагает формирование малой социальной группы, которая обладает своей иерархией, формальными и неформальными лидерами, коллективной мотивацией, а в процессе игры и командного взаимодействия происходит «затвердевание». Однако конкурентный характер игры нередко приводит к внутригрупповым и межгрупповым конфликтам, в рамках которых проявляется дисфункциональность игровых объединений. Внутриигровые конфликты в спортивных командах обусловлены, во-первых, высоким уровнем динамики состава студенческих команд, вызванного как добровольным уходом из команды, так и ротацией состава или окончанием учебы. Динамичность состава команды формирует ситуацию, когда новому игроку необходимо адаптироваться к команде, а команде – к новому игроку. Во-вторых, все игроки команд, не относящихся к спорту высоких достижений, обладают разными навыками и опытом, которые могут быть нерелевантны требованиям других игроков. Помимо этого, в спортивных командах всегда существует конкуренция за место в основном составе и возможность самовыражения и самореализации. В-третьих, игрок в команде не всегда может выполнять роль, которую хочет (например, играть в нападении, а не защите). В-четвертых, к конфликтам в команде могут приводить столкновения разных спортивных культур. Это выражается в разном отношении к игре у студентов, которые относятся к профессиональным игрокам (например, ученики ДЮСШ) и студентов, которые только начали заниматься спортом. Негативным итогом такого «конфликта культур» может становиться унижение менее компетентных игроков, их отстранение от тренировочного и спортивного процессов, а также общий регресс морально-психологического состояния команды [67].

В аспекте межгрупповых конфликтов основными драйверами, которые приводят к конфронтации, являются нарушения игровых правил и противопоставление себя противнику. Отдельного внимания в данном случае требует то, что тренеры или лидеры команды могут использовать образ внешнего врага для консолидации команды, что одновременно может приводить

и к достижению требуемых результатов, и к разобщению спортивного сообщества [67, с. 240].

В аспекте изучения коммуникативных взаимодействий между игроками в настольных играх фокус исследователей смещен в сторону их использования в процессе социализации или в качестве семейного досуга. П. А. Карпова рассматривает настольные игры как возможность, благодаря которой семья может провести время вместе, за каким-то общим занятием. При этом победа в игре уходит на второй план, а основным смыслом игры становится вербальная коммуникация, совместная деятельность и развитие социальных навыков и эмпатии [92].

Результаты зарубежных эмпирических исследований также показывают, что настольные игры имеют высокий потенциал при работе по развитию «мягких» навыков за счет упора на общение и сотрудничество. Также одним из положительных аспектов данных игр является их инклюзивность, сообщества настольных игр, как правило, характеризуются «общим дружелюбием и гостеприимством», что соответствует индустрии, которая в основном готова получать отзывы игроков и слышать их потребности [257].

Однако исследования коммуникации во время настольных игр показывают и негативные аспекты. В частности, в исследовании особенностей переживания в игровой деятельности у студентов, проведенном О. В. Митиной и Р. В. Исаковой, было выявлено, что во время игры в «Монополию» участники, которые испытывали большее давление со стороны членов группы, для решения проблем в большей степени использовали конфронтационные стратегии, например: шантаж, ультиматум, обман, а также конфликтные способы решения вопросов [140].

О. Кайра рассматривал стратегии коммуникативных взаимодействий игроков в настольные игры, обусловленные их интересом к игре. Внимание исследователя было сфокусировано на взаимодействиях с двумя типами игроков: теми, кому игра не интересна, и теми, кто, наоборот, слишком вовлечен в игру. Недостаточно заинтересованные игроки обычно либо изначально принимают

участие в настольных играх не по собственному желанию (например, в рамках встреч с семьей или друзьями, где игра становится элементом досуга), либо теряют интерес уже в процессе игры из-за неудач, неожиданной длительности игры или поведения других игроков. Игроки с низкой вовлеченностью чаще нарушают правила игры, регулярно выходят из-за стола или отвлекаются на телефон, постоянно задают одни и те же вопросы, теряют темп игровых ходов и проигрывают специально, чтобы быстрее завершить игру. Подобные действия часто вызывают раздражение других игроков и упреки в недостаточной вовлеченности в игру, а также приводят к ухудшению эмоционального фона всех игроков. Другой пример – игроки с чрезмерно высокой вовлеченностью: они часто дают советы другим игрокам, серьезно относятся к игре, долго продумывают свои ходы, эмоционально реагируют на каждое игровое событие. Однако такая вовлеченность может негативно восприниматься другими игроками, в особенности, когда в рамках одной партии встречаются несколько таких игроков и превращают всю партию в игру между собой [236].

Следующим аспектом коммуникативных взаимодействий в рамках игрового процесса является языковой аспект игры, выраженный в использовании игроками игрового сленга и терминов. Например, исследования в области лингвистики показывают, что ряд терминов, употребляемых в русских шахматах, основан на синтаксических моделях, предполагающих модификацию слов, уже существующих в русском языке (например, с помощью суффиксации и префиксации или усечения, а также сокращения и объединения нескольких слов) [71]. Таким образом, для участия в игре «Шахматы» необходимо не просто понять логику и правила игры, но и изучать базовую терминологию для понимания внутриигровой коммуникации. Схожая картина наблюдается и в спортивных играх, где она раскрывается в сленге, который используют спортсмены или фанаты для коммуникации и обсуждения игровых событий. Исследования в сфере социолингвистики показывают, что отличительной чертой русского спортивного жаргона является значительная доля заимствований из английского языка. При этом спортивный сленг, используемый в России,

не ограничивается только англицизмами и суммарно включает в себя заимствования из девяти других языков, включая английский. Для сравнения, английский спортивный сленг содержит в себе заимствования из шестнадцати других языков [63].

Анализ специфики коммуникативных взаимодействий во время игрового процесса в нецифровых играх, предполагающих наличие нескольких участников, показывает, что в рамках игрового процесса коммуникативные взаимодействия игроков могут осуществляться как с помощью вербального, так и с помощью невербального общения. При этом так как отдельные аспекты вербального и невербального общения (например, игровой сленг) носят конвенциональный характер, их понимание необходимо для успешного взаимодействия в рамках определенной игры или отдельной команды. Коммуникативные взаимодействия также могут различаться по своей направленности и могут быть нацеленными как на достижение консолидации в группе, так и на создание конфликтов. Отметим, что мотивом создания конфликтов может являться в том числе и достижение игровых целей путем давления на других игроков или консолидации против общего врага.

Структурирование и характер коммуникативных взаимодействий в играх также обусловлены игровыми правилами. Р. Кайуа отмечает, что внутри игры царят собственные правила, и если их нарушить, то мир игры тут же распадется, то есть указывает на ее симулятивный характер. С точки зрения Р. Кайуа, игра появляется как ответ на непредсказуемость и несправедливость жизни. Внутри нее действуют четкие правила, а участник вступает в нее по собственной воле [87]. Й. Хейзинга также отмечал особенность правил, которые регулируют ход игры: именно они создают особое игровое пространство, отделяя его от «обычного» жизненного мира, и формируют в рамках игры игровые сообщества [209]. Схожие идеи наблюдаются в концепции Н. Лумана: согласно его позиции, игру можно определить как самореферентную систему. Системные действия не имеют последствий вне системы, или наоборот: действия не имеют последствий вне системных границ и поэтому завершаются в системе [249].

Й. Штольц, анализируя феномен социальных игр и формирования правил игр, также отмечал, что в социальных играх используются различные уровни как дискурсивных, так и негласных правил, и что воспроизведение этих игр опирается на уровень общего доверия к тому, что эти правила будут преобладать. При этом правила игры могут быть сложными и противоречивыми, подвергаться критике и меняться в процессе игры путем их обсуждения [259].

Рассматривая тему правил игры, необходимо проанализировать проекции их нарушения на коммуникативные взаимодействия игроков. Х. Свенссон предлагает рассматривать нарушения правил с двух ракурсов: случайность и мошенничество. Главной причиной случайных нарушений правил является отсутствие соответствующих знаний, либо непреднамеренные ошибки игрока. В особенности это выражено в настольных играх, где часто правила устанавливаются сами игроки. В случае случайного нарушения игрок обычно не сталкивается с моральным давлением коллектива, а нарушение устраняется путем разъяснения правил. Основной стратегией коммуникации становится указание другими игроками на ошибку и ее исправление. Однако, если нарушения игрока имеют систематический характер и носят в себе цель получить стратегическое преимущество, то они уже рассматриваются окружающими как мошенничество. В данном случае игроки начинают выражать негодование, использовать обвинительный тон и требовать от нарушителя объяснить свои действия. Примечательно, что отнесение одинаковых действий к случайности или мошенничеству зависит не только от их систематичности, но и от категоризации игрока. Если коллектив воспринимает игрока как новичка, то его действия чаще будут восприниматься как случайная ошибка, а если как опытного игрока, то – как мошенничество и обман [260].

Коммуникативные взаимодействия в нецифровых играх обладают темпоральными и пространственными характеристиками. Р. Кайуа считал, что граница между реальным миром и миром игры – важное условие существования цивилизации в связи с тем, что игра объединяет в себе как социальное, так и инстинктивное: то, что создано самим человеком, и то, что дано ему самой

природой. Нидерландский исследователь Й. Хейзинга считал, что от обычной жизни игра отличается своей замкнутостью [по: 130], поскольку она разворачивается в пределах определенных границ времени и пространства, а также имеет свойство регулярно повторяться. Говоря о границах игры и выделяя замкнутость как особую характеристику игровой деятельности, Й. Хейзинга и некоторые другие исследователи трактовали ее по-разному. Так, например, нидерландский антрополог Ф. Бейтендейк описывал замкнутость как процесс поочередного обмена от одного к другому, который происходит между игроками или игроком и игрушкой. Замкнутость в пределах обозначенных границ определяет игру как деятельность, имеющую начало и конец, наполненную конкретным смыслом, ведь все действия игрока до тех пор считаются игровыми, пока они согласованы с правилами игры и происходят в игровом пространстве. В противном случае, они не будут иметь смысла [234]. Выделяя границы в играх, исследователи отмечают, что их ввод регулируется конкретными границами и механизмами допуска или перевода. Так, согласно М. де Серто, каждая граница всегда представляет собой переход. Существуют игровые поля с физическими границами, такие, как футбольное поле или шахматная доска, на которые можно заходить или выходить с помощью игровых фигур. Правила игры выполняют ту же функцию, потому что они также гарантируют, что действия игроков остаются в определенных рамках [237]. Различные способы ограничения игры могут сосуществовать одновременно. Так, например, в футболе есть пространственная граница – футбольное поле, а также правила, которым должны следовать игроки. Театральная постановка как игровая деятельность, ограничивается тремя составляющими. Во-первых, правилами, которые отделяют зрителей от актеров и гласят, что «играют» только актеры. Во-вторых, сама игра разворачивается в конкретном пространстве (сцена), куда нет доступа зрителям. В-третьих, актеры, играя роли, все вместе поддерживают вымышленную историю (сценарий) [237].

Говоря о темпоральных границах игры, исследователи, как правило, акцентировали внимание на ее завершенности во времени, ограниченности

игровой сессии и возможности перезапуска игры. Й. Хейзинги отмечал важность ограниченности игры во времени для упорядоченности ее структуры. М. Бахтин, рассматривая целостность и универсальность игровой коммуникации как важный критерий для жизнедеятельности общества, указывал на коллективный характер времени, который выражается в том, что время дифференцируется и измеряется только событиями коллективной жизни и существует только для коллектива, а особая темпоральность коммуникации воспроизводит коллективный модус времени [10]. Таким образом, правила и границы обуславливают пространство, где будут проходить коммуникативные взаимодействия игроков во время игры и зоны, где эти взаимодействия будут становиться вне игровыми.

Современные исследования настольных игр также обосновывают значимость игрового пространства и его подготовки, однако сущность игрового пространства может рассматриваться в более широком смысле, чем футбольное поле или сцена. Ж. Э. Барбье на основе анализа взаимодействий игроков в рамках «игровых вечеров» и клубов приходит к выводу, что включение в игру не сводится к инструкциям, которые можно прочитать в руководстве, а заключается также в создании игроками своего социального пространства. Речь идет о предоставлении инструкций и создании атмосферы хорошего приема, которая окажется важной для общего впечатления от игры. Это связано с тем, что крупные игровые мероприятия, как правило, проводят уже сформировавшиеся сообщества геймеров и, таким образом, подготовка игрового пространства требует объяснения другим игроками этики взаимодействия в рамках конкретного сообщества [по: 232]. О. Кайра приводит примеры таких правил игрового пространства, которые направлены на снижение риска конфликтов между игроками: «мы отключаем сотовые телефоны во время игры», «мы говорим только по очереди» [236]. М. Крэбб и М. Херон в рамках фокус-группы установили, что игровое пространство оказывает существенное влияние на общую способность людей принимать участие в дискуссиях: участники отметили, что «удобная посадка» улучшила бы их коммуникативные

способности. Так, игроки отмечали, что коммуникации может мешать слишком большой стол, за которым люди сидят слишком отдаленно [239].

В аспекте соприкосновения повседневных практик и игрового пространства представляет интерес концепция играизации общества отечественного социолога С. А. Кравченко, которая акцентирует внимание на размывии игровых границ. С точки зрения исследователя, для современного общества характерна тенденция к включению типичных игровых практик в хозяйственно-экономические и политические отношения. Вследствие чего структуры, в которые включились игровые практики, переходят в состояние игры и теряют фиксированный центр, задающий жесткие функции системы. Таким образом, играизация выступает как фактор конструирования, поддержания и изменения социальной реальности неравновесного типа, в которой индивиды увеличивают свой уровень социальной мобильности и получают возможность пробовать себя в различных общественных сферах [107].

Коммуникативные взаимодействия в ряде игр также обусловлены принятием новой социальной или игровой роли. Р. Кайуа называет данный процесс мимикрией, которая заключается в том, игроки примеряют на себя различные роли и ведут себя в соответствии с ними [по: 54]. Когда в игре-мимикрии участвует несколько человек, то, согласно общей договоренности, игроки обращаются друг с другом так, как если бы они были теми, кого изображают. Важное правило такой игры – никто не должен «выпадать» из образа. Следовательно, игра может быть понята не только как система действий, но и как система значений в духе лотмановской семиосферы [235]. Согласно Ю. Лотману, семиосфера – по аналогии с биосферой – регулирует все содержащиеся в ней смыслы [по: 73]. Она отличается от других семиосфер правилами создания смыслов и поддерживает связь с другими семиосферами через «переводчиков». В играх роль «переводчика» берет на себя игрок, который связывает игровую систему значений с системой значений своего окружения [248].

Дж. Мид отмечал, что игра выступает моделью социального взаимодействия, а также средством усвоения социальных установок. Содержание игры для детей рассматривается, с одной стороны, как имитация поведения взрослых, с другой – как школа социального взаимодействия [по: 165]. Особую значимость играм Дж. Мид придавал в связи с тем, что, во-первых, игра является первой деятельностью человека, предполагающей принятие роли другого, фактическое присутствие которого не является обязательным. Во-вторых, в процессе взаимодействия между индивидами, которое предполагает общение между людьми на основании значимых символов, формируется самость (Self). Игры, в зависимости от своего содержательного наполнения, в свою очередь, допускают, с одной стороны, любую роль во взаимодействии, а с другой, могут предполагать систему правил, которые должен принять индивид. Дж. Мид приводит как пример второго случая соревновательные игры, где появляется необходимость организации ролей, такой, чтобы «установки одного (индивида) вызывали соответствующие установки другого» [251, с. 152–153].

Возможность игрока принять новую роль в рамках игровых коммуникативных взаимодействий нашла свое активное применение в рамках «деловых» игр взрослых, организуемых с целью решения профессиональных задач [213]. В процессе ролевых игр живого действия, которые происходят лицом к лицу в режиме реального времени, имеет место непосредственное социальное взаимодействие между актерами. В зависимости от сложности игры возможна как дихотомия социальных ролей (например, «консультант-консультируемый» или «нападающий-защитник»), так и высокая степень их гетерогенности. Специфика любой игры, имеющей ролевую составляющую, заключается в принятии ее актерами правил и отыгрывании своей роли в соответствии с ними [213].

Исследователи из университета Рей Хуана Карлоса (Испания) провели изучение влияния использования серьезных настольных игр на мотивацию студенческой молодежи к успешному завершению университетского

образования. В ходе анализа взаимосвязей по итогам проведенного психологического анкетирования исследователями было установлено, что, хотя участие в настольных играх и не смогло повысить уровень мотивации к образованию, студенты смогли развить «мягкие навыки», которые в первую очередь связаны с социальным взаимодействием, например, эмпатию, самооценку и сострадание. Развитию навыков через игры способствуют в первую очередь аспекты, где индивид представляет, как он видит себя и как его видят другие. После обучения, основанного на настольных играх серьезного характера, в ходе которого групповая и инструктивная динамика позволила участникам узнать друг друга и узнать, как их воспринимают другие, определяющие факторы для мотивации стали собственными для индивидов или внутренними для студентов, связанными с их собственной когнитивной, социальной и эмоциональной мотивацией, их собственным участием в задаче и осознанностью [258].

Анализ игровой деятельности был бы неполным без учета рисков и опасностей, которые несут в себе игры. Изучение работ по теме показало, что в рамках данного аспекта исследователи прибегают к подходу к понятию риска, предложенному Н. Луманом. По Н. Луману, риск напрямую связан с принятием решения по поводу будущего, в то время как опасность – характеристика эффектов окружающего мира. «Возможный ущерб рассматривается как следствие решения, т.е. вменяется решению», либо же считается, что «причины такого ущерба находятся вовне, т.е. вменяются окружающему миру. Тогда мы говорим об опасности» [123, с. 150].

Рассматривая спортивные игры, предполагающие физическую активность, можно говорить о динамичности риска, так как в конкретной игровой ситуации у схожих рискованных действий могут быть разные последствия, которые зависят от уровня подготовленности спортсмена, его психического состояния, силы соперников, внешних условий соревнований и т.д. В исследовании М. С. Ткачевой были выявлены семь основных источников рисков, с которыми сталкиваются студенты, играющие в командные виды спорта:

- 1) действия и поведение соперника (например, агрессивная игра);
- 2) состояние локации, где проходят игры;
- 3) поведение тренера и товарищей по команде (например, выражение негативных эмоций и конфликты);
- 4) присутствие и поведение зрителей. С одной стороны, зрители могут поддерживать спортсменов, а с другой – демонстрировать вербальную агрессию по отношению к одной из команд;
- 5) проблемы со спортивной экипировкой;
- 6) собственное неблагоприятное физическое состояние игрока;
- 7) собственное негативное психическое состояние игрока. Данная проблема может включать в себя как страх и неуверенность в своих силах, так и чрезмерную самоуверенность либо индифферентное отношение [194].

В рамках проблем, которые могут стать следствием перечисленных рискогенных факторов, в социологических исследованиях спортивной активности выделяют: высокий уровень травматизма, риск финансовой дискриминации, стигматизацию спортсменов, а также риск утраты социальных связей вне спорта. Отметим, что перечисленные риски особенно актуальны для спорта высоких достижений, однако им могут быть подвержены и обычные игроки в зависимости от их степени участия в спортивных играх [68].

Настольные игры начинают рассматриваться в контексте рисков и опасностей, когда приобретают атрибуты азартных игр: победу на случайности в игре и включение реальных финансовых средств в игру. Среди ключевых рисков азартных игр исследователи отмечают игровую зависимость. При этом существуют разные исследовательские позиции об опасности азартных игр: одни исследователи полагают, что зависимости могут быть подвержены только люди, находящиеся или в тяжелой жизненной ситуации, или в тяжелом состоянии [214], а другие говорят, что любое участие в азартных играх приводит к негативным последствиям и зависимости. К негативным последствиям увлечения азартными играми исследователи относят: социальную дезадаптацию, разрыв социальных

связей, опасность остаться без средств к существованию, утрату того, что достигнуто в жизни, а также вовлечение в криминальную сферу [74].

Взаимосвязанным аспектом с рисками является социальная перцепция игровой деятельности. В зависимости от социокультурных установок в обществе менялось восприятие игр, которое определяло, как уместность конкретной игры, так и специфику игрового нарратива. Одним из проявлений влияния мнения общества на игры в Средние века являются шахматы. Табуирование азартных игр трансформировало игру в шахматы и отношение к ним в обществе. Так, в отличие от изначальной концепции в европейской версии игры, произошел отказ от использования в шахматах игральных костей, т.е. от элемента случайности, азарта, который был неприемлем для католической церкви. Следствием изменения игры стала и трансформация отношения к ней в обществе: постепенно шахматы начали становиться уважаемой игрой, а затем приобрели и престижный статус [56]. Примечательно, что азартные игры активно запрещались не только в католических странах, но и на территории Российской Империи, и впоследствии секуляризированной советской властью. Однако запрет отдельных игр или их госрегулирование не является архаизмом и наблюдается и в современности.

Начиная с конца 80-х годов XX века на территории СССР происходит либерализация отношения к азартным играм и в рамках эксперимента начинают появляться игорные заведения, однако контроль за отраслью теряется вместе с развалом СССР [183]. Впоследствии, уже в рамках российского законодательства, была предпринята схема регулирования азартных игр с помощью создания специальных игорных зон на территории страны [13].

Настольные игры способны создавать свои субкультуры и сообщества. Однако в них отсутствует дихотомия фанатского движения и участников игры, так как порог вхождения в настольные игры значительно ниже, чем в спортивные, и ими может начать заниматься любой желающий. В частности, подобные игровые клубы чаще всего являются «открытыми» (не требуют членства), а доступ к игре является бесплатным [2].

Рассмотрим основные практики внеигровой деятельности на примере субкультуры «бордгеймеров» (игроков в настольные игры). Во-первых, игрок может вовлекаться в различные отрасли творческой деятельности: создание новых уникальных фигурок для игры, редизайн и изготовление собственной версии настольной игры, а также собственных правил игры. Во-вторых, бордгеймеры создают собственные платформы для поиска игроков. В рамках офлайн-практик это может быть создание игровых ячеек или клубов и формирование договоренностей о месте проведения регулярных игр. В онлайн-практиках игроки принимают участие или создают сетевые сообщества для тематического общения. Примечательно, что специфика коммуникации в офлайн- и онлайн-пространстве существенно отличается: если в офлайн-пространстве наблюдается свободный прием новичков в игру, то в онлайн-пространстве для взаимодействия необходимо знание специфических терминов, сюжетов игры и культурных кодов (например, «мемов») [2]. В-третьих, участие в настольных играх может способствовать включению в практики косплея. Косплей является практикой перевоплощения в различные роли, заключающейся в переодевании в костюмы и отыгрывании специфических черт выбранного персонажа: характера, пластики тела и мимики [196]. Примером пересечения практик косплея и участия в настольных играх является появление движения ролевиков в США в 70-х гг. XX в., которое появилось благодаря настольным играм вроде «Dungeons and Dragons», где было принято переодеваться в костюмы своих персонажей [94].

## **1.2. КОММУНИКАТИВНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ОНЛАЙН-ИГРАХ: КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА**

В проблеме рассмотрения коммуникативных взаимодействия в цифровых (виртуальных) играх существует обширный спектр исследовательских подходов в современных социально-гуманитарных науках (социологии, философии, культурологии, социолингвистики, социальной психологии) и исследованиях

игрового дизайна, в рамках которых к анализу игр применяются различные теоретические концепции и используются различные понятия, объясняющие их сущность и содержание («компьютерные игры», «видеоигры», «онлайн-игры» и др.).

Сложность определения понятия «цифровые игры» также обусловлена и динамичным развитием игровой индустрии, которая вносит существенные изменения в содержательные характеристики игр. Первые видеоигры, получившие свое распространение в 50–70 годах XX века в США, существовали на базе аркадных автоматов. С 1972 года видеоигры обретают новый формат распространения в виде домашних игровых приставок, а со второй половины 1980-х годов вместе с развитием персональных компьютеров начинают формироваться и компьютерные игры, ориентированные на массового потребителя [16].

С точки зрения компьютерной лексики, понятия «компьютерная игра» и «видеоигра», как правило, рассматриваются как тождественные и интерпретируются как взаимодействие человека с компьютером (программой) по определенному игровому алгоритму с целью развлечения, обучения или тренировки. Также атрибутом компьютерных игр является передача игроком команд с помощью контролера или нажатия клавиш с целью контроля за изображением на экране и его изменений [39]. Н. Монтфортон и Я. Богост определили видеоигру как определенную программу (софт), созданную и запущенную на базе определенного железа (харда) в определенный момент времени [254]. Однако данный подход отражает лишь техническую сторону вопроса. Видеоигра, в отличие от обычной программы, обладает более глубокой степенью интерактивности, может предоставлять выбор игроку и иметь нелинейные сценарии взаимодействия, а также приобретать региональную специфику в зависимости от ее локализации [212].

В связи с этим обратимся к определениям понятия «видеоигра», которые используются в социологических, психолого-педагогических, философских и культурологических исследованиях.

С. Л. Мишланова и Е. В. Гамалей называют видеоигру интеллектуальным соревнованием, в которое играют с компьютером в соответствии с определенными правилами [141]. М. М. Степанова и Ю. В. Котляр отмечают, что видеоигра является сложным продуктом, который включает в себя не только фактическую информацию, но и культурную составляющую и является аудиовизуальным контентом [189]. С точки зрения Н. И. Петева, видеоигра является той средой, которая удовлетворяет потребности человека в иррациональном и представляет ту сферу, где индивид вступает в схватку со страхом и самой смертью [157]. У. А. Матюшенко называет видеоигру онтологически новой реальностью, где игрок приобретает новый онтологический статус благодаря созданию персонажа и системе взаимодействия с управляемыми игрой персонажами [137].

Другим понятием, которое используется в исследованиях игр, является термин «онлайн-игра». Во-первых, онлайн-игры понимаются как разновидность видеоигр, для работы которых необходимо подключение к сети Интернет, а взаимодействия в игре происходят в режиме реального времени [97]. Во-вторых, онлайн-игры рассматриваются как особая социальная среда, в которой происходит взаимодействие между игроками, опосредованное игровыми аватарами, которые трансформируют данное взаимодействие и выстраивают его логику [100]. В-третьих, онлайн-игры определяются с позиции их основной специфики интернет-коммуникации и игровой деятельности: анонимности, низкого уровня ответственности за действия в отношении других игроков (в том числе вербальной агрессии), конкурентной составляющей игр и механик развития в них. В данном контексте онлайн-игра понимается как виртуальная реальность, обладающая собственными законами развития и взаимодействия с включенными в нее игроками [150].

В контексте диссертационного исследования необходимо отметить тождественность определения основных понятий, которыми обозначаются виртуальные (цифровые) игры: «видеоигры», «онлайн-игры» и «компьютерные игры». Данные понятия отражают определенные аспекты цифрового объекта,

которые могут включать платформу, формат дистрибуции и иные содержательные характеристики отдельного цифрового продукта, однако относятся к одному общему объекту – игре, действия в которой перенесены в виртуальную реальность.

С понятием «видеоигры» («онлайн-игры») тесно связано понятие «геймер». М. В. Василиженко предлагает понимать под геймером «человека, играющего в видеоигры». С точки зрения исследователя, такое определение необходимо для разделения игроков, играющих в нецифровые игры и видеоигры, так как видеоигры являются относительно новым объектом для исследования, обладающим собственными механизмами взаимодействия [21]. В. А. Помелов также рассматривает использование понятия «геймер» для отделения игроков в видеоигры от игроков в другие формы и виды игр [162]. А. И. Лучинкина считает, что геймером является человек, который длительно увлекается определенного рода компьютерными играми [124]. Таким образом, во-первых, понятия «игрок» и «геймер» не являются противоречащими и взаимоисключающими, так как под геймером понимается игрок в цифровые игры, а во-вторых, ключевой характеристикой геймера является участие в различных разновидностях цифровых игр (видеоигры, онлайн-игры, компьютерные игры).

С целью раскрытия основных индикаторов, используемых для изучения коммуникативных взаимодействий в многопользовательских онлайн-играх, рассмотрим основные аспекты данного феномена, изучаемые как в отечественном, так и в зарубежном научном дискурсе. В связи с широким спектром изучения видеоигр необходимо провести систематизацию различных исследований в соответствии с рассматриваемыми в них аспектами. Мы выделили следующие направления исследования.

I. Изучение видеоигры в качестве средства массовой коммуникации. Современные компьютерные игры предоставляют создателям, локализатору и пользователям широкий спектр возможностей для транслирования информации. При этом и саму игру можно рассматривать как определенный медиапродукт, несущий смысловую нагрузку, заложенную авторами. В связи с этим аспект

изучения потенциала использования видеоигр как средства массовой коммуникации можно разделить на три вектора исследований, в которых видеоигры рассматриваются как средство политической коммуникации, как инструмент создания медиаобраза и как канал для трансляции рекламы.

– Видеоигры как средство политической коммуникации. В рамках данного направления, отталкиваясь от исследований политической коммуникации Г. Лассуэла [115] и работ Д. Белла о глобальном влиянии информационных технологий на политическую сферу [14], исследователи выдвигают гипотезу о возможности масштабного использования видеоигр в политической коммуникации. Примером использования игр в политической борьбе является предвыборная кампания американского президента Барака Обамы в 2008 году, когда пользователям игрового сервиса Xbox Live приходили рассылки от предвыборного штаба кандидата от Демократической партии США с просьбой участвовать в предстоящих президентских выборах [83].

– Видеоигры как инструмент создания медиаобраза. Медиаобраз – это сложное полисистемное образование, представляющее собой результат взаимодействия мира автора и мира реципиента посредством медиаобъекта. С одной стороны, это результат воплощения личностных смыслов автора в индивидуальном мире реципиента посредством культурных значений, закодированных в символах медиаобъекта. С другой стороны, это результат актуализации личностных смыслов реципиента вследствие контактирования с символами «медиаобъекта» [211]. На данный момент существуют действующие практики повышения авторитета вооруженных сил той или иной страны (например, американского солдата через игру «Call of Duty»), сохранения мемориальной и исторической памяти и альтернативной интерпретации политических и военных конфликтов [83]. В связи с этим можно говорить об амбивалентной сущности видеоигр: с одной стороны, они могут использоваться для сохранения мемориальной и исторической памяти, например о Второй мировой войне [142] и ключевых событиях в истории Европы [217], а с другой –

становиться средством идеологической пропаганды и формировать недостоверный образ отдельной страны или национальности [88].

Помимо этого, общественные и научные дискуссии вызывает и транслируемый в играх образ современной России. Так, существует позиция, что в ряде игр в жанре «FPS-шутер» главной чертой образа России стала реализация мифа о склонности власти страны к агрессии и насилию, а по отношению к России конструируется «образ врага» [133]. При этом немецкие исследования также показывают, что часто конструирование медиаобраза является скорее интерпретацией авторов игры, чем отражением реализма. Й. Бройер в своей диссертации подходит к изучению видеоигр с позиции влияния информатики и компьютерных наук, а также видеоигр на пользователей. Часть его исследований посвящена взаимосвязи насилия и использования компьютерных игр, а также определению и теоретической классификации термина «серьезные игры». Помимо этого, часть его работы акцентирует внимание на повествовательных элементах военных шутеров от первого лица, чтобы определить, могут ли эти игры передавать культурные стереотипы или на прославляющие войну позиции. Согласно результатам количественного контент-анализа ( $n = 189$ ) с 1992 по 2010 г., исследователем предполагается, что определенные конфликты и «образы врагов» особенно популярны в играх, а реализм в этих играх оказывается очень избирательным, особенно с учетом негативных последствий, и геймдизайнеры часто обходили войну стороной [233].

– Как и в случае с политической коммуникацией онлайн-игры могут быть использованы для трансляции рекламной информации в реальном времени на большую аудиторию. Чаще всего реклама транслируется в небольших условно-бесплатных играх с целью получения прибыли их владельцами. При этом можно выделить два типа рекламы: непосредственно рекламные объявления, которые не связаны с игрой, и нативные интеграции, которые доносят рекламные сообщения через нарратив игры. Помимо этого, сама игра может являться рекламным проектом бренда, компании или телеканала [85].

Как показали исследования мотивации игры в исторические видеоигры, феномен видеоигр – не просто проявление естественной потребности человека «играть», сводимой лишь к развлекательному аспекту, но более широкое явление, выполняющее также ряд культурных и общественных функций. У пользователя присутствует интерес к постижению общего прошлого путем взаимодействия с ним через видеоигровой медиум, использующий исторические предметы, персонажей и события при создании внутриигрового нарратива и/или игровых процедур [256].

II. Второе направление фиксирует изучение коммуникативных взаимодействий между игроками во время игрового процесса. Исследование онлайн-игр с позиции коммуникативных взаимодействий игроков является относительно новым направлением, актуализация которого обусловлена ростом числа и популярности многопользовательских онлайн-игр. В центре внимания исследователей, анализирующих данный аспект, находится игровой сленг с позиции лингвистических исследований [98] и фрейм-анализа [25]. В фокусе социологического анализа в рамках этнометодологии (Г. Гарфинкель) и концепции феноменального поля (Г. Гарфинкель, М. Мерло-Понти) производится рассмотрение координации в игре в ее различных вариациях и аспектах [169], изучение динамики группообразования в видеоиграх и содержательной динамики коммуникативных взаимодействий [64]. Особое внимание уделяется необходимости коммуникации в многопользовательских играх для участия в игровом процессе, в том числе MMORPG, и формированию игрового сообщества через коммуникацию в игре [151]. Относительно новым исследовательским фокусом является идея «сотворчества», где исследовательская оптика смещается с взаимодействия «игрок-игрок» на тип взаимодействия «игрок-игра». Игровое поведение анализируется с позиции сопричастности игрока к построению игрового нарратива и аспекту самоопределения в игровой деятельности. В данном случае подчеркивается особая роль игры в формировании игровых взаимодействий, которые в том числе могут быть не предусмотрены игрой [50].

В рамках исследования аспекта коммуникативных взаимодействий между игроками один из подходов к типологизации видов коммуникации в компьютерных играх предложен С. О. Осекиным. Во-первых, в видеоиграх происходит интраперсональная коммуникация. Особенно рельефно она выражена при принятии противоречивых решений в одиночных играх и в решении этических дилемм. Во-вторых, в играх существует внутригрупповая коммуникация в малых группах. В-третьих, существует массовая коммуникация в ММО-играх, которая осуществляется за счет одновременного нахождения в игре большего числа людей и наличия глобального текстового чата [151].

По аналогии с цифровыми играми внутриигровые взаимодействия в онлайн-играх связаны с появлением конфликтов во время игрового процесса. Исследования взаимодействий игроков в соревновательных играх со случайным подбором союзников показывают, что игроки чаще испытывают враждебность со стороны товарищей по команде, чем со стороны противников. Потенциальная причина большей враждебности товарищей по команде заключается в том, что у них больше возможностей и причин быть враждебными к игрокам своей команды, чем к своим оппонентам. Во время соревнований игроки гораздо чаще разговаривают со своими товарищами по команде, чем с оппонентами, потому что командное общение важно для победы. При этом команды, которые собираются на один матч, не успевают выработать групповую идентичность и сплотиться, однако враждебность во время игры может ослабевать в процессе сотрудничества и коммуникации [252].

III. Изучение мотивации участия в видеоигре и игровых коммуникативных взаимодействиях. В рамках социально-психологического подхода к анализу мотивации участия в видеоиграх внимание акцентируется на двух основных ее типах: внутренней мотивации и внешней мотивации. К внутренней мотивации относится спонтанный интерес к игре, который исходит из личностных мотивов игрока и его эмоционального состояния. Внешняя мотивация осуществляется ради подкрепления, находящегося вовне – денег, признания другими игроками и т. д. Также исследователями используется понятие «амотивации» – отсутствия

желания играть вообще [131]. Изучая отдельные мотивы игроков, Н. В. Ефимова и Е. И. Жешко отмечают, что в играх у геймеров присутствуют мотивы аффилиации, выраженные в поиске социальных взаимодействий в игре, а также мотивы развлечения и самореализации в игре [69]. А. А. Юрков разделяет структуру мотивации видеоигры на три ключевых аспекта: фактор достижений, социальный фактор и фактор погружения в виртуальную среду. Фактор достижений обусловлен соревновательными элементами игровой механики (очки, рейтинг, опыт, игровая валюта и уровни и т.д.), а также мотивацией расширить свои знания об игре и улучшить навыки. Социальный фактор выражается в мотивации искать новые контакты, развивать и поддерживать дружественные отношения с другими игроками, а также принимать участие в командной работе и находить друзей. Фактор погружения в виртуальную среду проявляется в ролевой составляющей видеоигры и эскапизме. Ролевая составляющая заключается в том, что игроки стремятся выстроить индивидуальность своего персонажа посредством кастомизации. Под «эскапизмом» в данном контексте понимается бегство от реального мира через онлайн-игру, а мотивация игроков, прибегающих к эскапизму, заключается в поиске возможностей забыть о своих проблемах [227].

Анализ работ по теме мотивации игроков показывает, что для дальнейшего изучения данного вопроса могут быть использованы отдельные положения из мотивационной теории Д. МакКлелланда, которая базируется на том, что каждый человек имеет разную комбинацию трех ключевых потребностей, и эта комбинация определяет, что мотивирует этого человека. Соревновательный аспект игр реализует потребность человека в достижении целей с помощью измеримых и визуализируемых в онлайн-играх категорий. Социальная составляющая онлайн-игр может помогать геймеру реализовать в онлайн-пространстве потребность в социальных связях и принадлежности к группе. Потребность во власти, которую Д. МакКлелланд указывает как одну из трех основных, геймер может реализовать как за счет полного контроля игровой ситуации, так и за счет создания иллюзии контроля за счет эскапизма [по: 51].

IV. Анализ субкультурных черт в коммуникативных взаимодействиях игрового сообщества и их проникновения в повседневность. Исследователи отмечают, что на фоне развития цифровизации и цифрового формата общения жаргон геймеров перестает существовать как явление, представленное только внутри игры. На современном этапе происходит слияние коммуникативной личности онлайн и офлайн за счет перехода части коммуникаций в текстовое общение в онлайн-формате. Однако использование терминологии геймеров в повседневности имеет и свои ограничения, так как для успешной коммуникации термины, употребляемые в сленге, должны быть популярными и активно применяемыми в интернет-среде [106].

V. Характеристика виртуального мира видеоигры как пространства коммуникативных взаимодействий. Специфика исследований мира игры в российском научном дискурсе заключается в рассмотрении игры как пространства симулякров, которые позволяют осуществлять социальное взаимодействие, а также вовлекают пользователей в новый тип экономических отношений (виртуальная экономика, симулятивная экономика, экономика симулякра) [45]. Е. В. Галанина и Е. О. Акчелов в своих работах предлагают рассматривать виртуальный мир не только как компьютеризированное пространство, которое симулирует реальный мир, где пользователи, представленные аватарами, способны к взаимодействию синхронно [32], а в более широком, философском понимании, как целостное пространство симулякров [33].

В изучении проблемы свободы личности геймера в игре в ее экзистенциальном измерении исследователи базируются на работах А. Камю и Ж.-П. Сартра и приходят к противоречивым выводам: с одной стороны, предпочитая игру как основной вид досуга, человек делает свой выбор и тем самым реализует себя как свободная личность, а с другой – возникает вопрос об осознанности сделанного выбора и подверженности манипулятивным воздействиям на психику в обход сознания со стороны создателей игровых виртуальных пространств [4].

В процессе анализа социокультурных составляющих игрового мира проводится аналогия между компьютерными играми и религиозными и социальными практиками с позиции функций, которые они выполняют по отношению к индивиду [12].

VI. Рассмотрение видеоигры как источника девиантного поведения и личностных рисков. Исследователи, изучающие видеоигры с позиции данного аспекта, анализируют их как источник негативного девиантного поведения и его различных проявлений. В рамках анализа видеоигр как источника аддиктивного поведения существует точка зрения, схожая с бихевиористским подходом, в контексте которой игра рассматривается как способ упрощенного «получения» дофамина, который формирует нейрофизиологическую основу зависимости от видеоигр [111]. Также предпринимаются попытки связать игровую зависимость с социальными, психическими и наследственными особенностями индивида [120]. Относительно подобных утверждений в научном сообществе до сих пор не существует консенсуса в связи с полидетерминированной природой аддиктивного поведения. Существует подход, согласно которому и сама механика игры способствует формированию зависимости: ролевые игры порождают «качественно новый уровень психологической зависимости» [179]. Проблемой исследований данного плана является невозможность экстраполяции их выводов на генеральную совокупность «геймеров» в связи со спецификой выборки. В частности, А. А. Семенов проводит сравнение старшеклассников, не участвующих в практике компьютерных игр, и подростков с уже зафиксированным фактом аддикции [179]. Другой проблемой исследований игровой аддикции является отсутствие ее конвенциональных критериев, что, в свою очередь, приводит к рассмотрению различных аспектов игровой деятельности как критериев зависимости, например, времени в игре [80]. С позиции аксиологического подхода считается, что индивид с устойчивыми смысложизненными ориентациями и ценностными установками вряд ли станет зависимым от компьютерных игр, в связи с этим распространение зависимости от компьютерных игр именно среди

подростков обусловлено, прежде всего, их недостаточным личностным развитием [65].

Среди эмпирических исследований оппонирует корреляции между включенностью в видеоигры и негативными психологическими последствиями исследование Е. С. Романовой и С. Б. Шубина, проведенное методом анкетирования (n=504), показывающее, что негативные психологические последствия, связанные с чрезмерным увлечением видеоиграми, обусловлены не прямым механическим влиянием видеоигр, а общей атмосферой в жизни геймера [172].

Э. Н. Гайнулина в своей диссертации раскрывает вопрос ценности здоровья в структуре ориентаций студентов-геймеров и рисков игровой зависимости среди молодежи. По результатам исследования, было установлено, что у студентов-геймеров первое место среди ценностей занимают: «положение в обществе», «материальное благополучие», «самовыражение», а ценность здоровья занимает одну из последних позиций. Помимо этого, геймерам свойственна завышенная оценка собственного здоровья и низкая выраженность практик здоровьесберегающего поведения [31].

VII. Данное направление адресует к рассмотрению видеоигр как источника делинквентного поведения. Авторы, работающие в данном направлении, исходят из ключевого вопроса: «Не явилось ли насилие, усвоенное в играх, прототипом преступления в реальной жизни?» [62], и на основе рассмотрения кейсов преступлений, совершенных геймерами, проводят генерализацию выводов по отношению к играм в целом или их отдельным жанрам. Также исследователями на основе анализа вторичных данных делается вывод о том, что воздействие компьютерных игр с содержанием актов жестоких сцен оказывает прямое негативное воздействие на психику индивида и является следствием повышения уровня агрессии, тревожности и уменьшения уровня эмпатии [192]. Помимо этого, отдельные авторы (например, Е. А. Крутько, Е. В. Доманская, М. М. Увайдова) полагают, что жестокие сцены в видеоиграх могут негативно влиять на уровень агрессивности молодежи и приводить к росту экстремизма в молодежной среде [110].

Однако данные выводы опровергаются рядом эмпирических исследований. Например, исследование, проведенное В. А. Губиным и Б. А. Пономаревым посредством комплекса психодиагностических методик, показало отсутствие связи между предпочтением игр жестоких жанров и уровнем агрессивности игроков и их навыков самоконтроля [47]. Также, позиция о том, что «жестокие» жанры игр (например, шутеры от первого лица) являются источником агрессии была опровергнута исследованиями Й. Бройера. Исследователь выдвинул гипотезу о том, что скорость игры и насилие в ней могут доводить игроков до физиологического возбуждения и агрессивности. Для доказательства этого предположения поведение игроков было исследовано лабораторно-экспериментально. В эксперименте ( $n = 87$ )  $\times 2$  (высокий уровень насилия / низкий уровень и быстрый / нормальный ход) не было выявлено никакого эффекта насилия в играх на физиологическое возбуждение или агрессивное поведение после игры. Тем не менее, во время игрового процесса скорость игры и содержащиеся в играх насилие оказывали большое влияние на силу нажатия на игровые контролеры и движения тела игрока. Результаты этого исследования показывают, что на игроков влияет не только смысловое содержание игры, но и другие факторы. Важность переменных, выходящих за рамки насилия, также исследовалась в работе Й. Бройера. Здесь акцент был сделан на социальное взаимодействие с другими игроками и результаты соревновательной игры. Результаты эксперимента ( $n = 76$ ), в котором в итоге спортивной игры на консоли и словесного взаимодействия с противником игроки с помощью заключения союзов манипулировали противником, доказывают, что поражение в конкурентной ненасильственной игре может привести к кратковременному увеличению готовности к агрессии, и что эти эффекты опосредованы отрицательными эмоциями в смысле гипотезы агрессии-фрустрации (агрессия сопровождается или вызывается переживанием фрустрации). Неприятное словесное взаимодействие в форме «хулиганства» такого эффекта не имело [233]. Таким образом, исследователем установлено, что на рост агрессивности после

игр влияет не содержание игры, а индивидуальная реакция каждого игрока на игровые события, что свойственно и для традиционных (не виртуальных) игр.

VIII. Анализ видеоигр как компенсаторного поведения и средства для развития навыков. В противовес исследованиям игровой зависимости, рассматривающим игру как причину аддиктивного поведения, зависимость от видеоигр может рассматриваться как следствие неблагоприятных социальных условий. Исследование, проведенное С. Б. Шубиным, включало тестирование ( $n = 500$ ), фокус-группы, психодиагностические методики и постановочный эксперимент и показало, что опыт положительного социального взаимодействия в ранее травмирующих и некомфортных для подростков социальных ситуациях позволил снизить тягу школьников к видеоиграм и социальным сетям за счет замещения этой деятельности увлечениями в реальной жизни, которые ранее были по разным причинам им недоступны. Проведенный автором эксперимент показал, что содержание видеоигр и социальных сетей не оказывает определяющего влияния на формирование у подростков повышенной игровой активности, ключевое место здесь занимают психологические особенности и состояние личности подростков [223].

В рамках позитивных эффектов видеоигр можно выделить их использование для борьбы с различными фобиями и страхами. В процессе игры человек может столкнуться с визуализацией своих страхов и попаданием в ситуацию, где они реализуются. Так, частыми игровыми ситуациями в играх является репрезентация как индивидуальных (коллективных) страхов, так и архаических, имеющих исток в религиозно-мифологическом сознании индивида. Благодаря тому, что страх очерчивается в четкие рамки, игрок может преодолеть его и полностью или частично побороть отдельные фобии [157].

IX. В контексте этого направления упор делается на исследовании видеоигр с точки зрения экономических взаимодействий и геймификации. В рамках данного аспекта существует несколько подходов к анализу феномена компьютерных игр. Теоретическими основами, используемыми в данном направлении, являются работы Жана Бодрийера «Симулякры и симуляция»,

«Символический обмен и смерть». В контексте исследований труда в информационном обществе механики компьютерных игр анализируются с позиции их применения в сфере труда. Выделим ряд ключевых подходов к анализу применения видеоигр в трудовой деятельности: во-первых, компьютерные игры могут быть применены в качестве «тренажеров» и симуляторов в процессе обучения будущих участников различных видов трудовой деятельности; во-вторых, игра – «это особый вид коммуникации, где последняя является актом творческого взаимодействия коммуникантов» [11, с. 28], данная особенность может способствовать полифонизации трудового процесса, т.е. вывода его за рамки линейной однонаправленной планомерной продуктивности и приближения к модели экономики «символического обмена» [19]; в-третьих, применение элементов компьютерных игр позволяет избежать рутинности, например, японская компания «Daiichi-Sankyo», выпустившая препарат для диабетиков, предлагает менеджерам играть для того, чтобы те получали более полную информацию о товаре, который необходимо продавать [163].

Анализ зарубежных практик геймификации, проведенный Ю. В. Багаудиновой и В. Л. Малининым, показал, что наиболее динамично развивающимися сферами, с точки зрения внедрения геймификации в посткоронавирусный период, за рубежом являются управление персоналом, маркетинг и образование [9]. На основе анализа теоретических аспектов геймификации в управлении трудовой мотивацией В. В. Артамонова приходит к выводу, что данный инструмент позволяет согласовывать потребности сотрудников с целями организации, способствуя повышению вовлеченности персонала. При этом эффективность геймификации зависит от правильного баланса между внутренней и внешней мотивацией, а также от учета специфики применения. Неправильно спроектированные системы могут привести к формированию негативного отношения сотрудников к процессу труда. Основой успешной геймификации выступает ориентация на внутреннюю мотивацию, что подтверждается современными теориями трудовой мотивации, включая подходы А. Маслоу, Дж. Аткинсона и А. Бандуры [7].

Согласно результатам исследования, проведенного В. В. Артамоновой и И. С. Карпиковой, в частных IT-компаниях наиболее часто применяются такие элементы геймификации, как форумы и внутренние чаты, а также материальные и нематериальные награды, тогда как в государственных образовательных учреждениях популярны балльно-рейтинговые системы и визуализация профессиональных достижений. Несмотря на положительное отношение большинства респондентов к использованию геймификации, выявлены определенные недостатки, включая недостаточную проработанность внедряемых систем, принудительный характер их применения в государственных организациях и риски усиления внутренней конкуренции. Для успешной реализации геймификационных подходов важно учитывать специфику профессиональной деятельности, потребности сотрудников и социально-психологические особенности коллектива, а также соблюдать принцип добровольности участия [90].

В. В. Артамонова в своем диссертационном исследовании выявила, что при внедрении геймификации необходимо учитывать комплекс условий: готовность сотрудников к ее появлению, готовность организационной структуры к внедрению геймификации и подбор правильных элементов геймификации под конкретную ситуацию [6].

В контексте воздействия видеоигр на экономику проводится анализ влияния производства и реализации виртуальных благ на социально-экономическую структуру общества. В исследованиях, посвященных экономике виртуальных миров, отмечается, что происходит увеличение доходов, получаемых исключительно от продажи виртуальных, внутриигровых товаров [44].

В перспективах практического применения симулятивной экономики онлайн-игр исследователи считают, что игровая экономика обладает значительным количеством актуальной и измеримой информации, которая может быть использована экономической наукой [45].

Помимо этого, осмысливается и ценность игр как медиаобъектов и экономических единиц. Й. Беккер в работе «Цифровизация медиа и культуры» отмечает, что особая ценность видеоигр заключается в том, что на основе их сюжетов создается цифровой контент для других сфер, например, кино и музыки. С точки зрения автора, в настоящее время именно на содержании сюжетов видеоигр сосредоточено основное внимание исследователей и общественности, в частности, это касается сцен, содержащих насилие. Й. Беккер отмечает роль и «ценность» разработчиков видеоигр. Разработчик видеоигр является престижной высокооплачиваемой профессией во многих странах, где игровые компании имеют потенциал роста и высокую производительность, а университеты и колледжи по всему миру, учитывая потребности рынка, готовят специалистов для работы в игровой индустрии. Считается, что в этой отрасли одни из лучших вакансий на всем рынке труда, но, тем не менее, растет число работников, увольняющихся или обращающихся в суд из-за несправедливых условий труда, что делает процесс работы в игровых компаниях важным для изучения.

Анализируя видеоигры в рамках логики представителей Франкфуртской школы Т. Адорно и М. Хоркхаймера, Й. Беккер приходит к выводу, что видеоигры подчиняются логике товара в своем производстве, распространении и потреблении; они производят те самые потребности, которые обещают удовлетворить, и делают это таким образом, что их различия, в конечном итоге, оказываются псевдоразличиями; видеоигры, как и их элементы, универсально взаимозаменяемы. Видеоигры являются не столько эстетическими объектами или даже произведениями искусства, сколько простым бизнесом. Более того: под видом самоопределяющегося досуга, отдыха от повседневной работы, в своей ориентации на выигрыш и проигрыш и достижение целей с инструментальным использованием игровых имманентных ресурсов, они, в конечном итоге, являются продолжением мира труда и воспроизводством его базовой экономической структуры, даже если они лишь в некоторых случаях служат ощутимым целям вне самой игры [231].

Другой гранью экономического изучения игр является внутриигровая экономика. Помимо экономического обмена между игроками и создателями (владельцами) игры, существует обман виртуальными материальными ценностями между игроками. В большинстве онлайн-игр существует внутриигровая валюта, которая является средством обмена в игре, как между игровыми механизмами и геймерами, так и между разными игроками. Это закономерно приводит к тому, что внутри онлайн-игр возникает настоящая экономика, которая содержит как «белые», так и «теневые» сферы. Теневая сфера в данном случае предполагает предоставление услуг, которые противоречат правилам игры, например, продажу игровой валюты или ресурсов за реальные (фиатные) денежные средства [100].

Х. В рамках данного направления изучается протестный потенциал игровой аудитории. Представители марксистского подхода рассматривают возможности сетевых взаимодействий как средства инициации общественного резонанса. Интернет может быть использован, чтобы вывести из равновесия информационную среду, а, соответственно, и участников виртуального сообщества, если коды инициации затронут чувствительные для данного сообщества социальные факторы, входящие в область повышенной социальной чувствительности [35]. Помимо этого, в рамках данного аспекта рассматривается взаимодействие в Интернете в контексте конфликтогенной среды, которая может быть использована как угроза информационной безопасности [70], а также применение потенциала протестных медиа для активных социокультурных изменений [261].

XI. Это направление фиксирует границы игры и правила коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх. В социологических исследованиях вопросу границ видеоигр уделяется незначительное внимание, и часто анализ проблемы границ игры сфокусирован вокруг потери игроками различий между игрой и жизнью. Например, Е. А. Репринцева рассматривает данный вопрос с точки зрения проблематизации размытия границы между реальным и виртуальным миром у детей и молодежи. Суть данной проблемы заключается в смещении

представлений геймеров о социально приемлемом поведении, которое вызвано неограниченной свободой в видеоиграх [170; 171]. Аналогичную позицию разделяет и Е. В. Ускова в своем исследовании интернет-активности подростков, дополняя ее тезисами о рисках в виртуальной среде и опасности неограниченных возможностей для построения индивидуальности в цифровом пространстве [197]. Т. Д. Лопатинская в схожем контексте отмечает, что ролевые видеоигры, как правило, вызывают сильную самоидентификацию игрока с персонажем, в связи с чем у него могут исчезать границы между ним и его игровым аватаром. Размытие подобных границ может приводить к излишним переживаниям за судьбу игрового аватара, проецированию личных качеств игрока на персонажа и наоборот – принятию игроком индивидуальности своего персонажа [121]. Н. Б. Семенов, рассматривая онлайн-игры в социальных сетях, пришел к выводу, что виртуальный характер социального взаимодействия в социальных сетях трансформируется и проникает в реальный мир из-за вовлечения в них крупных экономических акторов. Так, компании за счет организации крупных рекламных кампаний включают в игровые сервисы предназначенные для досуга элементы, которые формируют потребительское поведение [180]. Отметим, что в вопросе понимания границ игры и, в частности, разграничения игровой деятельности и реальной жизни на данный момент в социологических исследованиях не представлено мнение самих игроков.

Правила в видеоиграх можно рассматривать с двух ключевых позиций. Во-первых, это правила, заложенные создателями игры, как элемент игровой механики. Это понимание охватывает все видеоигры, так как для функционирования игры требуется определенная система ограничений. Однако и в данном случае остаются возможности для их нарушения: использование специальных программ, в том числе макросов (в частности, чит-кодов, трейнеров и т.п.), для обмана игровой системы [152]. Во-вторых, под правилами видеоигр понимаются правила взаимодействия между игроками в многопользовательских онлайн-играх (ММО). Как отмечают О. Б. Савинская и В. А. Шоташвили, подобные правила начинают функционировать в институционализированных

сообществах игроков (например, гильдиях и кланах в MMORPG) и служат для упорядочивания взаимоотношений в них в соответствии с определенными нормами и предполагают санкции за их нарушения [176].

ХII. Еще одно направление связано с изучением темпоральности игровых коммуникативных взаимодействий. Проблему ограниченности и неограниченности видеоигр во времени можно рассмотреть с позиции социальной топологии и акторно-сетевой теории (АСТ). В видеоиграх встречи людей с виртуальными внутриигровыми мирами всегда обеспечиваются посредничеством обширной сети незначительных на первый взгляд акторов-«не-человеков». С. Е. Ильин рассматривает опцию сохранения в игре, проводя многоаспектный анализ, и актуализирует применение АСТ к данной опции. С точки зрения С. Е. Ильина, акторно-сетевая теория проясняет социальный смысл опции сохранения игры, обнаруживая, что возможность сохранять некоторые моменты и детали игровой сессии сводится к возможности резервировать объекты и отношения в видеоигровой актор-сети. Опция сохранения игры оборачивается опцией сохранения во времени пространственных ассоциаций между разнородными сетевыми акторами – шансом воссоздать часть характеристик и связей акторов в новых, изменившихся игровых ситуациях [84]. Отметим, что опция сохранения игры может быть реализована только в однопользовательских играх, а многопользовательские игры только сохраняют прогресс, но не имеют возможности отмены действий. В. К. Карнаух в своем исследовании отмечает специфику игрового времени в видеоиграх, которая состоит в возможности его остановки с помощью встроенной функции паузы [89].

Другим подходом к анализу временного аспекта видеоигр является изучение пользовательского опыта. В частности, социологические исследования сфокусированы на времени, которое уделяют геймеры игре, и проекции времени, проведенного в игре, на отношения с ближайшим окружением геймера. Социологическое исследование С. В. Булганиной показало, что почти половина геймеров проводят в играх от одного до четырех часов в день, а каждый пятый

играет менее одного часа. Чаще всего геймеры руководствуются мотивами рекреации и желанием погрузиться в красивый игровой мир и нарратив игры. Однако, даже такая темпоральность игры, которая не позволяет говорить об аддиктивном характере увлечения, может приводить к конфликтам между геймерами и их ближайшим окружением. По данным исследования С. В. Булганиной, 58,8 % респондентов ссорились из-за видеоигр с друзьями и родителями [187].

Пространство, где проходит игра, в результате цифровизации в значительной степени расширяется. Так, исследование С. В. Булганиной [187] показывает, что одной из локаций для видеоигры может становиться общественный транспорт, где молодежь играет, чтобы скоротать время в пути. А. А. Петрова, анализируя кроссплатформенность игр, отмечает, что сегодня обладатели смартфонов могут играть в игры где угодно: на улице, дома, в очереди в магазине, в машине, в общественном транспорте, в больнице, в кафе [158]. Схожие тенденции замечают А. Г. Макалатия и Л. В. Матвеева, дополнительно отмечая образовательные учреждения как локации, в которых играют дети и молодежь [127]. То, что местом, где геймер может включаться в игру, становится любая локация, является ожидаемым вследствие развития портативных платформ и кроссплатформенности игр, однако с развитием технологий начинают проследиваться и новые тренды сдвига игровых границ. Виртуальные игровые границы могут пересекаться с реальностью за счет того, что в отдельных играх появляется управление жестами и движением. Например, Л. В. Тарасова приводит пример использования таких игр в стимулировании физической активности людей старшего возраста в зарубежных домах престарелых [193].

XIII. Актуализируется анализ постигровых коммуникаций. В формате данного направления можно выделить онлайн и офлайн практики внеигрового коммуникативного взаимодействия геймеров. В рамках онлайн-среды геймеры взаимодействуют на форумах и во внеигровых групповых чатах, где они, как правило, находятся анонимно под вымышленными никами и аватарами [158]. При этом форумы могут касаться как уже вышедших игр и иметь одну

тематическую направленность, так и представлять собой сборник тем о различных играх, в том числе и о тех, которые еще не вышли [95]. Помимо этого, коммуникация геймеров вне игры происходит на видеохостингах и стриминговых платформах. На стримах один игрок ведет видеотрансляцию своего игрового процесса и взаимодействует со своей аудиторией в режиме реального времени. Другим направлением пользовательского игрового видеоконтента являются летсплеи – видеозаписи прохождения и комментирования игр, загруженные на один из видеопорталов или в социальные сети. Независимо от формата, данный контент позволяет взаимодействовать как автору с аудиторией, так и коммуницировать игрокам между собой в комментариях или чатах. Отметим, что в процессе коммуникации геймеров на стримах или в комментариях к летсплеям могут фигурировать не только игровые темы [75]. Помимо взаимодействия в виртуальном пространстве, среди геймеров существуют практики участия в творческой деятельности по тематике видеоигр. Например, создание фан-артов (творческих работ по мотивам игр) и участие в офлайн мероприятиях (например, фестивалях) и практиках косплея [174].

Анализ российских и зарубежных исследований, раскрывающих различные содержательные аспекты и характеристики видеоигр и онлайн-игр показывает, что онлайн-игры как комплексный многоаспектный феномен анализируются с различных исследовательских позиций, включающих: границы игры и игрового пространства; внутриигровое взаимодействие между пользователями; практики обмена в играх и игровую экономику; социальные проекции участия в практиках видеоигр и возможности использования игровых механик в науке, бизнесе и образовании.

Однако существующие направления изучения видеоигр имеют значимые лакуны. Во-первых, анализ коммуникативных взаимодействий игроков в онлайн-играх часто характеризуется исследованием отдельного аспекта игры или ее социально-психологических проекций в отрыве от структуры игровых интеракций и процесса включения в них. Во-вторых, уделяется недостаточное внимание каналам включения индивида в игру. Вопрос включения пользователя в практики видеоигр, несмотря на глубокий анализ широкого спектра негативных

последствий участия в данных практиках, является не раскрытым и часто ограничивается исследованиями рынка видеоигр и рекламы. В-третьих, лакуной остаются коммуникации геймеров вне пространства видеоигры, которые также относятся к структуре игровых взаимодействий. Эти коммуникативные взаимодействия включают в себя обсуждение игры в интернет-форумах, социальных сетях, личных сообщениях и в других форматах взаимодействия. Коммуникативные взаимодействия могут включать в себя обсуждение стратегий игры, обмен опытом, рекомендации новых игр и т.д.

На основе проведенного теоретического анализа разработана авторская базовая теоретическая структурная модель коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, которая отражает основные структурные элементы коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх, позволяет провести их операционализацию и определить перспективы их исследования (рисунок 1).



Рисунок 1 – Теоретическая модель исследования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх (разработано автором)

Таким образом, авторская теоретическая модель структуры коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх включает следующие структурные элементы и их содержательные аспекты: доигровые коммуникативные взаимодействия (процесс включения в онлайн-игру, охватывающий разные уровни коммуникации; социальные и социально-психологические мотивы участия в онлайн-игре); игровые коммуникативные взаимодействия (специфика опосредования коммуникативных взаимодействий игровыми аватарами; «глобальный чат» и медиаобразы в онлайн-игре; вступление в игровые объединения; правила и конфликты; трансформация состава круга общения игрока); постигровые коммуникативные взаимодействия (продолжение коммуникативных взаимодействий вне онлайн-игры; участие в творческих практиках и офлайн мероприятиях по игровой тематике).

### **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1**

1. В рамках авторского подхода к исследованию коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории онлайн-игр были определены теоретико-методологические концепции, релевантные цели и задачам исследования: теория коммуникативного действия Ю. Хабермаса (коммуникативные взаимодействия одновременно являются и средством достижения согласия между игроками и составляют основу структурирования игровой деятельности); отдельные положения структурно-функционального подхода к анализу коммуникации в обществе, раскрытые в работах Т. Парсонса, Э. Дюркгейма, Г. Лассуэлла, П. Лазарсфельда и Р. Мертона (функции и дисфункции коммуникативных взаимодействий, в т.ч. массовой коммуникации в процессе игры); теория социального обмена Дж. Хоманса и П. Блау (внутренние и внешние стимулы коммуникативных взаимодействий среди игроков); теория массовой коммуникации Д. МакКуэйла (структура коммуникативных взаимодействий охватывает и процесс попадания в игру); теория социальных групп Ч. Х. Кули

(типологизация групп, анализ процесса группообразования и структурирования группы); концепция «силы слабых связей» М. Грановеттера (социальные проекции создания социальных связей в процессе коммуникативных взаимодействий в рамках игр).

2. В результате применения методологии историко-социологического анализа теоретико-методологических концепций, релевантных целями и задачам исследования дана авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх». Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх – система социально-детерминированных, устойчивых, воспроизводимых способов общения на основе познания, интерпретации, трансляции игровых сюжетов, событий, траекторий, репрезентируемых как внутри, так и во вне игрового пространства. Коммуникативные взаимодействия формируют игровой опыт и опыт общения, актуализируют значимые и противоречивые смыслы, символы, разноплановые ценности, социальную информацию, проявляются в двух видах – позитивном и негативном, а также двух уровнях – игровом и вне игровом, обладают избирательностью в отношении (не)участия в игровых сообществах, существенно зависят от культурного контекста субъектов общения.

3. Анализ нецифровых игр показал, что игра рассматривается как символическая репрезентация реального мира, подверженная динамическим изменениям, аналогично обществу, а пространство игры описывается символами и смыслами, вырабатываемыми в процессе коммуникации между игроками на базе социального контекста (норм, ценностей, моды и т.д.). Основные аспекты игры являются социально-детерминированными, а игры могут претерпевать содержательные изменения в зависимости от социальных норм или коллективных решений игроков. Коммуникация в нецифровых играх может быть типологизирована в зависимости от ее вида (вербальная и невербальная), направленности (позитивная, направленная на сотрудничество, и деструктивная, направленная на конфликты), а также с позиции влияния заинтересованности в игре на процесс коммуникативных взаимодействий (низкая заинтересованность – преднамеренные поражения и конфликтность, слишком высокая – затягивание

игры и вмешательства в действия других игроков). Итогом коммуникативных взаимодействий в играх в зависимости от их содержания может становиться консолидация игроков (создание малых групп или укрепление связей в уже существующих) или возникновение конфликтов.

4. Под онлайн-играми понимается разновидность видеоигр, для работы которых необходимо подключение к сети Интернет, а взаимодействия в игре происходят в режиме реального времени. Виртуальное пространство онлайн-игры представляет собой особую социальную среду, в которой происходит взаимодействие между игроками, опосредованное игровыми аватарами. К специфическим чертам видеоигр относятся: анонимность, низкий уровень ответственности за действия в отношении других игроков (в том числе вербальной агрессии), конкурентная составляющая игр и механика развития в них. При этом коммуникативные взаимодействия игроков не ограничиваются только игровым процессом и могут выходить за его пределы, как в рамках продолжения общения в виртуальной среде (голосовые чаты, форумы, социальные сети), так и в формате офлайн-мероприятий.

5. Выявлены базовые отличия коммуникативных взаимодействий при переходе от многопользовательских нецифровых офлайн-игр к онлайн-играм:

- минимализация возможностей для невербальной коммуникации между игроками, отсутствие коммуникативных взаимодействий «лицом к лицу» вследствие опосредования коммуникации цифровыми устройствами;

- возможности массовой коммуникации для игроков часто встроены в игру, геймер может общаться не только со своей командой, но и со всеми игроками, находящимися онлайн;

- появление сформированной системы для создания краткосрочных и долгосрочных объединений, которая доступна всем игрокам;

- внесение в игровой процесс искусственных стимулов для мотивации игроков к вступлению в коммуникативные взаимодействия;

- возможность играть в многопользовательскую онлайн-игру, при этом не вступая в коммуникативные взаимодействия с другими игроками;

– нивелирование факторов пространства и времени игры как условий для коммуникативных взаимодействий. В связи с переносом игры в виртуальную реальность для коммуникативных взаимодействий игроков больше не требуется специально подготовленное пространство, а опция сохранения прогресса (и в том числе игровых контактов) в играх позволяет в любой момент возобновлять игру.

## ГЛАВА 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ И СТРУКТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ МОЛОДЕЖНОГО СЕГМЕНТА ИНТЕРНЕТ-АУДИТОРИИ В ОНЛАЙН-ИГРАХ

### 2.1. ОСОБЕННОСТИ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ПРОЦЕССЕ ВКЛЮЧЕНИЯ МОЛОДЕЖНОГО СЕГМЕНТА ИНТЕРНЕТ-АУДИТОРИИ В ОНЛАЙН-ИГРЫ

В современной социальной реальности видеоигры являются одной из популярных форм цифрового досуга, получившего распространение среди всех возрастных групп российского общества. По данным исследования, проведенного ВЦИОМ в 2022 г., аудитория видеоигр составила 23 % россиян в возрасте от 18 лет и старше. Результаты исследования ВЦИОМ показали, что среди молодых россиян доля геймеров намного выше, чем в других возрастных группах: в группе 18–24-летних в видеоигры играют 56 %, а в группе 25–34-летних – 34 %. Однако увлечение видеоиграми характерно не только для молодежи, но имеет тенденцию к проникновению и в старшую возрастную когорту: среди россиян 60 лет и старше ими увлекаются 10 % респондентов [190]. Вторичный анализ массива данных исследования ВЦИОМ также позволяет нам сделать обобщенные выводы о других социальных характеристиках геймеров и проникновении видеоигр в повседневность представителей разных социальных групп. Так, доля геймеров выше всего среди студентов, при этом неработающие (64 %) и работающие студенты (66 %) практически в равной степени включены в видеоигры.

Среди наиболее играющих профессий установлена<sup>1</sup> высокая доля геймеров среди сотрудников СМИ (в том числе рекламы), СММ (маркетинг в социальных сетях), журналистов, блогеров (75 %), специалистов в сфере IT и связи (73 %), а также работников финансовой сферы (54 %). Вместе с тем, доля геймеров выше

---

<sup>1</sup> Рассчитано автором по базе данных опроса «Проблемы российского онлайн-гейминга», размещенного на сайте ВЦИОМ, с использованием компьютерной программы SPSS v22.

среди работников сферы государственного муниципального управления (42 %) и правоохранительных органов, включая структуры МВД, МЧС и ВС РФ (47 %), чем среди остальных профессий.

Для сравнения, самыми неиграющими профессиональными группами являются сотрудники сферы общепита (доля геймеров среди них всего лишь 12 %) и сферы услуг (22 %) [190].

В разрезе материального положения видеоиграми чаще увлекаются люди, которые оценивают свое материальное положение как «очень хорошее» или «хорошее» (29 %), а также «среднее» (22 %). Среди людей с «плохим» материальным положением доля геймеров ниже и составляет всего 18 % [190].

Другим исследованием, демонстрирующим распространенность увлечения видеоиграми, является анализ их аудитории в России, проведенный компанией Mediascope. Данное исследование ориентировано в основном на изучение аудитории мобильных игр, но при этом охватывает и состояние игровой индустрии в России в целом. Отметим, что мобильные игры отличаются от видеоигр более легким порогом вхождения. В частности, для участия в них достаточно обычного мобильного телефона, а сами мобильные игры могут впоследствии стать драйвером для перехода в компьютерные видеоигры. По данным Mediascope, 69 % россиян от 12 до 64 лет хотя бы иногда играют в видеоигры, а 55 % делают это регулярно. Чаще всего россияне играют на смартфонах (42 %) и Desktop-платформах (компьютеры и ноутбуки, 33 %). Менее популярны в России игровые приставки: на них регулярно играют только 9 % населения в возрасте от 12 до 64 лет. В возрастном разрезе, при учете игр на всех платформах, доля геймеров в сегменте 12–24 лет составляет 69 %, среди людей 25–44 лет – 55 %, а среди россиян 45–64 лет играют почти половина респондентов (48 %) [143].

С целью достижения поставленных в диссертационном исследовании цели и задач нами было проведено изучение российской аудитории онлайн-игры на примере самого вовлеченного в игры сегмента – молодежи.

Границы молодежного возраста в России на государственном уровне регламентируются в федеральном законе «О молодежной политике в Российской Федерации». В соответствии с законодательством, молодежь определяется как социально-демографическая группа лиц в возрасте от 14 до 35 лет включительно. В научном дискурсе подходы к определению молодежи как социально-демографической группы основываются на большом количестве условий и факторов.

И. С. Кон определял молодежь как демографическую группу, выделяемую на основе совокупности возрастных характеристик, особенностей социального положения и обусловленных тем и другим социально-психологических свойств. При этом социально-психологические свойства молодежи зависят от общественного строя, культуры и специфики социализации молодежи [101]. В. А. Луков отметил важность разделения понятий «молодости» и «молодежи»: под «молодостью» можно понимать свойство индивида на определенной жизненной стадии, а «молодежь» является группой индивидов, обладающей специфическими характеристиками, среди которых, выделяются: принадлежность к определенной возрастной группе, определенный набор социальных статусов и общественное отношение к группе на основе культурных традиций и актуальной ситуации [122].

В. В. Загребин, анализируя характеристики молодежи с точки зрения ресурсного подхода, отмечает, что в современном обществе происходит «затягивание» молодежного возраста в связи с долговременностью получения профессионального образования и появлением концепции непрерывного образования, что замедляет переход молодежи к профессиональной деятельности. С точки зрения исследователя, при использовании периодизации молодежи как группы в возрастном диапазоне 18-35 лет ее можно разделить на три условных подгруппы:

– 18–24 года. Эта группа в основном состоит из студентов. Ключевыми задачами для данной возрастной категории являются: профессиональное

самоопределение, развитие самостоятельности и первичная профессиональная социализация;

– 25–30 лет. В этом возрасте чаще всего находятся молодые специалисты. Основные задачи этой группы включают накопление профессионального опыта, построение карьеры и повышение квалификации. Кроме того, для данной возрастной категории характерны важные личностные задачи: решение вопросов относительно дальнейшей семейной жизни, заведение детей, достижение экономической самостоятельности и формирование планов на будущее;

– 30–35 лет. В основной массе эта группа состоит из опытных специалистов, обладающих стажем работы, определившихся в профессии. В социальном плане – это люди, обладающие собственными социально-политическими установками, несущие ответственность за свою семью, воспитание своих детей [72].

Однако данный подход в условиях современной России не может рассматриваться как универсальный в связи с высокой степенью гетерогенности молодежи как социальной группы, в особенности в сфере выбора жизненных траекторий и приоритетов.

А. Г. Масалов на основе анализа работ российских и зарубежных исследователей молодежи приводит следующие подходы:

– социально-психологический подход, который заключается в выделении группы молодежи по периоду возрастных гормональных перестроек организмов большинства людей, которые сопровождаются повышенной социальной мобильностью и стремлением к самореализации. Теоретические основы данного подхода заложены в работах Г. С. Холла, К. Грооса, Ш. Бюлер, А. Фрейда, В. Райха, Э. Фромма, Э. Эриксона;

– субкультурный подход, в рамках которого молодежь в обществе выделяется как социокультурная группа со своими специфическими нормами, ценностями, убеждениями и стилем жизни. Основы данного подхода были заложены в трудах М. Мида, Т. Парсонса, Т. Розака, Ч. Рейча;

– стратификационный подход, который базируется на основе выделения молодежи как социально-демографической группы, обладающей четкой

возрастной периодизацией. Данный подход, как правило, используется для принятия политических и организационных решений на макроуровне, например, в ООН, ВОЗ или на уровне отдельного государства [134].

В контексте современного российского общества одной из значимых концепций в изучении молодежи является рискологическая парадигма Ю. А. Зубок. Специфика данной концепции заключается в концептуализации риска как сущностного свойства молодежи. В связи с социальной обособленностью рисков в молодежном возрасте они возникают, во-первых, в связи с переходным состоянием молодости как этапа жизненного пути, во-вторых, в связи с изменением процесса передачи социального опыта между поколениями, в-третьи, в силу изменений механизма социального взросления, связанных с ростом продолжительности данного процесса. При этом риски проявляются как на социально-групповом уровне, так и на индивидуально-личностном, выполняя функцию меры и выступая регулятором поведения индивида [77].

Помимо вышеперечисленного, в ряде работ исследователей молодежи акцентируется внимание на других значимых аспектах в характеристиках данной социально-демографической группы. Как отмечает С. Г. Ивченков, молодежь традиционно считается одной из самых динамичных групп населения, которая способна эффективно адаптироваться к изменяющейся ситуации [81]. О. И. Федосеева и Н. И. Мусина акцентирует внимание на «внушаемости» молодого поколения, обусловленной недостаточным жизненным опытом и повышенным вниманием к образам, транслируемым в СМИ, которые могут становиться как драйвером позитивных изменений (например, популяризация ЗОЖ), так и почвой для рисков [198]. А. В. Лядова отмечает амбивалентность перехода молодежи в поле цифровых коммуникаций: с одной стороны, молодые люди получают возможность преодолевать ограничения в доступе к информации, коммуникативные барьеры, и расширяют свои возможности для реализации потребности в общении, а с другой – цифровое пространство несет

в себе риски утечки данных, кибербуллинга и зависимости от мнения окружающих [126].

М. В. Вдовина рассматривает специфику возрастающих темпов цифровизации с позиции трансформации взглядов на ценности в фокусе новой социально-политической и культурной реальности и отношения между старшим и «цифровым» поколениями. Согласно теоретическому анализу М. В. Вдовиной, с одной стороны, в трансформирующемся обществе усиливается разрыв между поколениями, что нарушает передачу культурно укорененных норм и ценностей. Старшее поколение теряет статус безусловного авторитета для молодежи, воспринимаясь как носитель устаревших моделей и уклада жизни. Это способствует их социальной изоляции, особенно в условиях цифровизации, которая ускоряет данный процесс. С другой стороны, межпоколенческие отношения могут развиваться в рамках префигуративной культуры (М. Мид). При этом то, как будут развиваться межпоколенческие отношения, будет зависеть от государственной политики (например, защите традиционных ценностей и ценностей старшего поколения от «отмены») и социокультурного контекста. В рамках диссертационного исследования особую значимость приобретает коммуникативно-медийный вектор «культуры отмены», выделенный М. В. Вдовиной [23]. В контексте онлайн-игр он может выражаться в транслируемых медиобразах, формируемых создателями онлайн-игр.

М. В. Бештоков в своем диссертационном исследовании акцентирует внимание на том, что сегодня социализация молодежи проходит в том числе в компьютерно-интерактивной социальной системе, которая представляет собой весь комплекс компьютерного взаимодействия, как с Интернетом, так без него. Автор отмечает высокий потенциал влияния компьютерных технологий на социализацию молодежи за счет ее интереса к различным виртуальным ресурсам (соцсетям, сайтам, видеоиграм и др.). М. В. Бештоков отмечает, что видеоигры могут являться благоприятной средой для эффективной трансляции социальных норм и культурных ценностей, а также обучения молодежи навыкам командной работы [18].

В контексте анализа возможностей создания объединений в онлайн-играх отдельный интерес представляет исследование самоорганизации жизнедеятельности молодежи, проведенное Ю. А. Зубок, В. И. Чупровым и А. С. Любутовым. Согласно результатам исследования, в самоорганизации молодежи при построении взаимодействий в трудовом / учебном коллективе выявлены тенденции к превалированию коллективизма над индивидуализмом, а также стремлению молодежи к объединению со сверстниками [79]. Помимо этого, по данным исследования социокультурных особенностей ожиданий в процессе общения в молодежной среде, Ю. А. Зубок и В. И. Чанкова установили, что представления об общении у молодежи 15–29 лет преимущественно связаны с такими категориями, как «радость, счастье» (27,4 %), «удовольствие» (26,6 %) и «внутренняя потребность» (25,8 %). При этом по мере взросления для молодых людей к 25–29 годам актуализируются ожидания сохранения отношений и построения социальных связей [78].

С целью решения задач диссертационного исследования и анализа коммуникативных взаимодействий молодежи в онлайн-играх был разработан авторский исследовательский инструментарий и проведены социологические исследования.

На первой стадии авторского исследования в 2018–2019 гг. было проведено глубинное интервью ( $n = 30$ ) с использованием качественной методологии, включающее 6 тематических блоков (рисунок 2). Разработка программы исследования, постановка исследовательских задач, подготовка инструментария, сбор и анализ материала проводились по методологии «двойной рефлексивности»<sup>2</sup>. Концепция двойной рефлексивности связывает теоретические категории качественного исследования и качественно-количественного интерфейса со стратегиями полевого исследования интерактивного типа, которому присущи вживание, глубинные интервью,

---

<sup>2</sup> Руководителем «длинного стола» выступил доктор социологических наук, профессор кафедры социологии социальной работы Темаев Тимур Вадудович. Участники «длинного стола» – студенты направления «Социальная работа».

а также коллективная интеллектуальная поддержка в режиме «длинного стола» [221; 222].

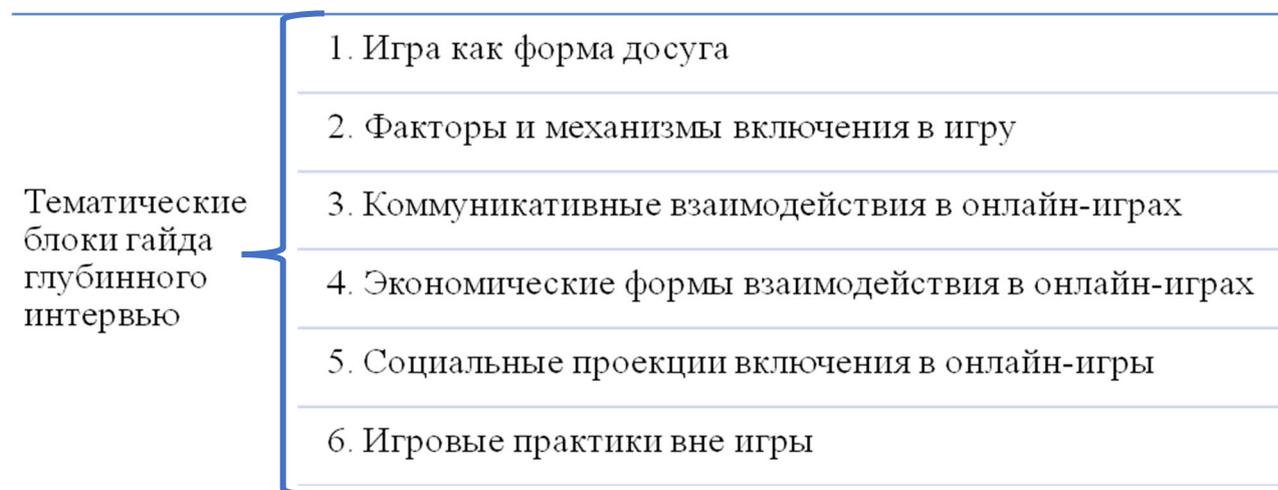


Рисунок 2 – Структура глубинного интервью (разработано автором)

В качестве респондентов выступили пользователи российского сегмента онлайн-игр в возрасте от 18 до 35 лет.

Ключевой вопрос исследования был сформулирован следующим образом: «Каковы особенности, специфика и структура коммуникативных взаимодействий молодежи в пространстве онлайн-игр?». Интервью проводились в онлайн-формате с использованием голосовых и видео-чатов (TeamSpeak, Skype, Mumble, Discord). Выбор данного формата проведения интервью обусловлен необходимостью отражения всех случаев, в том числе и геймеров, которые отказались бы от встречи в «реальном мире» по каким-либо причинам, а также для расширения географии исследования и избегания региональной специфики геймерства. Длительность интервью составила от 60 до 80 минут. При транскрипции мы старались сохранить специфику «естественного словаря» [49].

На второй стадии исследования в 2020 г. была проведена полевая стадия авторского социологического исследования методом анкетирования. Целевая выборка составила 1700 человек, основными критериями отбора послужили: участие в практике компьютерных игр; игровой стаж; место проживания (Российская Федерация); возраст (18–35 лет). Предельная статистическая

погрешность с вероятностью 95 % не превышает  $\pm 2,4$  %. Сбор анкет производился посредством платформы Google Forms, обработка и анализ данных осуществились на базе компьютерной программы SPSS v22.

Для реализации основных задач исследования, на основе проведенного ранее качественного социологического исследования, был разработан авторский опросный инструментарий. Анкета состояла из 31 вопроса, 8 из которых было направлено на сбор социо-демографической информации о респондентах, а 23 – на решение основных задач исследования. Для верификации и апробации анкеты были проведены проверка вопросов на релевантные когнитивные ошибки методом С. Сэдмена, Н. Бредбери, Н. Шварц [177] и пилотажная стадия исследования (n=100).

На третьей стадии – две фокус-групповые дискуссии с молодыми геймерами на тему «Коммуникации, правила и конфликты в современных онлайн-играх» (2024 г., число участников в каждой – 9).

В соответствии с разработанной концептуальной моделью исследования раскрытие особенностей коммуникативных взаимодействий необходимо начать с доигровых коммуникаций. Включение геймера в игровые коммуникативные взаимодействия начинается с момента выбора им игрового проекта, в который он хочет начать играть. В современном социотехническом пространстве существует множество разноуровневых каналов коммуникации, транслирующих информацию о видеоиграх. Результаты качественного исследования позволили определить основные каналы информирования молодежи об их играх с позиции их содержательных характеристик.

По результатам глубинных интервью были выявлены две основные стратегии выбора проекта (рисунок 3).

1. Первую стратегию можно обозначить как реферальную, при которой пользователи приходят в проект по приглашению или предложению поиграть от знакомых. Во-первых, игрок может получить приглашение попробовать поиграть в игру от своих друзей или знакомых.

**И.:** «Об этой игре мне рассказали друзья, предложили попробовать, послали ссылку на установку. Я, кстати, даже бонусы там получил, за то, что по ссылке перешел, да и друг, который пригласил, тоже. Что привлекло? ... А привлекло разнообразие геймплея» (муж., 19 лет, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls V: Skyrim, Defense of the Ancients 2, CS:GO, WoW).

**И.:** «Особо и не искала. Друзья показали игру – попробовала и понравилось. Всегда любила тему Средневековья с элементом фэнтези, да» (жен., 21 год, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage 2, Tera).



Рисунок 3 – Специфика стратегий включения в онлайн-игру, по результатам глубинных интервью, n = 30 (разработано автором)

Во-вторых, знакомые будущего геймера могут выступать в качестве активного актора информирования об игре, а игра может становиться одним из факторов принадлежности к группе. В данном случае речь идет одновременно и о среднем уровне коммуникации (по Д. МакКуэйлу), представленном, например, общением в студенческих группах или школьных классах, и о нижнем уровне, реализуемом в межличностном общении.

**И.:** *«У меня много одноклассников в Доту играли, постоянно ее обсуждали, результаты своих игр или обновления всякие. Ну, мне интересно и стало, поспрашивал, скачал и понравилась игра»* (муж., 27 лет, HR-менеджер, 12 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Видеоиграми заинтересовался из-за одногруппников, среди них многие играли, так как у нас в основном парни учились. Захотелось иметь больше общих тем с одногруппниками и решил попробовать игры, в которые они вместе играют: контру, Rust»* (муж., 29 лет, военный, 11 лет игрового стажа, играет в CS:GO, Rust).

2. Вторую стратегию можно охарактеризовать как агентную, при которой инициатива включения пользователя в игру исходит от него самого и основывается на интересе к игре среди круга общения информанта и учета других факторов. В рамках второй стратегии будущий геймер может самостоятельно вести поиск игры на основе анализа информации об игре в Интернете, селективного отбора и рефлексии своего игрового опыта.

Используя современные средства массовой коммуникации, видеоигры могут сформировать свою аудиторию еще до момента официального выпуска посредством анонсов и рекламных баннеров, а также с помощью запуска рекламных кампаний в Интернете. Просматривая рекламу, геймеры могут использовать различные подходы к ее анализу и выявлению аспектов, которые их интересуют. Например, одним геймерам достаточно интересной визуализации на постере или в рекламном видео, чтобы решить поиграть в видеоигру, а другие после того, как увидят рекламу начинают изучать особенности игры и искать интересующие их игровые механики.

**И.:** *«Мне понравилась реклама игры, там очень красивые города и костюмы персонажей были, вот и решила попробовать поиграть»* (жен., 25 лет, студент, 1 год игрового стажа, играет в Black Desert).

**И.:** *«В магазине, в котором продавались диски для ПК и консолей, вот увидел постер с «Ультимой Онлайн». После того, как пришел домой, заглянул*

*в Интернет, почитал об игре, я, в конечном итоге, решил ее потестить»* (муж., 18 лет, студент, 11 лет игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** *«Из социальной сети разработчика увидела информацию о разработке, решила попробовать, затянуло, понравилось»* (жен., 30 лет, продавец, 16 лет игрового стажа, играет в The Outer Worlds).

**И.:** *«У нее (игры – прим. автора) была неплохая рекламная компания, в том числе в СМИ и по телевидению. Привлекало нестандартное смешение РПГ и этой, шутерной составляющей»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

**И.:** *«Видела на одном сайте рекламу этой игры. А еще арты видела крутые на эту тему. Ну, то есть по этой игре»* (жен., 25 лет, фрилансер, 8 лет игрового стажа, играет в God Eaters 3, Identity V, Cookie run, MO: Astray).

Трансляция информации через СМИ и с помощью таргетированной рекламы дополняется еще одним элементом верхнего уровня сети коммуникаций (по типологии Д. МакКуэйла) – лидерами общественного мнения. В данном контексте важно, что видеообзоры создаются, как правило, лидерами мнения игрового сообщества или отдельных его подгрупп (например, игроков в определенный жанр видеоигр). Посредством изучения видеообзоров пользователи могут узнать различные аспекты, механики и проблемы игры, прежде чем начать играть в нее. Авторы видеообзоров транслируют информацию об игре в соответствии со своим субъективным мнением и рефлексией на игру. С юридической точки зрения, любая видеоигра и весь ее аудиовизуальный ряд является собственностью разработчика, и формально видеообзоры и контент на тему любой игры делаются с его молчаливого согласия, исключением в данном случае является, например, закрытое альфа-тестирование игры, где многие разработчики запрещают тестерам создавать контент и публиковать материалы игры (NDA) [60]. В остальных случаях видеообзоры являются выгодными для разработчиков и поощряются, например, через конкурсы реферальных программ (приглашения в игру новых игроков).

**И.:** *«Главная причина выбора игры – разнообразность контента. Узнал о ней, об этой игре, из видеообзоров, которые создавали крупные блогеры»* (муж., 18 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tribal Wars 2).

**И.:** *«Выбирала на основе видеообзоров из собственных интересов к сюжету или лору, геймплея и того, насколько интересны мне те или иные персонажи. Также, две игры из моего списка – сетевые, и в них можно повеселиться с друзьями. В2 – кооперативная, где также можно хорошо проводить время»* (жен., 20 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Overwatch, Borderlands, Team Fortress 2).

К верхнему уровню в структуре коммуникации (по Д. МакКуэйлу) также можно отнести и платформы для цифровой дистрибуции, на которых создатели или локализаторы могут разместить свой проект и подробную информацию о нем.

**И.:** *«Когда я только начинал играть, то просто зашел на игры Мейл.ру, посмотрел какие есть интересные бесплатные MMORPG, вот решил и скачал пару игр. А уже позже начал искать более серьезные проекты»* (муж., 20 лет, IT-специалист, 10 лет игрового стажа, играет в WoW, Black Desert online).

При этом иногда одним из решающих факторов выбора проекта является то, что в него играют друзья из реальной жизни информанта, с которыми он может играть совместно. Данный фактор может, в том числе, нивелировать минусы и недоработки определенной игры.

**И.:** *«Играю в World of Warcraft (WoW) и Terra. Выбирал по вовлеченности друзей в эти игры, чтобы друзья тоже в них играли. Например, TERA: в нее играет часть моих хороших друзей из офлайна. Поэтому иногда свободное время мы проводим в этой игре. И World of Warcraft – это в основном я играю с людьми, которые живут также в России и в иностранных государствах, с которыми тоже проще общаться посредством видеоигры»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** *«Узнавал у знакомых и друзей, искал наиболее сложные игры, с большой аудиторией. Было интересно, кто во что играет и с кем можно поиграть»*

*вместе, например, вечером после учебы» (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в WoW, Silkroad).*

**И.:** *«При поступлении в ВУЗ, одногруппники играли и предложили попробовать. Через какое-то время решил попробовать и затянуло» (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).*

Среди алгоритмов подбора игрового проекта присутствуют и аспекты внутриличностного уровня коммуникации. Во-первых, игроками может использоваться метод случайного подбора, когда пользователь заходит в различные игры и выбирает игру согласно своим ощущениям и эмоциональному восприятию игрового процесса.

**И.:** *«Это была чистая случайность. Увидел, что новая игра появилась, зашел, поиграл и затянуло» (муж., 23 года, продавец, 10 лет игрового стажа, играет в Rome: Total War 2).*

Во-вторых, во время поиска игры информанты ищут онлайн-игры по интересующим их характеристикам: особенности игровой механики (совмещение элементов разных игровых жанров, простое управление, динамика игры); кроссплатформенность; низкие системные требования; графика; время существования игрового сервера; особенности игрового сообщества. В ситуации со временем существования игрового сервера для некоторых игроков в приоритете находятся новые игры, в которых существует возможность равного старта и активной конкуренции. Это обусловлено трудностями прохождения и разницей в силе персонажей, зависящей от времени, уделенного игре.

**И.:** *«Начнем с Tera. Это был 2014 год, вроде. Я тогда искала что-то новое, то, во что можно будет играть с нуля на равных со всеми. Tera понравилась мне графикой и геймплеем. Я люблю больше PvE режимы, а в Tera этого было предостаточно, поэтому я и решила поиграть в нее. Далее, Arcane Legends. Это тоба с элементами RPG на телефон. Начала играть в нее в 2012 г. Тогда это тоже был свежий проект. В плеймаркете был в топе. Да и иностранное комьюнити (сообщество – прим. автора) меня привлекло, для меня это было в*

новинку» (жен., 22 года, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tera и Arcane legends).

Количественное исследование позволило нам выявить, через какие каналы информации геймеры чаще всего получают сведения об играх, в которые они начали играть (таблица 1).

Таблица 1 – Основные каналы получения информации об онлайн-играх молодыми российскими геймерами, в зависимости от пола, валидный процент, 2020 г.

Как Вы узнали о данной игре (играх)? (валидный процент, множественный выбор)			
	В целом о выборке, n = 1700	Мужчины, n = 689	Женщины, n = 1011
Узнал из рекламы	17,2	19,2	15,9
Рассказали друзья	43,6	42,2	44,6
Рассказали родственники	6,5	4,8	7,6
В основном искал информацию сам(а)	38,5	38,1	38,7
Узнал(а) из видеообзоров	33,8	31,0	34,0
Узнал(а) из социальных сетей	2,2	2,3	1,3

Чаще всего респонденты отмечали, что узнали об игре, в которую сейчас играют, от друзей (43,6 %), на втором месте – самостоятельный поиск информации (38,5 %), а на третьем – видеообзоры (33,8 %). Только каждый шестой респондент узнал об игре из рекламы (17,2 %), а реже всего об игре геймеры узнавали от родственников (6,5 %) или в социальных сетях (2,2 %). Таким образом, межличностное общение и локальные СМИ (видеоблогеры по игровой тематике) являются наиболее эффективными в вовлечении игроков в видеоигры. Отметим, что каналы получения информации практически не различаются среди мужчин и женщин.

Следующим аспектом, который обуславливает включение молодежи в коммуникативные взаимодействия в рамках онлайн-игр являются жанровые предпочтения геймеров. Согласно результатам анкетирования, наибольшей популярностью среди российских геймеров пользуются однопользовательские игры без мультиплеера (48,5 %) и игры жанра MMORPG (ролевые, 44,9 %). Также значительная доля геймеров играет в MMOFPS (шутеры, 28,5 %) и онлайн-

игры жанра MOBA – жанр компьютерных игр, сочетающий элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр (26,6 %). 10,2 % опрошенных отдают предпочтение любым многопользовательским играм (ММО) вне зависимости от поджанра. Менее популярными жанрами являются: онлайн-стратегии (8,7 %), «Battle Royale» (игры в жанре «битва всех против всех») (7,4 %) и «Online Fighting» (2,6 %). Таким образом, у молодежного сегмента российского игрового сообщества в равной степени пользуются популярностью и одиночные игры, и игры с элементами социального взаимодействия. Другим значимым трендом является совмещение одним игроком различных жанров игры в своей игровой деятельности.

В связи с тем, что отнесение игры к жанру не полностью раскрывает ее содержание, респондентам было предложено ответить на открытый вопрос и указать, в какие игры они играют сейчас. Для систематизации полученной информации нами была применена классификация компьютерных игр по типу действий в игре. Все компьютерные игры условно можно разделить на три категории: «игры информации» (ролевая игра с открытым миром), «игры действий» (боевик с открытым миром) и «игры контроля» (глобальная стратегия). Главная цель игр первой группы – получение информации, изучение мира; второй – совершение движений, перемещение в пространстве; третьей – планирование, управление и использование преимуществ. В практике компьютерных игр приняты и широко используются англоязычные названия основных жанров: RPG (ролевая игра) соответствует «играм информации», Strategy – «играм контроля», Action – «играм действия» [60]. «Игры информации» имеют в качестве основной функции общение (через ролевую игру). Важнейший тезис для любого сетевого онлайн контента: работа с информацией (передача, получение, обработка, трактовка и прочее) происходит через процесс общения. Компьютерные «игры действия» функционально нацелены на уничтожение врагов в процессе соперничества: соревнования или поединка. «Игры контроля» базируются на эффективном управлении различными видами ресурсов, также, как и другие игровые жанры, базируются

на оптимизации взаимодействия, то есть на процессе общения. Результаты анализа игровых предпочтений показали, что 81,3 % пользователей играют в «игры действия», 49,6 % – в «игры информации» и 29 % – в «игры контроля». Данная классификация позволяет определить игровые предпочтения пользователей с учетом однопользовательских игр и участия одним респондентом в нескольких игровых проектах одновременно.

Следующий аспект, который сопряжен с началом игрового процесса, связан с попаданием геймеров в сеть массовых коммуникативных взаимодействий внутри игры, которые могут рассматриваться в двух формах: коммуникация создателей игры с игроком с помощью игры и коммуникативные взаимодействия игроков с помощью глобальных чатов. В качестве коммуникации разработчиков игры с игроком с помощью видеоигры часто рассматриваются медиаобразы и элементы нарратива, которые закладываются в игру. Медиаобразы, закладываемые в игры, носят амбивалентный характер и во многом обусловлены политикой разработчиков игры. Например, авторы игры могут создавать полноценную реконструкцию исторических событий или их отдельных элементов, либо, напротив, транслировать образ, который искажает историю или какие-либо события. Однако данные кейсы являются скорее исключением, так как чаще всего миры виртуальных игр построены в фэнтезийном или псевдоисторическом сеттинге и не имеют выраженных точек соприкосновения с реальностью.

**И.:** *«Высокая степень проработанности исторических событий в World of Tanks, чтобы создать игровую технику, создатели игры изучают реальные чертежи, работают в архивах и обращаются к специалистам. Это меня, кстати, и привлекло в данной игре, но сейчас в нее уже не играю»* (муж., 23 года, продавец, 10 лет игрового стажа, играет в Rome: Total War 2, World of Tanks).

**И.:** *«Непонимание у меня вызывает демонстрация русских как злодеев, а СССР как «империи зла». В игровом сообществе даже есть термин для таких игр: «клюква». Это когда место реальности занимают стереотипы о «плохих русских»* (жен., 5 лет игрового стажа, играет в DOTA, CS: GO, GTA V).

Глобальные (мировые, серверные) чаты являются внутриигровой механикой, реализуемой в большинстве жанров многопользовательских игр, и в практически во всех видеоиграх жанра MMORPG. Чаще всего участие в глобальных чатах включено по умолчанию, а полный выход из них невозможен. Результаты глубинного интервью позволили охарактеризовать функции глобальных чатов, а также специфику коммуникативных взаимодействий в них.

Во-первых, информанты отмечают рекрутинговую функцию глобальных чатов. В глобальных чатах игроки ищут людей, которых можно включить в группы для совместной игры или долгосрочные объединения (гильдии или кланы).

**И.:** *«Сразу вспоминаю, что как заходишь игру и видишь чат, а там куча объявлений от кланов, которые ищут людей. У некоторых высокие требования, а кто-то берет даже новичков и обещает помощь»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon nest).

**И.:** *«Как заходишь в любую игру, обычно мировой чат, если он есть, просто забит сообщениями о поиске людей для кого-то рейда или матча, иногда это жесть как бесит»* (жен., 20 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Neverwinter online).

Во-вторых, в тех играх, где существует внутриигровая экономика, глобальные чаты становятся платформой для предложений об обмене или продаже внутриигровых вещей или услуг. При этом для некоторых игроков такой способ поиска предложений для обмена является более предпочтительным, чем другие игровые механики, из-за возможности ускорить продажу или напрямую договориться с продавцом о цене.

**И.:** *«В мировой чат я обычно пишу, если какой-то предмет купить нужно или, наоборот, быстро продать. Напишешь раз пять — и обычно кто-то в личные сообщения напишет. Это куда быстрее, чем ждать пока на аукционе заметят. Ну, либо люди пишут, что за донат валюту (купленная за реальные деньги – прим. автора) помогут с прокачкой»* (жен., 15 лет игрового стажа, играет в League of Legends).

**И.:** *«Если я хочу купить какой-то предмет в игре, то я лучше поспамлю в мир (глобальный чат – прим. автора), хоть некоторых это и раздражает, зато может удастся договориться и купить дешевле»* (жен., 30 лет, врач, 2 года игрового стажа, играет в Blade & Soul).

В-третьих, чат игры используется для получения помощи или обсуждения непонятных игровых моментов. Некоторые игроки предпочитают получить ответы на вопрос от других людей, а не из игровых руководств или тем на форуме. Таким образом, глобальный чат способствует обмену информацией об игре между игроками и помогает новичкам включаться в игру.

**И.:** *«Вижу, что в мировом чате пишут новички с разными вопросами, иногда очень банальными или тупыми, ну, помогаю, когда время есть или когда просто в игре чего-то жду»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Warframe).

**И.:** *«Когда выходит обновление в игре из описания патча ничего не понятно я начинаю в мире (глобальном чате – прим. автора) спрашивать, что изменилось и как это работает»* (жен., 30 лет, врач, 2 года игрового стажа, играет в Blade & Soul).

В-четвертых, глобальный чат может выступать как дискуссионная площадка, перечень тем которой не ограничивается игровыми вопросами. В данном контексте глобальный чат может становиться местом возникновения конфликтов как из-за игровых моментов, так и из-за тем, несвязанных с игрой. Представленность на одном игровом сервере игроков из разных социальных, этнических групп или стран приводит к острым дискуссиям при появлении остросоциальных тем.

**И.:** *«Бывает, что игроки тупо друг друга грязью поливают, кому-то что-то не понравилось, сказал что-то не то или отыграл не так и это сразу в мир (глобальный чат – прим. автора) выносят»* (муж., 4 года игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** *«В глобальном чате обсуждают все подряд, бывает, что даже политику затрагивают или какие-то этнические конфликты. Правда это всегда*



С этапом включения в процесс внутриигровых коммуникативных взаимодействий также связано и освоение специфического терминологического аппарата – игрового сленга. Как показали результаты глубинных интервью, некоторые геймеры испытывают трудности при взаимодействии с другими игроками из-за использования в играх специфического сленга или сокращений. В особенности данные сложности актуальны в начале включения в онлайн-игры или когда геймер начинает играть в новый жанр онлайн-игр. Отметим, что игровой сленг может варьироваться в зависимости от конкретной онлайн-игры.

**И.:** *«В онлайн-играх часто используются сокращения и аббревиатуры, которые могут быть непонятны новичкам или тем, кто не очень хорошо знает английский, например, мне в начале было многое непонятно, особенно когда английские слова сильно искажаются»* (жен., 26 лет, психолог, 5 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

**И.:** *«Иногда приходится спрашивать у других игроков, что они имеют в виду, или искать объяснения в Интернете. Причем, одно и то же действие может называться разными словами в разных играх. Ну, например, «гриндить» и «фармить», оба термина означают добычу игровых ресурсов с монстров, но «гриндить» я впервые услышал в Black Desert и не понимал, что имеется в виду»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в WoW, Silkroad).

Существует и альтернативный сценарий, когда молодые игроки отвечают, что не испытывали трудности из-за игрового сленга. Данная группа информантов упоминает, что игровой сленг русскоязычного игрового сообщества базируется на английских словах, и поэтому является понятным при определенном уровне знаний иностранного языка.

**И.:** *«На самом деле, у меня редко возникают сложности из-за непонимания сленга во время общения с другими игроками, даже когда начинал играть такого не было. Большинство игр имеют довольно интуитивный сленг, это просто или английские слова, или какие-то слова на основе английского языка, или транслит и так далее»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

**И.:** *«Я хорошо знаю английский, поэтому мне было легко разобраться во всяких словечках и сокращениях»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

Одним из аспектов коммуникативных взаимодействий в онлайн-пространстве является полная или частичная утрата зрительного контакта между людьми за счет того, что коммуникация опосредована цифровыми устройствами и игровыми аватарами. В ходе интервью были определены основные позиции геймеров по данному аспекту взаимодействий. Так, некоторые игроки считают отсутствие визуального контакта с другими людьми скорее плюсом онлайн-игр, так как это позволяет сконцентрироваться на игровом процессе или абстрагироваться от реальности.

**И.:** *«Мне это безразлично. Основное внимание сосредоточено на игровом процессе и коммуникации через чат или голосовую связь. Мне удобно общаться таким образом, так как это позволяет сосредоточиться на игре и в то же время поддерживать контакт с другими игроками»* (жен., 20 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Lineage 2).

**И.:** *«Не вижу в этом проблемы. Я захожу в игру чтобы увидеть что-то другое: красивую графику, какой-то фэнтези мир. А на людей в офлайне можно посмотреть»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

Помимо этого, несколько информантов отметили, что специально играют в видеоигры, чтобы отдохнуть от коммуникаций «лицом к лицу» или чтобы избегать их.

**И.:** *<...> «я и так много работаю с людьми и просто в конце дня уже никого видеть не хочу. Написать пару сообщений в чате – это еще нормально, но если приходилось лично общаться, то я, наверное, и не играла бы»* (муж., 27 лет, HR-менеджер, 12 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Личное взаимодействие в играх меня только напрягает, я поэтому и начал играть в видеоигры, именно, потому что там можно особо не*

*контактировать с людьми»* (муж., 25 лет, IT-специалист, 8 лет игрового стажа, играет в WoW, PUBG).

Отдельные информанты отмечают, что отсутствие визуального контакта между игроками усложняет взаимодействие и создает трудности при общении. Главным образом это связано с проблемами считывания эмоций других игроков и невозможностью понять их реальную реакцию на события. Как отмечает М. В. Вдовина, технологии могут лишь дополнять, но не заменять эмоциональную и физическую близость личного общения. Они не способны передать полный спектр чувств и эмоций, возникающих при непосредственном контакте. Это усложняет укрепление дружеских и семейных связей, а также получение неформальной поддержки [24].

*И.: «Когда видишь лицо человека – это лучше понимать его эмоции и реакции. Без визуального контакта мы можем упустить множество нюансов при общении, что иногда затрудняет эффективное сотрудничество или разрешение конфликтов»* (жен., 18 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, CS:GO, Grand Theft Auto V, Warcraft, League of Legends).

*И.: «Лично мне трудно понять по голосу, и, уж, тем более, просто по сообщениям, когда человек серьезен, а когда его слова – просто сарказм. Ну, или разозлился он или спокоен сейчас»* (муж., 22 года, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Warframe, Black Desert Online).

Часть игроков видит в этом сюжетный смысл игры за счет того, что на место личности человека становится игровой аватар, и все взаимодействия проходят с помощью него. С точки зрения информантов, это поддерживает ролевую составляющую игры, а также способствует сменяемости ролей между реальной жизнью и виртуальным миром (рисунок 5).

*И.: «Я думаю, что суть игры – это отыгрывать роль. Ты можешь создать своего персонажа, сделать его каким угодно, как угодно, нарядить. Ну, а если ты видишь человека, то это – первую его личность, а не игровой персонаж, как бы ты не хотел, чтобы было иначе»* (муж., 24 года, фрилансер, 10 лет игрового стажа, играет в Warframe, Genshin Impact).

**И.:** «Суть видеоигры – стать кем ты хочешь, без ограничений реальности или каких-то условий. Люди поэтому и играют, что можно выбрать любого персонажа и никто не будет знать, кто стоит за ним. Ну максимум в голосовом чате будет понятен пол и возраст, ну и то не по всем голосам это можно определить» (муж., 25 лет, IT-специалист, 8 лет игрового стажа, играет в WoW, PUBG).



Рисунок 5 – Основные позиции молодых игроков относительно полной или частичной утраты зрительного контакта между людьми во время игры, по результатам глубинных интервью, n = 30 (разработано автором)

## 2.2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ПРОЦЕССЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

В рамках анализа мотивации начала участия в онлайн-игре было выявлено, что часть геймеров ориентируется на социальные аспекты видеоигр, а анализ использования средств массовой коммуникации в видеоиграх (глобального чата) показал, что одной из его функций является рекрутинг геймеров в игровые объединения. С целью социологического анализа коммуникативных взаимодействий в рамках объединений геймеров в видеоиграх в рамках диссертационного исследования была использована типология социальных групп, разработанная Ч. Кули [113]. По разряду времени их существования для дальнейшего анализа были выделены два типа объединений геймеров в онлайн-

играх: временная группа и гильдия. Временные группы («party», «стак», «сквад», «отряд», «рейд») и гильдии («гильдия», «клан», «альянс») являются механиками, которые заложены в структуру игры и позволяют игрокам создавать объединения, функционирующие в соответствии с заранее заложенными условиями. Гильдия является формализованным объединением, обладающим своей политикой, уставом и рельефно обозначенным направлением деятельности, с четко выстроенной вертикалью власти и внутренней иерархией. Однако гильдии нельзя рассматривать только с точки зрения структурных особенностей, так как выбор гильдии, мотивация вступления и членство в ней зависят исключительно от игроков. Временные группы формируются игроками на основе выбранных целей и задач, продиктованных их интенциями или игровой необходимостью. Чаще всего игровая механика закладывается так, что группа создается без каких-либо условий и исчезает без следа после ее роспуска лидером, либо выхода всех участников из группы или онлайн-игры.

По результатам проведенных глубинных интервью были выявлены основные мотивы выступления в группы и представлены содержательные характеристики коммуникативных взаимодействий в них. К созданию временных групп в многопользовательских видеоиграх существуют предпосылки, заложенные в игровых механиках. Так, мотив создания группы может заключаться в необходимости коллаборативных взаимодействий с другими игроками для достижения поставленной цели. В одних игровых моментах игровые группы создаются для более быстрого и простого получения результата, а в других – достижение цели невозможно без объединения в группы с другими игроками.

**И.:** *«Вступаю, когда необходимо пройти какое-то подземелье или же добыть редкий ресурс, вступаю в группы с такими же одиночками, как и я сам, это эффективнее и быстрее»* (муж., 18 лет, студент, 11 лет игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** *«Если это подразумевает рейд (прохождение определенного задания группой игроков – прим. автора), то да, без этого никак. Если это обычный фарм*

*(процесс накопления определенных предметов в игре – прим. автора), то нет, не хожу в них. Для PVP (бои между игроками – прим. автора) по возможности, всегда – да»* (муж., 23 года, 7 лет игрового стажа, играет в WoW Lineage 2).

Таким образом, сама онлайн-игра стимулирует социальную активность игроков, вовлекая в коммуникативные взаимодействия даже пользователей, изначально не настроенных на общение и совместную игру. Дополнительным игровым механизмом, инициирующим создание групп, является система различных внутриигровых бонусов. В результате работы данных механизмов игровые сценарии используют аксиому стимула и моделируют социальное поведение игроков.

**И.:** *«Группы рассматриваю как сообщество людей, объединенное общей целью в игре. Вступаю, по возможности, с целью получения бонусов и общения с другими игроками»* (муж., 9 лет игрового стажа MMORPG, играет в WoW).

Возможность получить помощь от других игроков также мотивирует геймеров искать игровые группы и вступать в них. При этом данный мотив вовлекает в группы даже игроков, которые обычно настроены на одиночную игру.

**И.:** *«Часто, ну, вот потому, что в группе быстрее осуществляется поиск локаций, плюс удобно объединяться с русскоговорящими людьми, хоть обычно и люблю играть одна»* (жен., 21 год, студент, три месяца игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Сказать честно, не часто только для того, чтобы найти помощь или если это обязательно»* (жен., 19 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Dragon Nest).

Результаты качественного исследования показали и наличие альтруистических мотивов образования групп в видеоиграх. Так, целью некоторых игроков при создании группы является желание помочь другому, незнакомому игроку. Отметим, что игроки, демонстрирующие такое поведение, сами получили помощь, когда начали играть в какой-либо проект. В данном случае группа может становиться референтной и выполнять нормативную

функцию, демонстрируя нормы поведения сообщества в отношении новых игроков, однако данный кейс носит, скорее всего, нетипичный характер.

**И.:** *«Вступаю в группы для совместного выполнения какого-либо задания, если такие имеются. Иногда так бывает, просто видишь неопытного новичка и хочешь ему просто так помочь. Так сказать, показать, как надо. Ведь, когда я сам был новичком, мне, бывало, помогали более опытные игроки с вещами, в которых я пока не сильно разбирался. Поэтому сейчас, когда я уже многое знаю, думаю: «А почему бы не передать свои умения другим?». Мне-то это ничего не стоит, а ему это принесет только пользу»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

**И.:** *«Разные цели, обычно – это помощь новичкам с боссами или тяжелыми данжами. Когда я начинал играть мне некоторые люди помогли, вот и сложилась такая привычка»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

Следующей группой мотивов является поиск общения и расширение социального окружения через коммуникативные взаимодействия в онлайн-игре, а в случае, если геймер играет с друзьями или знакомыми из реальной жизни, то виртуальное пространство становится платформой для проведения совместного досуга.

**И.:** *«Именно в группах я играю с друзьями из реальной жизни, больше ни с кем я группы не вступаю. Или с друзьями, или одна. Мои цели игры в группах, наверное, такие. Так. Ну, я хочу, чтобы мой персонаж быстрее качался, выполнять задания, с которыми я в одиночку не справлюсь, ну, и, разумеется, для душевных бесед с моими друзьями, думаю»* (жен., 30 лет, IT-специалист, 8 лет игрового стажа, играет в Fated Kingdom).

Мотив поиска новых контактов актуализируется, когда игрок не находит в своем окружении людей, которые бы играли в определенную игру или могли бы в нее зайти в нужный момент. Отметим, что молодые люди, которые говорят об этом мотиве, как правило, не выражают интенций к созданию долгосрочных социальных связей.

**И.:** *«Очень часто вступаю в группы в игре. С целью, ну, чтобы найти напарников для игры, так как друзья могут не захотеть играть в эту игру»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в WoW, Silkroad).

У игроков, ориентированных на продолжительное общение и взаимодействие, напротив, может измениться мотивация, и временные группы могут трансформироваться в «const party» (постоянные группы). В особенности это выражено среди игроков, чья игровая роль лучше всего раскрывается в коллаборативных взаимодействиях, например, персонажей поддержки, чья функция в игре является четко регламентированной.

**И.:** *«Я редко вступаю в солянки (случайные группы – прим. автора). У меня есть своя конст пати. Привет, саппорт (персонаж, нацеленный на оказание помощи в ведении боя – прим. автора) ...»* (жен., 21 год, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage 2, Tera).

Существуют игроки, которые, играя в онлайн-игры, предпочитают оставаться в одиночестве и не вступать в какие-либо объединения. Это объясняется информантами с точки зрения нежелания вступать в коммуникативные взаимодействия или неготовностью брать на себя взаимные обязательства при вступлении в группу.

**И.:** *«Вообще не вступаю, ни в группы, ни в гильдии. Вот вообще. Я захожу в игру отдохнуть, в том числе и от людей»* (жен., 20 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Neverwinter online).

**И.:** *«Я, это, предпочитаю играть одна. Не вижу смысла с кем-то объединяться, это тратит много времени и делает тебя как-то обязанным ... Например, не можешь выйти из игры свободно в любой момент, так как, подведешь других людей»* (жен., 18 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, CS:GO, Grand Theft Auto V, Warcraft, League of Legends).

Согласно данным, полученным в рамках количественного исследования, 63 % молодых пользователей онлайн-игр вступают в группы. По составу игроков в группах: 34,6 % опрошенных играют в группах с друзьями из реальной жизни, а 32,3 % играют в группах, состоящих как из их друзей из реальной жизни, так и

случайных игроков. Стратегия формирования группы только из внутриигровых контактов является менее распространенной: 14,8 % вступают в группы, состоящие из случайных игроков, 10,4 % играют в группах только с друзьями по игре, а 7,9 % состоят в постоянной группе («const party»).

По гендерному аспекту предпочтения к составу группы у молодежи не имеют существенных различий (таблица 2), однако примечательно, что доля нежелающих вступать в группы среди женской аудитории (44 %) значительно выше, чем среди мужской (26,6 %).

Таблица 2 – Предпочтения к составу группы у молодых геймеров: гендерный аспект, процент, 2020 г.

Играете ли Вы в компьютерные игры в группах? (валидный %, доля от выступающих в группы)			
	В целом по подвыборке, n = 1071	Мужчины, n = 504	Женщины, n = 566
Я создаю/вступаю в группы из случайных игроков	14,8	16,7	14,8
Я играю с друзьями из реальной жизни	34,6	31,1	34,2
Играю в группе как с друзьями из жизни, так и с случайными игроками	32,3	30,8	32,0
Играю в группе только с друзьями по игре	10,4	11,4	10,3
Я играю в постоянной игровой группе (конст-пати)	7,9	10,0	8,7
Итого	100	100	100

Среди игроков, вступающих в группы, большинство объясняет свою мотивацию социальными мотивами. Так, 68,9 % опрошенных вступают в группы для общения во время игры. На втором и третьем месте у игроков находятся мотивы, создаваемые игрой: 50,9 % игроков вступают в группы для решения задач, с которыми не может справиться один игрок, 38,2 % – для ускорения развития персонажа (повышения рейтинга, процента побед, получаемых очков опыта). 22,9 % вступают в группы для поиска людей со схожими интересами, 12,3 % – для создания постоянной группы («const party»). 10 % игроков вступают в группы в связи с тем, что их персонаж/класс бесполезен вне группы. Таким образом, хотя игроки и идентифицируют свои действия с социальными мотивами, необходимость для объединения в группу также создается и

посредством функционирования игровой механики. Так, в игре для реализации базовой экзистенциальной потребности человека в преодолении себя [по: 200] происходит реконфигурация игровых персонажей в группы, затвердевание этих групп в «const party» или их распад. Создание и переформирование группы в игре невозможно без деятельности, детерминированной игровым процессом, выступающим в качестве «нечеловеческого актора» [118, с. 50], что и отмечают опрошенные в мотивации к вступлению в группы для решения определенных задач.

Гильдии, в отличие от групп, являются долгосрочными формированиями, обладающими иерархией, системой правил и взаимоотношений с другими гильдиями, поэтому мотивы вступления в гильдии могут отличаться. По результатам исследования, можно выделить два основных типа мотивации для вступления в гильдию: целевую и коммуникативную.

В первую очередь, игроки вступают в гильдии для реализации собственных целей и интересов. Однако даже для геймеров, рассматривающих эту функцию в качестве главной, немаловажным фактором является межличностное общение и активность игроков, а не формальное членство. Помимо этого, при вступлении в гильдии некоторые игроки ориентируются на распределение участников в гильдии по часовым поясам для того, чтобы период активности членов гильдии совпадал с их собственным.

**И.:** *«Да, состою, гильдия, прежде всего, создается для объединения людей по интересам, целям или часовому поясу, или месту проживания. Например, есть кланы торговцев или ремесленников. Одни занимаются производством предметов внутри игры, другие – их продажей. В одиночку этим промышлять крайне неудобно, поэтому люди ищут соратников в своем деле... Если Вы попали в гильдию, в которой «каждый сам по себе», то лучше ее покинуть, никаких положительных впечатлений Вы не получите от такой гильдии»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

Мотив достижения игровых целей дополняется поиском помощи от более опытных игроков. Таким образом, наблюдается работа механизма «слабых

связей», когда геймер, вступая в сетевое сообщество, рассчитывает получить помощь от его членов, с которыми ранее его ничего не связывало.

**И.:** *«Да, состою в нескольких, вступила в них ради того, чтобы получать помощь от более опытных игроков и собирать людей в пати (временные группы – прим. автора), чтобы проходить квесты или данжи (закрытые игровые локации – прим. автора) вместе»* (жен., 21 год, студент, три месяца игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

Отметим, что помощь в гильдиях предполагает не односторонний характер, где один игрок является только реципиентом. Помогая членам гильдии в развитии, ее состав ожидает отдачи и участия в игровых активностях от них, но к этому готовы не все игроки. В результате этого появляются «игроки-кочевники», которые постоянно мигрируют между гильдиями и вступают в подобные объединения только при возникновении определенных целей. Практику взаимных ожиданий от гильдии и от игроков можно объяснить с позиции феномена дарообмена. Отметим, что, хотя М. Мосс и относит к ключевым критериям материальность даров, участвующих в обмене, в случае с играми мы имеем дело с изначально нематериальными, а виртуальными объектами и действиями. При этом обязанность получить дар (например, если это бонусы от вступления в гильдию) и обязанность ответить взаимностью на дар сохраняются. Д. Миллер, анализируя современное состояние института дарообмена, пришел к выводу, что данная практика направлена на отражение и усиление межличностных социальных связей [по : 201, с. 8]. Таким образом, в контексте долгосрочных игровых объединений помощь игрокам гильдией, с последующим ожиданием от них участия в игровых активностях гильдии, может рассматриваться как средство укрепления социальных связей между игроками.

**И.:** *«Мне как-то по кайфу больше развиваться в соло, но это не всегда возможно. Поэтому иногда я вступала в кланы. Ну, например, данж (закрытые игровые локации – прим. автора) нужно какой-то пройти. Долго не задерживалась, т.к. обычно в хороших кланах требуют большой отдачи.*

*А я не готова тратить свое время на это» (жен., 22 года, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tera и Arcane legends).*

В качестве коммуникативного мотива выступает поиск продолжительного общения на различные темы. В рамках гильдий общение игроков не ограничивается игровыми темами, а выходит за рамки игры. Коммуникативные практики отличаются от представленных в первой группе и имеют свою специфику: их мотивом является углубление коммуникативных взаимодействий.

**И.:** *«Ну, например, когда мы собираемся вместе для того, чтобы выполнить какое-нибудь задание, мы нередко разговариваем обо всем подряд или просто шутим, дабы развеять скуку или напряжение. Что касается тем, которые мы не обсуждаем, то это знакомые всем темы, на которые запрещены споры в любом приличном клане. Это политика, религия, ну, и конечно же разжигание ненависти и просто оскорбительные высказывания» (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).*

Нормы общения в коллективе устанавливаются внутренней политикой гильдии. Исходя из этого, можно рассматривать гильдию, с одной стороны, как формальную группу, имеющую цель общей деятельности и иерархию власти, а с другой – как неформальную, создающуюся добровольно и продолжающую существовать на основе общих интересов, дружбы и симпатий. Установленные в гильдии правила позволяют рассматривать эти объединения игроков как референтные группы, выполняющие нормативную функцию. В этом случае группа выступает в качестве эталонной. Это проявляется в том, что игроки принимают определенные правила гильдии, выступающие маркерами при сравнении с другими группами.

**И.:** *«Запрещены оскорбления, в бане (заблокированы – прим. автора) религия и политика. Никто не хочет превращать чат гильдии в поле боя. В остальном можно обсуждать что угодно» (жен., 25 лет, IT-специалист, 10 лет игрового стажа, играет в Dragon nest, Black Desert).*

**И.:** *«Наша гильдия является одной из топовых на проекте, поэтому очень заботится о публичном образе. Из-за этого какой-либо мат и ругань запрещены*

*не только в чате гильдии, но в мировых чатах игры. Хотите ругаться – ругайтесь в личные сообщения или в голосовом»* (муж., 25 лет, IT-специалист, 8 лет игрового стажа, играет в WoW, PUBG).

**И.:** *«У нас вообще мягкие правила, главное, чтобы со своими конфликтов не было, а, так, говори что хочешь и как хочешь. Но, опять же, без перебора»* (муж., 30 лет, социолог, 15 лет игрового стажа, играет в WoW, Black Desert Online).

При этом плохие отношения между игроками в гильдии могут становиться причиной для ухода из нее. Таким образом, аспект правил игры проявляется в гильдиях, где установленные игроками правила становятся одним из элементов, обеспечивающих стабильность долгосрочного объединения.

**И.:** *«Если в клане постоянно все друг другу хамят, ругань, конфликты, то из него лучше сразу бежать. Так не будет ни общения, ни развития»* (муж., 18 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в Tera, BDO).

**И.:** *«Если я вижу, что в гильдии вечно срач между игроками, а на простой вопрос идет агрессия, что нечего чат засорять, иди гайды в интернете почитай, то я лучше сразу выйду. Нет смысла с такими ... людьми играть»* (муж., 24 года, фрилансер, 10 лет игрового стажа, играет в Warframe, Genshin Impact).

Как показали результаты исследования, общение геймеров не может ограничиваться только обсуждением тем, связанных с игрой, так как в этом случае некоторые участники нередко быстро теряют к нему всякий интерес.

**И.:** *«На мой взгляд, если с людьми не о чем поговорить, кроме игры, то это достаточно ограниченные люди, которым ничего не интересно. Встречались такие, общение с ними обычно быстро затухало. Уместные темы – все, что угодно. От литературы до экологии»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

**И.:** *«Мои соклановцы (игроки, находящиеся в одной гильдии – прим. автора) – мои друзья, и я могу разговаривать с ними, о чем угодно. Со многими*

из них я встречался в реальной жизни» (муж., 20 лет, IT-специалист, 10 лет игрового стажа, играет в WoW, Black Desert Online).

На основе анализа результатов глубинных интервью охарактеризована основная специфика подбора гильдий игроками и коммуникативных взаимодействий геймеров внутри гильдий (рисунок 6).

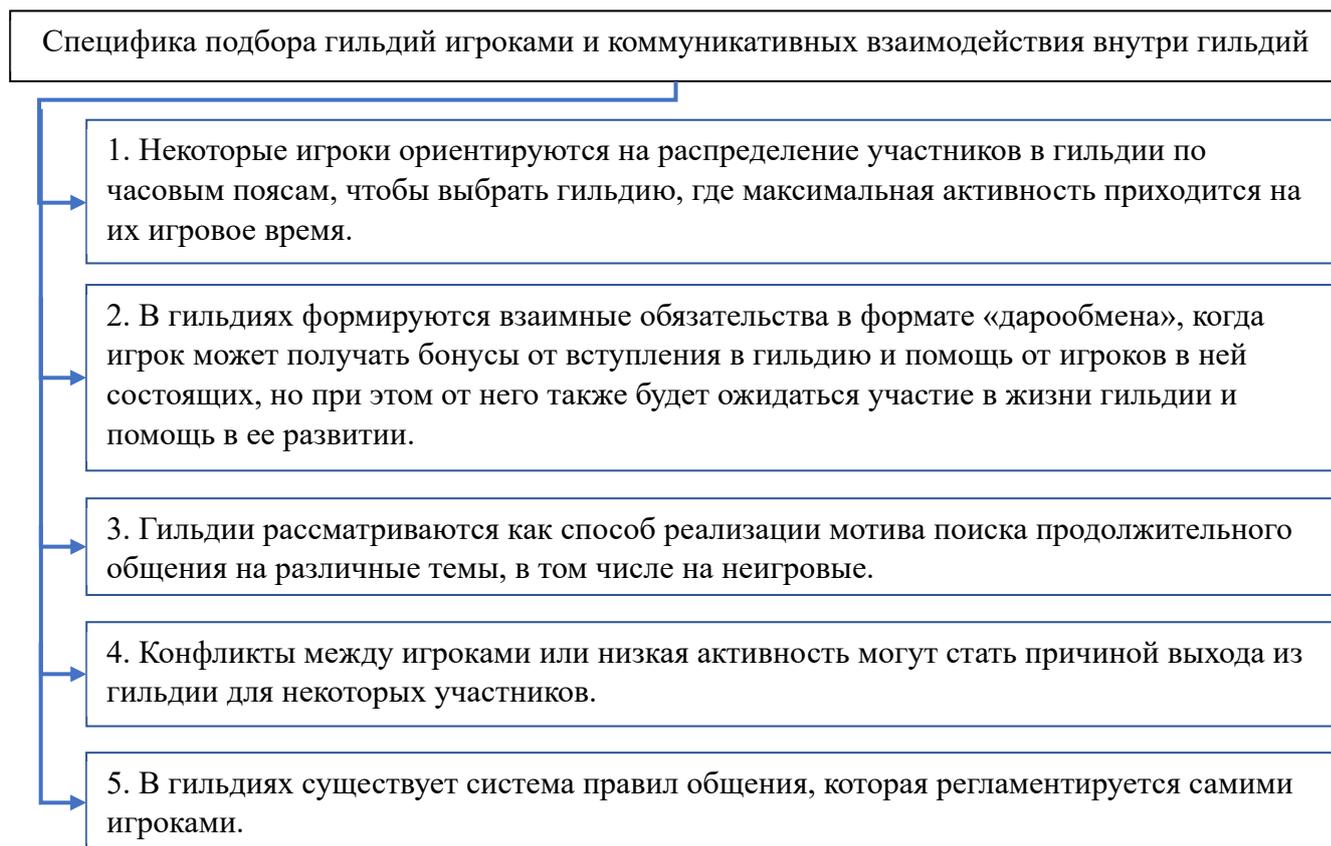


Рисунок 6 – Специфика подбора гильдий игроками и коммуникативных взаимодействия внутри гильдий, по результатам глубинных интервью, n=30 (разработано автором)

Результаты анкетирования показали, что только 25,8 % игроков в процессе игры вступают в долгосрочные игровые объединения (гильдии, кланы, роты и т.п.), а 54,6 % предпочитают не вступать в них. Отметим, что некоторые жанры игр обладают спецификой, требующей объединения игроков в группы, в частности, это выражено в играх жанра MMORPG. По данным опроса, 40,5 % опрошенных, играющих в игры данного жанра, в процессе игры вступают в долгосрочные объединения.

Среди игроков, вступающих в долгосрочные объединения, большинство руководствуется мотивами получения бонусов от игры за членство в объединении (49,2 %) и ускорением развития своего персонажа (47,2 %), а также желанием получить доступ к уникальному игровому контенту, доступному только игрокам гильдий (43 %). Мотивы удовлетворения социальных потребностей уходят на второй план, так, для постоянного общения во время игры в гильдии вступают 37,1 % опрошенных, а для поиска людей со схожими интересами – 28,3 %.

Для уточнения каналов коммуникации игроков был изучен вопрос использования сторонних программ для общения во время игры. Исследование показало, что игроки общаются не только внутри игры, но и используют разнообразные каналы общения, в том числе, голосовые чаты. Это демонстрирует то, что в условиях, когда игровые каналы коммуникации не справляются, игроки сами находят альтернативные средства, которые уже не подчиняются игровым правилам.

**И.:** *«Discord, пожалуй, лучший сервис связи на данный момент. Он удобен тем, что позволяет размещать тысячи игроков на одном сервере, в котором они могут общаться. Если Вы, по какой-то причине, не можете найти клан, то Вы наверняка найдете сервер Discord, посвященный Вашей игре, где Вы сможете найти новых друзей, клан или полезную информацию»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

Информанты часто указывали, что пользуются различными голосовыми чатами со свободным доступом, способными объединять на одном канале связи большое количество игроков. Отметим, что данные чаты используются не только для связи с гильдией или группой, но и для общения с любыми желающими, имеющими доступ к конкретному каналу.

**И.:** *«Используем Discord, общаемся в ВК (социальная сеть Вконтакте – прим. автора), потому что это удобно»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon nest).

**И.:** *«Есть такое. Использую голосовые чаты, так как это облегчает общение. Ну, и общаться голосом интереснее, чем писать в чат»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в WoW, Silkroad).

**И.:** *«TS, Discord. Они полезны, поскольку чаты в игре, порой, сильно уступают соц. сетям»* (муж., 19 лет, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls V: Skyrim, Defense of the Ancients 2, CS: GO, WoW).

Примечательно, что не все геймеры, играющие в онлайн-игры, предполагающие активное социальное взаимодействие, позитивно относятся к общению в голосовых чатах.

**И.:** *«Нет, я не очень разговорчива в играх. Ведь я пришла поиграть, а не языком трепаться»* (жен., 22 года, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tera и Arcane Legends).

**И.:** *«<...> Раньше использовала социальные сети, голосовые чаты не любила и если использовала, то только слушала других и не разговаривала сама <...>»* (жен., 19 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, WoW).

По данным, установленным в ходе диссертационного исследования, в гильдиях могут формироваться правила поведения, которые регламентируют коммуникативные взаимодействия игроков, однако гильдии охватывают только четверть молодых геймеров. В связи с этим с помощью фокус-группы необходимо уточнить восприятие игроками правил коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх в целом.

В первую очередь участники фокус-группы акцентировали внимание на том, что правила коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх заключаются в соблюдении социально-приемлемых норм общения и отсутствии беспочвенной агрессии к другим игрокам.

**И.:** *«Наверное, это касается того, что надо быть доброжелательным или хотя бы нейтральным ко всем, цель игры – получать удовольствие, поэтому важно, чтобы никто не портил впечатления от игры общением»* (жен., 21 год, студентка).

**И.:** *«Да, просто не хамить, не ругаться на других людей без дела, не оскорблять кого-то, в целом все как в жизни в каких-то местах для отдыха»* (муж, 19 лет, студент, играет в DOTA 2).

Следующим блоком правил коммуникативных взаимодействий являются правила совместной игры. С точки зрения участников фокус-групповых дискуссий, действия игроков в командных играх должны быть нацелены на то, чтобы не портить игру другим геймерам.

**И.:** *«Думаю, дело не только в том, как разговаривать, но и в том, как поступать. Когда заходишь в какую-то игру, там в группу вступаешь или в матч заходишь, то нельзя ливать (выходить из игры до окончания совместных действий – прим. автора), иначе просто всем игру испортишь»* (муж, 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

**И.:** *«Да, еще такой момент есть, что не нужно специально вести свою команду к проигрышу. Причем не важно, как: просто обманывая о своих навыках или специально помогая врагам»* (муж, 19 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

Другим негласным правилом взаимодействия игроков является специфика взаимодействия с новичками в играх. Отметим, что ранее, по результатам глубинного интервью, в диссертационном исследовании уже были выявлены альтруистические мотивы создания групп в играх.

В рамках обсуждений правил взаимодействия в процессе фокус-групповых дискуссий геймеры высказывали позицию, что в игровом сообществе не принято использовать дискриминационные практики в отношении новых игроков, а напротив типичным сценарием является их поддержка.

**И.:** *«Я думаю, что в играх есть еще особое отношение к новичкам, ну просто нет такого, чтобы кто-то на вопросы по игре начал насмехаться или посылать. Ну, во всяком случае, если человек нормальный»* (жен. 23 года, фрилансер, 3 года игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** *«Одно из ключевых правил – это взаимопомощь, но, конечно, не когда это попрошайничество ресурсов, или «сделай за меня», а когда, например, новый*

*игрок хочет что-то узнать об игре, как ему быть, что делать, то ему всегда помогут»* (муж., 25 лет, работник промышленности, 15 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

По результатам проведенных фокус-групповых дискуссий было выявлено, с какими нарушениями правил сталкивались молодые геймеры, а также какие правила нарушали они сами.

Согласно результатам исследования, основные типы нарушений правил в онлайн-играх, с которыми сталкиваются геймеры: оскорбительное поведение; убийство союзников (тимкилл); использование сторонних программ для мошенничества в игре (читерство); совершение действий для намеренного проигрыша матча командой; продажа аккаунтов; взлом аккаунтов. Отметим, что все перечисленные нарушения, за исключением использования сторонних программ и взлома аккаунтов, связаны с коммуникативными взаимодействиями между игроками.

**И.:** *«Тимкиллы (убийство союзников – прим. автора), читерство (использование сторонних программ – прим. автора), оскорбления»* (муж., 26 лет, IT-специалист, 13 лет игрового стажа, играет в Helldivers 2 и Insurgency).

**И.:** *«Читы, оскорбительное поведение, поведение, направленное на проигрыш игры ради удовольствия»* (муж., 26 лет, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS: GO).

**И.:** *«Продажа аккаунтов, кибер-атака на серверы игры с целью крашнуть (испортить, сломать – прим. автора) противникам игры, взлом чужих аккаунтов»* (муж., 28 лет, программист, 15 лет игрового стажа, играет в Civilization 6, DOTA 2).

Выявлено, что большая часть участников фокус-группы сама нарушала игровые правила. Чаще всего геймеры рассказывали о том, что оскорбляли других игроков или убивали своих союзников из-за конфликтов.

**И.:** *«Убивал союзников из-за конфликта во время игры, как говорится «нужно за слова отвечать» ...»* (муж., 26 лет, IT-специалист, 13 лет игрового стажа, играет в Helldivers 2 и Insurgency).

**И.:** *«В основном это касается взаимных оскорблений, но за это в играх строго и не наказывают. Максимум чат тебе отключат на время»* (муж., 26 лет, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS:GO).

Реже участники фокус-группы признавались в том, что использовали сторонние программы (читы) или программные ошибки онлайн-игры («баги»/«дюпы») для достижения результата. Итогом подобных нарушений правил становилась либо блокировка аккаунта в игре, либо потеря интереса к использованию нелегальных методов для достижения результата.

**И.:** *«Использовал стороннее ПО (притом не рабочее) в warfare, за что дали бан (блокировка аккаунта – прим. автора) в 2013 году до 2023»* (муж., 26 лет, педагог, 16 лет игрового стажа, играет Enlisted).

**И.:** *«В моде DayZ для ArmA дюпал боеприпасы. Ну то есть копировал элементы снаряжения товарища. ... Можно было до бесконечности копировать какое угодно снаряжение. Но я только два ВОГа надюпал и после мы с другом такой чушью не занимались, потому что стало скучно»* (муж., 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

Отметим, что существуют игроки, которые утверждают, что не нарушали правила в онлайн-играх, что может объясняться как с позиции реального факта отсутствия нарушений, так и с точки зрения незнания игроками отдельных правил или неотнесения своих действий к их нарушению.

**И.:** *«Я правила никогда не нарушал. А почему? Да как-то нет смысла, можно и без мата и оскорблений человека обидеть»* (муж., 25 лет, работник промышленности, 15 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

**И.:** *«Я не нарушала правила, вдруг забанят»* (жен., 22 года, студентка, аналитик соцмедиа, 1 год игрового стажа, играет Homescapes, Minecraft).

В основном участники фокус-группы выражают негативное отношение по отношению к игрокам, нарушающим правила ради игровых достижений. При этом возникновение конфликтов с этими игроками является, скорее, исключением.

**И.:** *«Отношусь крайне негативно. В основном, такие люди находились в противоположной команде, поэтому особых конфликтов с ними не было»* (муж., 26 лет, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS:GO).

**И.:** *«Да, раньше злился. Сейчас уже, просто выключаю игру и занимаюсь другими делами»* (муж., 26 лет, педагог, 16 лет игрового стажа, играет Enlisted).

**И.:** *«Если это портит другим игрокам, включая меня, игровой опыт или ломает погружение – сугубо негативно. Конфликты были, потому что всем хочется нормально поиграть»* (муж., 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

Отметим, что не все игроки безусловно плохо относятся к нарушителям, так, отношение некоторых участников фокус-группы варьируется в зависимости от типа режима игры («игрок против игрока» (ПВП) / «игрок против монстров» (ПВЕ)), а некоторые к данной ситуации полностью индифферентны.

**И.:** *«Крайне отрицательно в ПВП играх (игрок против игрока – прим. автора). ПВЕ (игрок против монстров – прим. автора) значения не имеет»* (муж., 28 лет, программист, 15 лет игрового стажа, играет в Civilization 6, DOTA 2).

**И.:** *«Никак, вообще»* (жен., 25 лет, политик, 1 год игрового стажа, играет Homescapes, Minecraft).

При более острой постановке вопроса, указывающей на наличие игрока, использующего сторонние программы для мошенничества в игре (читера), были выявлены основные сценарии взаимодействия геймеров с читерами.

В рамках первого сценария геймеры предпринимают максимальные усилия для введения санкций против читера, а также по возможности стараются исключить его из матча, если такая опция реализована в игре. Для того, чтобы читер получил наказание, его союзники используют такие способы коммуникативного взаимодействия с администрацией игры как: жалобы («репорт»), обращение в техподдержку игры или на форум.

**И.:** *«При возможности кик, жалоба администрации»* (муж., 26 лет, IT-специалист, 13 лет игрового стажа, играет в Helldivers 2 и Insurgency).

**И.:** *«Если есть возможность подать жалобу, то подаю. Если есть возможность голосовать, то голосую за исключение. Когда все варианты доступны, делаю комбо»* (муж., 26 лет, педагог, 16 лет игрового стажа, играет Enlisted).

Также существуют ситуации, когда геймеры вступают в прямой конфликт с читерами, однако это носит, скорее, характер исключения, чем типичного сценария.

**И.:** *«Гоните его! Насмехайтесь над ним! Это явление вне пределов моего понимания, я обязательно начну угнетать этого человека во время игры, чтобы он наконец понял, что так поступать нельзя. Ну, и потом на форум и в техподдержку игры напишу, чтобы его забанили»* (муж., 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

Второй сценарий предполагает игнорирование читера, однако такая стратегия является малораспространенной и была озвучена геймером с относительно низким игровым стажем, играющим в несоревновательные онлайн-игры.

**И.:** *«Никак, этого его личное дело, пусть играет как хочет»* (жен., 25 лет, политик, 1 год игрового стажа, играет Homescapes, Minecraft).

Третий сценарий также является, скорее, исключением из общей картины. Некоторые геймеры рассчитывают на помощь от читеров в достижении игровых целей, таким образом, формально не нарушая правила, но ожидая получения выгоды нечестным путем.

**И.:** *«Ну, я бы попросила его нам помочь»* (жен., 22 года, студентка, аналитик соцмедиа, 1 год игрового стажа, играет Homescapes, Minecraft).

В число нарушений игровых правил входит также практика обмена игровых ресурсов на реальные денежные средства («черный рынок»), которая чаще всего является нарушением правил, установленных создателями или локализаторами игры.

В ходе глубинных интервью был изучен опыт взаимодействия геймеров в рамках механизма «черного рынка» и отношение игроков к данной практике.

Геймеры, которые пользовались данным механизмом, чаще всего одобряют подобные возможности в играх, при этом осознавая, что идут на нарушение правил. Игровые ценности воспринимаются данными игроками как аналогия реальных, которыми они имеют право распоряжаться таким образом, как посчитают нужным.

**И.:** *«Это была продажа персонажа World of Warcraft. Да, слишком накопилось много персонажей, я наделал нескольких, и они были достаточно все там прокачены, поэтому решил продать аккаунт и начать заново. То есть, уперся в какой-то потолок, изменились некоторые интересы. Насколько я знаю, сами игры, игроделы борются с этой функцией: передача аккаунтов и прочее. Это всегда был такой теневой момент также как и покупка валюты не через официальный источник, а там через вот этих вот. Поэтому он всегда был достаточно серым рынком»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** *«... Я считаю, что это такой же рынок, предметы хоть и не материальные, но они имеют функции обычных товаров»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Да, выводила. Ну, вообще, это в играх является, как бы, не по правилам, то есть продавать предметы за реальную валюту»* (жен., 18 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, CS:GO, Grand Theft Auto V, Warcraft, League of Legends).

Игроки, которые выводили средства игры в обход действующих правил, часто говорят о необходимости легализации данного механизма и его ввода напрямую в игру, мотивируя это защитой покупателей и продавцов, а также неэффективностью борьбы с «черным рынком».

**И.:** *«Вполне можно ввести такие обмены в игру, ну, вот так как продажи в любом случае есть и будут, а так хотя бы снизится процент обманов»* (муж., 23 лет, работник банка, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage II, WoW).

**И.:** *«Выводил когда-то, было дело, да. Думаю, нужно переводить в игры эту операцию для защиты и как продавцов, так и покупателей»* (муж., 19 лет,

студент, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls V: Skyrim, Defense of the Ancients 2, CS:GO, WoW: Legion).

**И.:** *«Считаю, что удобнее продавать из игры, наверное, будет, надо встроить бы, да»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Warframe).

Тем не менее существуют и позиции против легализации, связывающие это с тем, что администрация и правила игры и так обладают слишком большим влиянием, а игрокам тоже нужны сферы, где они будут принимать собственные решения.

**И.:** *«Я считаю, что все подобные махинации должны остаться под абсолютным контролем у игроков, у администрации и так уже слишком много контроля за игрой и игровой экономикой»* (муж., 18 лет, студент, 11 лет игрового стажа, играет в WoW).

Существуют также игроки, которые критично настроены в отношении нелегальных практик. Они считают, что подобные действия нарушают игровой баланс, вредят экономике игры и мешают другим игрокам.

**И.:** *«С точки зрения экономики, в глобальном плане это уничтожает баланс, нет смысла играть, когда все дорожает из-за тех, кто сливает валюту за реальные деньги»* (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

**И.:** *«Не занимался таким, ну так как боялся бана. Вводить такое в игры категорически нельзя, так как для кого-то это становится работой, портится экономический баланс в игре, золото теряет ценность. С «черного рынка» это никуда не денется, к сожалению»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

Анализ отношения к практике обмена игровых ценностей на реальные средства, реализуемой между игроками, показывает отсутствие единой позиции в игровом сообществе. Геймеры, обладающие опытом торговли на «черном рынке», выступают в поддержку данной практики, что демонстрирует реализацию аксиомы успеха за счет получения стимула в виде материального вознаграждения за результаты в игре. С другой стороны, геймеры, которые не были задействованы в данной форме коммуникативных взаимодействий, чаще

настроены критично и опасаются обесценивания своих игровых усилий в связи с тем, что другие игроки нарушают правила игры.

Таким образом, основные виды нарушений правил в онлайн-играх происходят именно во время коммуникативных взаимодействий игроков, исключение из этой тенденции составляют только использование сторонних программ («читерство») и программных ошибок игры («багов») (рисунок 7).



Рисунок 7 – Правила онлайн-игры и действия игроков, их нарушающие, по результатам глубинных интервью,  $n = 30$  (разработано автором)

В процессе игры между геймерами могут появляться противоречия и возникать конфликты. В рамках фокус-групповых дискуссий был охарактеризован опыт участия молодежи в конфликтах во время коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх.

Наиболее часто упоминаемыми участниками фокус-группы причинами конфликтов стали взаимные оскорбления, которые допускают геймеры во время совместной игры, а также проблемы построения коммуникации во время игрового процесса. При этом одним из атрибутов, способствующим конфликтам, становится анонимность, которую предоставляет игра.

**И.:** *«Когда кто-то начинает хамить или орать во время игры я обязательно буду ему отвечать. Надо спокойно играть или быть готовым к тому, что тебе ответят, причем также как ты говоришь»* (муж, 26 лет, педагог, 16 лет игрового стажа, играет Enlisted).

**И.:** *«В игре люди часто не понимают границ дозволенного, переходят на личности, «привет» родственникам передают, ну кто играл в Dota понимает, что там жесткие оскорбления идут»* (муж. 21 год, студент, 6 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

Следующим драйвером конфликтов во время взаимодействия геймеров является наличие в игровом процессе совместной деятельности и необходимость скоординированных действий. Здесь актуализируются проблемы различия игровых навыков у геймеров, эмоциональных реакций на игровые события, а также неготовности слушать других участников группы.

**И.:** *«Разумеется, причиной являлся идиотизм некоторых людей, которые вообще не понимают, как играть в команде. Постоянно огрызаются, ругаются...»* (муж., 28 лет, программист, 15 лет игрового стажа, играет в Civilization 6, DOTA 2).

**И.:** *«Да, из-за разногласий, скилла (навыков – прим. автора) и прочего. Ну, например, человек не понимает, что делать в игре, и при этом тебя не слушает. Ну, и чего с ним церемониться, раз культурно не понимает?»* (муж., 27 лет, геодезист, 12 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

**И.:** *«... я не готов проигрывать матч за матчем, потому что кому-то надо «учиться играть». Не умеешь играть – играй против компьютера, учись и только потом к людям иди, но почему-то, когда ты таким людям это говоришь они это адекватно воспринять не могут»* (муж, 24 года, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS:GO).

**И.:** *«Да конфликты не начинаются, пока все хорошо идет, вот когда проигрывает команда начинает, то все ищут, кто виноват и глотки друг другу перегрызть готовы»* (муж., 28 лет, программист, 15 лет игрового стажа, играет в Civilization 6, DOTA 2).

Существуют также конфликты, которые возникают из-за конкуренции между игроками за игровые ресурсы или социальное пространство в игре, что обусловлено соревновательным характером игр.

**И.:** *«Буквально некоторое время назад, в интересном мне на данный период времени проекте Black Desert игрок попытался спот отжать (занять место для добычи ресурсов – прим. автора) и напал, за что был наказан жестоким избиением»* (муж., 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

Другой менее типичной причиной конфликтов является возникновение личной неприязни к другим игрокам в связи с убеждениями геймеров, несвязанными с игрой или игровым процессом. К ним, например, относятся вопросы межэтнических отношений или поддержки политических сил. При этом о конфликтах по политическим причинам упоминали преимущественно участники фокус-группы, задействованные в государственной службе или политической деятельности.

**И.:** *«Я обычно конфликтую из-за политики, когда кто-то чужие интересы лоббирует, или на власть ругается или поливает страну грязью...»* (муж., 26 лет, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS:GO).

**И.:** *«Я ругаюсь с людьми, если они начинают откровенно продвигать антироссийскую риторику. Игра – не место для этого»* (жен, 25 лет, политик, член парламентской партии, 1 год игрового стажа, играет Homescapes).

**И.:** *«Многое тут уже назвали из очевидного, но я дополню: национальная принадлежность. Я захожу на русский сервер не для того, чтобы мириться с украинской мовой в чате или таджиками в голосовом чате. Последних в жизни перебор иногда, особенно после «Крокуса» ...»* (муж., 26 лет, IT-специалист, 13 лет игрового стажа, играет в Helldivers 2 и Insurgency).

Следующая причина конфликтов, установленная в рамках глубинных интервью, связана с политикой игр в отношении микротранзакций и использованием этой функции игроками для получения преимуществ. Отметим, что сегодня у видеоигр существует две основные модели цифровой дистрибуции (таблица 3).

Таблица 3 – Модели цифровой дистрибуции в видеоиграх (составлено автором)

Модель	Доступ к игре	Специфика
«Pay to play» (P2P)	Платно (покупка игры/оплата подписки)	Вложение средств игру не влияет на игровой процесс и дает только функции кастомизации персонажей
«Free-to-play» (F2P)	Бесплатно	<b>Три типа F2P-игр по влиянию микротранзакций на игровой процесс:</b> 1. Вложение средств в игру влияет только на кастомизацию персонажа и расширяет возможности для его самопрезентации; 2. Микротранзакции оказывают влияние на игровой процесс, но не является обязательным условием. Вложение реальных денег в игру позволяет достичь больших за меньшее время; 3. Реализуется модель «Pay-to-win». Игроки находятся в неравных условиях в зависимости от того, вкладывают ли они реальные деньги в игру или нет. В подобных играх прогресс игроков намеренно замедляется игровыми механизмами, а микротранзакции дают конкурентное преимущество, которое нельзя преодолеть без вложений

Существование системы «Pay-to-Win» в играх способно породить неравенство и конфликты на почве разных финансовых возможностей игроков (материального положения) и желания вкладывать деньги в игру. Необходимо отметить, что это неравенство будет дисфункциональным для игрового сообщества, поскольку финансовые вложения начинают заменять реальные игровые навыки, что становится причиной конфликтов между игроками.

**И.:** «Ну, заходишь в катку (матч – прим. автора) и видишь, что там какой чудак все возможные платные усилители купил и оружие, и какой смысл играть с ним нормально? Иногда таким писать начинаю, что оружие купил, а «играть не купил», потому что рук нет, чтобы самому победить» (муж., 24 года, IT-специалист, 8 лет игрового стажа, играет в WoW, Black Desert Online).

**И.:** «Это как жизни, кто-то на «Ладе» ездит, а кто-то на «Мерседесе», но одно дело, просто ездит, а другое – королем дороги себя возомнил, потому что на «Мерсе». Вот такие и донатеры есть (люди вкладывающие средства в

*игру – прим. автора). Могут все купить, а на других наезжают: «Вы чего такие слабые?» (муж., 31 год, инженер, 20 лет игрового стажа, играет в WoW).*

Также в случае, если разработчики или локализаторы игры реализуют систему «Pay-to-Win», то игра будет встречать негативные оценки части пользователей. Таким образом, возникает конфликт между игроками и администрацией игры, который может выражаться в виде негативных отзывов и комментариев, направленных против создателей проекта.

**И.:** *«Если игра довольно сильно зависит от «доната» – это плохая игра или компания, которая производит игру. Игра может давать возможность вкладывать деньги, но не должна давать этим преимущество» (муж., 22 года, студент, 9 лет игрового стажа, играет в Pokemon GO, DOTA 2, WOW, Hearthstone).*

**И.:** *«Иннова – гори в аду! Ой, извините. Ярый «донат» убивает игру. Как по мне, приемлемы только всякие плюшки на внешность. А всякие свистелки- <...> на дамаг или деф ни в коем случае нельзя получать «донатом», имхо» (жен., 21 год, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage 2, Tera).*

**И.:** *«Я лично стараюсь такие игры в Steam негативным отзывами заваливать, и всех своих знакомых прошу. Чтобы люди знали, что – это помойка, а не игра. И если это приобретет резонанс, то игру из Steam даже удалить могут, потому что отзывы и рецензии плохие» (жен., 23 года, фотограф, 9 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online, Tom Clancy's The Division 2).*

В рамках фокус-групповых дискуссий была также выявлена специфика протекания конфликтных ситуаций в онлайн-играх и особенности их разрешения геймерами. Отметим, что значимым отличием онлайн-игр от социальных сетей или иных форм виртуального общения является наличие игровых механик, которые могут быть нацелены на оппонента, и таким образом, конфликт не будет ограничиваться только словесной агрессией.

Во-первых, в рамках конфликта игрок может прибегнуть к действиям против игрового аватара другого игрока с целью его «убийства», даже если речь

идет о союзнике по команде или действиях в обход игровых механизмов и правил.

**И.:** *«В CS можно расстрелять или сжечь союзника, что я обычно и делаю, когда кто-то начинает слишком жесткие и неприятные вещи говорить. Да, это нарушает правила игры и могут заблокировать за такое, но что поделать?»* (муж, 24 года, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS:GO).

**И.:** *«В любой игре есть способ уничтожить обидчика, даже там, где напрямую атаковать нельзя. Например, танк чужой перевернуть, со скалы столкнуть, зажать где-то, поджечь и т.д. На что знаний и фантазии хватит»* (муж., 23 года, 6 лет игрового стажа, играет в Prime World и Мир танков).

Во-вторых, в играх существуют различные практики исключения из игрового процесса или коммуникативного пространства. При этом для соответствующих действий используются предусмотренные игровые механизмы и функции. Примерами практик исключения служат возможность внести другого игрока в «черный список», который скроет его сообщения для получателя, а также функция исключения из игровых матчей, предусмотренная в некоторых играх.

**И.:** *«Если человек хамло и сразу лезет скандалить, то я буду с ним даже разговаривать. Просто внесу в «черный список», и его сообщения не будут до меня доходить»* (жен., 19 лет, медик, 7 лет игрового стажа, играет в Rust).

**И.:** *«В некоторых играх мне очень нравится опция, что кого-то можно просто выгнать из игры с помощью голосования. Когда все видят, что какой-то товарищ неадекватен, то можно просто за это проголосовать и ничего он поделать не сможет»* (муж. 29 лет, дата-аналитик, 19 лет игрового стажа играет в CS:GO, DOTA 2, Overwatch 2).

В-третьих, игроки в связи с возникновением конфликтной ситуации могут начать совершать действия, нацеленные на поражение своей команды или создание у союзников негативного впечатления об игре. Для этого игрок может или покинуть команду во время совместных действий или начать помогать противникам.

**И.:** «... Если на меня кто-то начинает ругаться, то я, наоборот, не лучше играть стану, а пойду противникам помогать, или просто выйду из игры, а Вы тащите (побеждайте – прим. автора), как хотите» (жен., 26 лет, учитель, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online, WoW).

**И.:** «Я начинаю просто фидить (действия, направленные на помощь противнику в игре – прим. автора), даже если это игра на рейтинг или звания. Если не удастся найти общий язык и много агрессии в игре, то хочется просто завершить матч скорее, и итог не важен. А самый быстрый выход – помочь противнику выиграть» (муж. 21 год, студент, 6 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

В-четвертых, игроки могут прибегать к обращению в администрацию игры для решения своих конфликтов. В данном случае администрация рассматривается как внешний арбитраж, который может наложить на одну из сторон конфликта санкции и ограничения (например, игровую блокировку).

**И.:** «Иногда как вариант можно выслать репорт (жалобу – прим. автора) администрации или игровому патрулю. Может быть, агрессивного игрока заблокируют или ограничат ему чат, бывает, что такое сбрасывает» (муж, 26 лет, педагог, 16 лет игрового стажа, играет Enlisted).

**И.:** «Считаю, что на неадекватное поведение в играх, будь то грубость или какие-то нарушения правил, надо жаловаться в администрацию. Может быть тогда и меньше таких игроков станет» (жен., 25 лет, продавец, 7 лет игрового стажа, играет в Warface).

В-пятых, выявлено, что сценарий поиска путей для разрешения противоречий и перехода от конфликта к конструктивным взаимодействиям является, скорее, исключением. В целом, молодые геймеры не стараются найти пути для решения конфликтов со случайными игроками и готовы разрешать противоречия только со своим постоянным кругом общения.

**И.:** «Не вижу смысла как-то мириться с людьми, с которыми поругался в игре. Это просто случайные персонажи, которых ты либо больше

не встретишь, либо забудешь про них завтра. Пусть и идут лесом» (муж., 27 лет, геодезист, 12 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

*И.:* «Ну, кстати, с друзьями из жизни я буду мириться, извинюсь, если где-то была неправа, а на других – как-то безразлично» (жен., 25 лет, продавец, 7 лет игрового стажа, играет в Warface).

Таким образом, по результатам глубинных интервью выявлены варианты протекания конфликтов, возникающих в процессе коммуникативного взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх (рисунок 8).



Рисунок 8 – Варианты протекания конфликтов в онлайн-играх, по результатам глубинных интервью, n = 30 (разработано автором)

### 2.3. СЦЕНАРИИ ПРОЛОНГАЦИИ КОММУНИКАТИВНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ОНЛАЙН-ИГРАХ

Ограниченность игры во временных границах выделяют Й. Хейзинга [209] и М. Бахтин [10] как один из ключевых критериев воспроизводимости и упорядоченности игры. Однако темпоральность игровых коммуникативных

взаимодействий трансформируется в связи с появлением в виртуальных играх функций сохранения и паузы, что отмечают в своих исследованиях С. Е. Ильин [84] и В. К. Карнаух [89]. В связи с этим изучение игрового времени, с точки зрения социологии, требует иной позиции, чем констатация завершенности игры, используемая в классических исследованиях нецифровых игр.

В рамках количественного исследования была проанализирована темпоральность игровых практик геймеров. В будние дни 18,7 % респондентов уделяют компьютерным играм менее одного часа, 41,8 % играют от одного часа до трех, 20,3 % – от трех до пяти часов, 6,8 % – от пяти до семи часов, 4,4 % – более 7 часов. 7,7 % опрошенных затрудняются определить время, которое они уделяют компьютерным играм в будние дни. При этом молодые мужчины чаще, чем женщины, уделяют видеоиграм более трех часов в будние дни (таблица 4).

Таблица 4 – Темпоральность игровых практик молодежи в зависимости от пола, проценты, 2020 г.

Сколько времени Вы в среднем уделяете игре в компьютерные игры в день (по будням)?, %			
Время	По выборке, n = 1700	Мужчины, n = 689	Женщины, n = 1011
Менее одного часа	18,7	12,2	21,9
От одного до трех часов	41,8	47,6	42,0
От трех до пяти часов	20,3	23,4	17,2
От пяти до семи часов	6,8	7,3	6,2
Более 7 часов в день	4,7	4,5	4,2
Затрудняюсь ответить	7,7	5	8,5
Итого	100	100	100

В выходные дни 3,8 % опрошенных играют менее одного часа, 21,6 % играют от одного часа до трех, 29,8 % играют от трех до пяти часов, 20,8 % – от пяти до семи часов, 18,8 % – более 7 часов. 5,2 % опрошенных затрудняются определить количество времени, которое они уделяют компьютерным играм в выходные дни. Примечательно, что если в будние дни мужчины играют дольше, чем женщины, то в выходные разница практически отсутствует (таблица 5).

Таблица 5 – Темпоральность игровых практик молодежи в выходные дни в зависимости от пола, проценты, 2020 г.

Сколько времени Вы в среднем уделяете игре в компьютерные игры в день (по выходным)?, %			
Время	По выборке, n = 1700	Мужчины, n = 689	Женщины, n = 1011
Менее одного часа	3,8	4,4	3,7
От одного до трех часов	21,6	22,7	22,4
От трех до пяти часов	29,8	29,1	30,3
От пяти до семи часов	20,8	21,8	21,1
Более 7 часов в день	18,8	17	16,7
Затрудняюсь ответить	5,2	5	5,8
Итого	100	100	100

В выходные дни время, посвященное компьютерным играм, увеличивается. Проведем сравнение темпоральности практики компьютерных игр в будние и выходные дни. В выходные дни происходит перераспределение времени у респондентов в пользу досуговой деятельности. В отличие от будних дней, процент респондентов, играющих менее одного часа, становится незначительным, а количество респондентов, играющих от одного до трех часов, уменьшается на 20,2 %. Сильнее всего увеличивается число респондентов, играющих от пяти до семи часов и более семи часов в день (таблица 6).

Таблица 6 – Сравнение темпоральности игровых практик молодежи в будние и выходные дни, проценты, 2020 г.

Сколько времени Вы в среднем уделяете игре в компьютерные игры в день (по будням)? / Сколько времени Вы в среднем уделяете игре в компьютерные игры в день (по выходным)?, %			
Время	Будние дни	Выходные дни	Динамика
Менее одного часа	18,7	3,8	-14,9
От одного до трех часов	41,8	21,6	-20,2
От трех до пяти часов	20,3	29,8	+9,5
От пяти до семи часов	6,8	20,8	+14
Более 7 часов в день	4,7	18,8	+14,1
Затрудняюсь ответить	7,7	5,2	-2,5
Итого	100	100	

В ходе глубинных интервью были установлены ключевые особенности выделения геймерами времени на игровые практики. Большинство опрошенных

информантов отмечают, что заходят в онлайн-игры ежедневно, однако факторы, детерминирующие их возможности и мотивацию играть различаются. Одним из базовых факторов, определяющих игровой режим геймеров, является свободное время. Этот фактор, хотя и отражает основную стратегию, по которой информанты уделяют время игре, не дает исчерпывающей информации. Несмотря на то, что в теории видеоигры рассматриваются как рекреационные практики, информанты отмечают, что усталость от повседневной деятельности, наоборот, мешает включению в игру.

**И.:** *«Практически каждый день, все зависит от свободного времени, от занятости, от усталости»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в WoW, Silkroad).

**И.:** *«Стараюсь заходить каждый день, но все зависит от свободного времени»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon nest).

**И.:** *«В день по паре часов, периодичность разная. Могу неделю или месяц не играть, могу все выходные просидеть, да... Работа, прогулки, учеба, все отвлекает»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в DotA 2).

Аспекты занятости и свободного времени не являются единственными факторами, определяющими игровой режим геймеров. На мотивацию зайти в игру также могут оказывать влияние личные факторы, социальное окружение, эмоциональное состояние геймера и игровые механики (рисунок 9).

Во-первых, одним из мотивов участия в онлайн-играх является стремление информантов к психологической разгрузке, которая рассматривается ими в соответствии с их потребностями. Для одних информантов онлайн-игра является средством сублимации, позволяющим изменить вид деятельности, выйти за рамки повседневности и переключиться на другую роль, а для других – это уход от реальности через игру. Второй сценарий, по данным диссертационного исследования, является нетипичным. В подобных обстоятельствах геймер не обладает свободным временем и может находиться в сложной жизненной ситуации, но он не стремится решить свои проблемы, а выбирает путь ухода от них с помощью включения в видеоигру. Данный

поведенческий фрейм является деструктивным для геймера и может приводить к игровой зависимости в случае постоянного ухода от проблем посредством видеоигры.

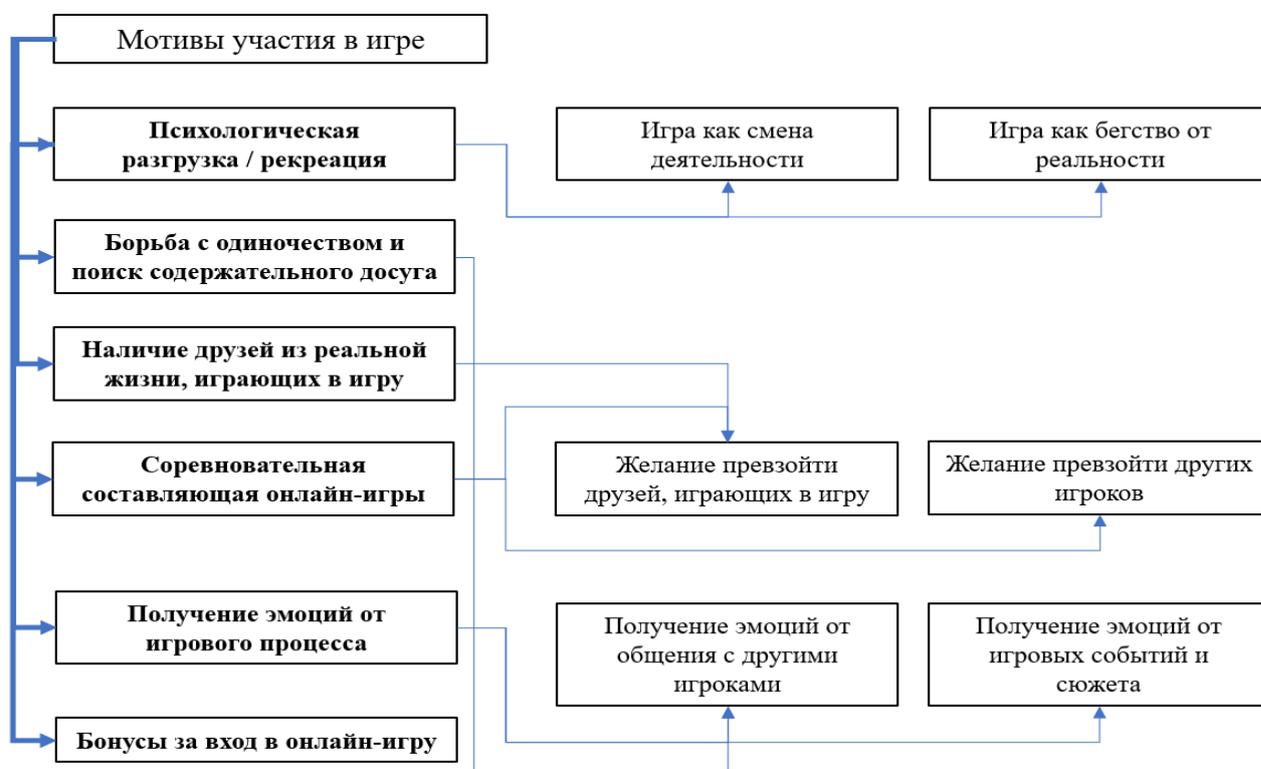


Рисунок 9 – Мотивы участия в онлайн-игре, по результатам глубинных интервью, n = 30 (разработано автором)

**И.:** «Развлекаться, отдохнуть, в основном, переключиться, на какой-то другой род деятельности, выйти из вот этих вот бытовых рамок, рабочих рамок повседневных, то есть, переключиться на другую роль. Да, это даже, скорее, не максимальный уровень, а системы достижений, системы ачивок. Чем больше, тем лучше» (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** «Расслабиться, погрузиться в спокойную атмосферу. Без цели нет смысла играть. Цель есть всегда, зависит она только от твоего уровня игры и жанра» (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Желание расслабиться, пообщаться с, так называемыми, онлайн-друзьями. Да, добиться максимально прокачанного персонажа»* (муж., 23 лет, работник банка, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage II, WoW).

**И.:** *«Снятие стресса, уход от реальности типа ты такой сидишь думаешь: «Блин надо диплом писать!». А потом такой голос, просто такой го в Rust и все и как бы безразлично на диплом. Типо: «Ты сколько билетов выучила? 2 из 30. Думаешь прокатит? Прокатит, го в Rust». Вот так это примерно и происходит»* (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

Во-вторых, мотивом ежедневного выхода в игру могут становиться борьба с одиночеством и поиск содержательного досуга. Многопользовательские онлайн-игры создают возможности для совместной деятельности игроков и обладают игровыми механиками для коммуникативных взаимодействий, что способствует общению между игроками.

**И.:** *«Ну, я же сказала каждый день. Ну, когда мне скучно и одиноко и я одна дома я играю либо в Skyrim, либо в Fallout 3, но это прям очень редко. Это было летом то ли тогда, когда Маша (подруга информанта – прим. автора) спать уходила, то ли тусила с кем-то, либо у меня настроения не было и я сидела в одиночестве короче, бухала и играла»* (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

**И.:** *«Ищу новых уникальных ситуаций с другими людьми»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

**И.:** *«Думаю я, желание найти собеседника, провести с кем-то время»* (жен., 19 лет, студент, 3 года игрового стажа, играет в Goddes).

**И.:** *«Пообщаться с игроками, попроходить вместе с ними логова»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon Nest).

В-третьих, мотивировать войти в игру могут друзья из реальной жизни или друзья, найденные в самой игре. В частности, этот фактор может быть даже единственным, который вовлекает геймера в игру.

**И.:** *«<...> в Perfect World удерживало комьюнити и друзья по игре. <...> В Доту играл с друзьями из «реала», нравился геймплей, потом устал от злых*

*и нервных людей»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

**И.:** *«Ну, я захожу в игру, когда мне подруга предлагает зайти. Обычно, вот, как бы, я если играю, если сама играю, то редко. Я захожу в основном в игру только, если есть с кем играть. Вот»* (жен., 30 лет, врач, 2 года игрового стажа, играет в Blade & Soul).

В-четвертых, наличие соревновательной составляющей в многопользовательских онлайн-играх позволяет игрокам самореализоваться за счет игровых результатов и побед. При этом соревновательный аспект может проявляться как во внутриигровом пространстве, при конкуренции с другими неизвестными информанту игроками, так и в офлайн-пространстве, когда игрок ставит себе цель превзойти своих друзей в игре. В первом случае, интерес к игре поддерживается за счет игровых механик и индивидуальных потребностей игрока, а во-втором – заинтересованность в игре у информанта может пропадать после того, как она перестает быть предметом общего интереса в группе.

**И.:** *«В школьные годы цель была – прокачаться быстрее друзей и одноклассников, стать круче, там, ну и так далее. Потом уже такого стремления не было, я играл в удовольствие, пока не надоедало. В WOWe, после длительного периода игры, раз в год в течение месяца этого года, заходил я смотреть новый контент, но надолго не хватало»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

**И.:** *«Доказать свое превосходство над каким-либо соперником. Моя цель – только победа»* (муж., 19 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls V: Skyrim, Defense of the Ancients 2, CS:GO, WoW: Legion).

В-пятых, механика и нарратив онлайн-игр создаются геймдизайнерами с учетом таких факторов, как захват внимания игрока и пробуждение у него эмоций от событий, происходящих в игре. Участие геймеров в онлайн-играх зависит от их эмоционального состояния, при этом некоторые геймеры играют в приподнятом настроении для того, чтобы расслабиться, а другие используют компенсаторные функции игры. В аспекте компенсаторных функций игры,

информанты отмечают, что игра помогает им справляться с одиночеством и улучшать эмоциональное состояние.

**И.:** «<...> Ну, смотри, захожу практически каждый день. Зависит от настроения и желания расслабиться или, собственно, поиграть» (муж., 22 года, студент, 9 лет игрового стажа, играет в Pokemon GO, DOTA 2, WOW, Hearthstone).

**И.:** «Бывает, что грустно, скучно, поговорить не с кем, друзья чем-то заняты, ну и заходишь в игру. В онлайне всегда можно найти с кем пообщаться и провести время, так с одиночеством бывает и справляюсь, хотя бывает в игре интересных людей не найдешь, но тут как повезет» (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

В-шестых, игра может мотивировать игроков к участию в ней с помощью системы бонусов и концепции «пассивного дохода». Для рассмотрения эффективности создания мотивации играть с помощью внутриигровых событий и бонусов информантам был задан вопрос, устанавливающий мотивацию к продолжению игры после получения бонусов. Выявлено, что получение внутриигровых ресурсов и средств кастомизации персонажа также может мотивировать игроков ко входу в игру.

**И.:** «Ну, там, желание собрать самую редкую экипировку и косметические предметы» (муж., 18 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** «Чаще – инвенты. На них можно много заработать игровой валюты. Да и цель одна, и это – получить удовольствие от игры» (жен., 22 года, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tera и Arcane legends).

Однако для части игроков мотивация игровыми бонусами для продолжения игры является недостаточной, они не готовы посвящать свое время игре и отказываться от дел только для того, чтобы получить игровые бонусы. Также информанты связывают вход в игру только для получения бонусов с потерей интереса к игре.

Как показали результаты проведенного исследования, игровые бонусы за ежедневный вход и выполнение ежедневных заданий могут быть эффективны

только в случае, если у геймера присутствует интерес к игре, но не могут создавать его искусственно. Таким образом, реализация аксиомы стимула, изложенной в теории обмена, может только частично стимулировать игроков, которые еще не дошли стадии перенасыщения.

**И.:** *«Было. Обычно такие ситуации означают потерю интереса к игре. Сразу, конечно, не забросишь, но спустя месяц, примерно, точно»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Было такое в Tere. Там частенько присылают плюшки на почту за проведенное время в игре. Когда как...но чаще сразу выхожу. Так как обычно там нужно провести в игре не час, а часа четыре. Ну и за это время успеваешь другие дела поделат»* (жен., 22 года, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tera и Arcane legends).

**И.:** *«Бывало, что заходил в игру несмотря на то, что возможности не было, как таковой, но нужно было сделать ежедневный квест и т.д. Оставался или нет – зависело от ситуации. Если, действительно, важное дело – не задерживался. Но и было такое, что откладывал несущественные дела ради нескольких часов в игре»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

Для уточнения влияния коммуникативных взаимодействий геймеров в онлайн-играх на темпоральность игровых практик в процессе проведения глубинных интервью у информантов было выяснено, готовы ли они менять свои планы из-за игровых событий или договоренностей. Часть геймеров декларирует готовность или уже имеют опыт отказа от незначительных, с их точки зрения, домашних дел ради планов в видеоигре. Однако другая часть информантов отмечают, что не готовы отказываться от планов, которые могли бы внести значительные изменения в их жизнь.

**И.:** *«Я переносил дела по готовке или прогулке. Более высокий приоритет имеет подготовка к каким-то самостоятельным или контрольным, или экзаменам»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

**И.:** *«Думаю, мытье посуды, другие домашние дела могут подождать»* (муж., 19 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls V: Skyrim, Defense of the Ancients 2, CS:GO, WoW: Legion).

Некоторые геймеры готовы отказаться идти на учебу, а также от некоторых базовых или социальных потребностей, чтобы посвятить время игре. Причем, если одни информанты мотивируют это договоренностями в игре, то другие просто ставят приоритет игры выше, чем у дел в реальной жизни. Необходимо отметить, что некоторые информанты признают это проблемой и меняют свой игровой режим.

**И.:** *«Да, мог перенести встречу на какое-то время или не пойти на учебу. Сейчас с этим проще. Я стараюсь ставить игру на последнее место»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

**И.:** *«Ради некоторых событий я могу отказаться от сна на денек или пропустить учебный день в универе. Ну это если рейд какой-то важный, если с людьми договорился, что буду там»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

**И.:** *«Было даже такое, что отменял свидание с девушкой или пропускал школьные репетиции мероприятия, до которого на тот момент оставалось дня четыре. Но, все же, различные праздники, выступления, концерты, тусовки с друзьями играют для меня большую роль. Чаще всего»* (муж., 18 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в Tera, BDO).

**И.:** *«Ради видеоигр можно отказаться от очень многих вещей, ну, начиная, там, от подготовки к учебе или работе или прогулок, там, приготовления еды и так далее вплоть до сна или приема пищи»* (жен., 30 лет, IT-специалист, 8 лет игрового стажа, играет в Fated Kingdom).

Необходимо также отметить, что часть информантов не готова отказываться от дел в реальной жизни ради игры.

**И.:** *«Нет, потому что реальные дела важнее»* (муж., 18 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** «Более высокий приоритет для важных дел в реальной жизни, мог бы отказаться от каких-то других развлечений» (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в WoW, Silkroad).

Для оценки приоритета онлайн-игры над другими видами деятельности в рамках количественного исследования была уточнена распространенность практик изменения своих планов в связи с игровыми интересами. Результаты анкетирования показали, что изменять свои планы под игровые интересы приходилось 32,2 % респондентов, еще 29 % изменяли свои планы в зависимости от договоренностей с кем-либо в игре, а 30,6 % респондентов не изменяли свои планы. Таким образом, три стратегии оптимизации времени под игровые интересы распространены практически в равной степени (рисунок 10).



Рисунок 10 – Распространенность стратегий оптимизации времени под игровые интересы среди молодых геймеров (n = 1700, 2020 г.)

Для идентификации приоритета игры относительно других видов деятельности в повседневной жизни российских геймеров, респондентам было предложено ответить на множественный вопрос и отметить, от каких дел они готовы отказаться, чтобы посвятить время игре: 66,4 % готовы отказаться от незначительных повседневных дел (готовка, уборка, прогулка и т.д.). 29,6 %

опрошенных готовы отказаться от времени, выделенного на сон или употребление пищи, а 23,1 % – от подготовки к учебе или работе. От похода в учебное заведение, чтобы посвятить время игре, готовы отказаться 9,2 % опрошенных, а от похода на работу – 1,6 %, что не превышает уровень статистического шума. Готовы отказаться от любых других дел 4,1 % респондентов, а вовсе не готовы отказываться от дел ради игры 20,4 % респондентов.

Таким образом, большинство респондентов готовы отказаться от незначительных повседневных дел для того, чтобы посвятить время игре. Данная расстановка приоритетов не способна оказать серьезные негативные последствия, хотя и может стать конфликтогенным фактором в отношениях с семьей и ближайшим окружением. Почти треть опрошенных ставит приоритет игры выше удовлетворения базовых (по классификации А. Маслоу [135]) потребностей (29,6 %), что впоследствии может приводить к серьезным рискам для жизни и здоровья геймера. От подготовки к работе или учебе готовы отказаться 23,1 %, что показывает готовность некоторых геймеров поставить самореализацию в игре выше, чем в реальной жизни. Негативной тенденцией является наличие геймеров, ставящих игре максимальный приоритет над действиями в реальной жизни (4,1 %), однако их доля весьма малочисленна.

Вопросы длительности игровых сессий и приоритетности игры над реальностью не исчерпывают аспект времени в играх. В связи с этим в рамках фокус-группы у геймеров была уточнена специфика завершенности онлайн-игры.

Во-первых, решение о завершении игры может приниматься геймерами исключительно на эмоциональной основе. При позитивном исходе событий в онлайн-игре геймер получает достаточное количество положительных эмоций и принимает решение завершить игровую сессию. В альтернативном случае, когда результаты онлайн-игры не соответствуют ожиданиям, геймеры прерывают игровую сессию в связи с появлением отрицательных эмоций.

**И.:** *«Достижение хорошего результата игры или невозможность достичь хоть какого-то результата игры в равной степени приводят к выгоранию. Просто в момент надоедает игра и ты выходишь»* (муж., 26 лет, IT-специалист, 13 лет игрового стажа, играет в Helldivers 2 и Insurgency).

**И.:** *«Когда понимаю, что «наелся» и больше не хочется»* (муж., 25 лет, работник промышленности, 15 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

**И.:** *«Чувство усталости или удовольствия от игры, либо раздражение от поражений»* (муж., 27 лет, геодезист, 12 лет игрового стажа, играет DOTA 2).

В отдельных случаях геймер решает прекратить игру, если чувствует утрату самоконтроля.

**И.:** *«Когда чувствую, что теряю контроль над негативными эмоциями или мне становится скучно»* (муж., 28 лет, программист, 15 лет игрового стажа, играет в Civilization 6, DOTA 2).

Во-вторых, к эмоциональной составляющей может добавляться фактор нехватки времени для продолжения игры или необходимости выполнения более приоритетных дел (например, задач на работе).

**И.:** *«Надоедает или времени нет продолжить дальше»* (муж., 26 лет, педагог, 16 лет игрового стажа, играет Enlisted).

**И.:** *«... если меня вызывают коллеги или начальство, я незамедлительно скипаю (закрываю – прим. автора) окно с игрой через Alt + F4 и включаюсь в рабочий процесс»* (муж., 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).

В-третьих, к завершению игровой сессии может приводить физическая усталость геймера, которая не позволяет дальше продолжать игровой процесс из-за дискомфорта.

**И.:** *«Физическая усталость, когда спина и шея начинают болеть от того, что сидишь в одной позе и смотришь в одну точку. Ты уже после этого не можешь нормально держать концентрацию и игровые результаты становятся хуже»* (муж., 26 лет, госслужащий, 12 лет игрового стажа, играет в CS:GO).

Отказ от повседневной деятельности ради игровых интересов можно обозначить как коммуникативный сценарий застревания, когда геймер ставит коммуникации в игре выше определенных действий в реальной жизни. Частью данного сценария являются также варианты локаций, где геймеры могут заходить в онлайн-игры. В связи с этим необходимо рассмотреть вопрос, где геймеры осуществляют вход в онлайн-игры.

Чаще всего информанты отмечают, что играют в видеоигры дома в связи с тем, что это, во-первых, позволяет получить более качественный пользовательский опыт, а во-вторых, покупка портативного устройства под требования современных игр является дорогостоящей.

**И.:** *«На работе нет, только в свободное время. Не люблю, когда от игры кто-то отвлекает, это только портит все впечатление, да и прогрессу в игре навредить может»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** *«Я играю только дома. Чтобы где-то играть в современные видеоигры нужен хороший ноутбук, и тут встает выбор: купить за эти деньги компьютер, который будет в пару раз мощней или ноутбук, который будет нормально тянуть, но не более. Мой выбор – компьютер»* (жен., 25 лет, фрилансер, 8 лет игрового стажа, играет в God Eaters 3, Identity V, Cookie run, MO: Astray).

Также некоторые геймеры не играют на рабочем месте не из-за нежелания, а из-за того, что у рабочих компьютеров существуют программные или технические ограничения.

**И.:** *«На работе компы не такие сильные, что могут даже что-то тянуть. У меня он там не загружается, так что об играх и речи не идет. У меня там даже нет админских прав, никакие программки даже свои не могу установить, так что, нет, однозначно»* (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

При этом существует и альтернативная стратегия поведения: геймеры используют учебное или рабочее время для игр. В данном случае мы можем

говорить о размытии игровых границ в аспекте смешивания зон рекреации и трудовой деятельности.

**И.:** *«Да, всегда, когда появляется возможность. На учебу взял ноутбук и пусть гадают, что у тебя там: конспект или онлайн-игра открыта»* (муж., 18 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tribal Wars 2).

**И.:** *«Хм.. в MMORPG – нет, для них нужно фокусировать внимание на игре, всякие залипалки – да, если лекция скучная или не представляет никакого интереса»* (жен., 21 год, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage 2, Tera).

Наиболее нетипичным сценарием, выявленным в рамках интервью, является игра в общественном транспорте. Вероятно, нетипичность данного сценария связана со спецификой онлайн-игр, которая требует стабильности связи и сфокусированности внимания на игре.

**И.:** *«Играю, пока еду на работу в общественном транспорте, просто надо чем-то себя занять»* (муж., 18 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в WoW).

Помимо локаций, где происходит игровая деятельность, частью сценария застревания могут также являться проникновения игровых элементов в повседневную жизнь.

Чаще всего участники фокус-группы утверждали, что онлайн-игра остается только игрой и не переходит в реальную жизнь, однако во время обсуждения были выявлены некоторые особенности размытия игровых границ. Во-первых, существуют случаи использования игрового сленга и терминологии в реальной жизни.

**И.:** *«Бывает использую игровую лексику. Говорю АФК (away from keyboard, отошел от клавиатуры – прим. автора), к примеру, когда ухожу с рабочего места в туалет или поест»* (муж., 25 лет, работник промышленности, 15 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

Во-вторых, в реальной жизни могут использоваться специфические знания, полученные в рамках онлайн-игр, например: советы и жизненные хитрости (лайфхаки), рецепты.

**И.:** *«Переносу в жизнь только возможные советы или лайфхаки, не более» (муж., 27 лет, геодезист, 12 лет игрового стажа, играет DOTA 2).*

**И.:** *«Я лично готовил банановый хлеб по рецепту из игры ARCANUM: Of Steamworks and Magick Obscura, и он был довольно вкусным. ... Из видеоигр можно почерпнуть что-то полезное, главное не забывать, что этого обычно не слишком много, так как видеоигра – это в первую очередь продукт, призванный к развлечению игрока, а не к его обучению чему-то полезному в реальной жизни» (муж., 28 лет, программист, 15 лет игрового стажа, играет в Civilization 6, DOTA 2).*

В-третьих, игровые увлечения могут полностью переходить в реальность. Например, играя в шутеры («стрелялки»), геймер может переходить в спортивные игры с аналогичным содержанием.

**И.:** *«Ранее играл в командные шутаны, сейчас играю в страйкбол. Кроме того, думаю, заслуживаю называться ролевиком. Я регулярно принимаю участие в сталкерстрайке – полигонной ролевой игре по мотивам компьютерной игры сталкер» (муж., 26 лет, аналитик, 11 лет игрового стажа, играет в Black Desert Online).*

Установленная ранее приоритетность игровой деятельности над повседневными делами может создавать конфликтные ситуации в ближайшем окружении геймера, возникающие из-за увлечения видеоиграми. В ходе глубинных интервью были установлены основные причины конфликтов игроков с их ближайшим окружением.

Одной из причин конфликтов является непонимание смысла онлайн-игр ближайшим окружением игроков. Информанты отмечали, что сталкивались с непониманием смысла видеоигр, в том числе в связи с тем, что стороннему наблюдателю может быть неясна их цель и практическая значимость. Отметим, что чаще всего, говоря о данной проблеме, геймеры рассказывали о семье, а не о друзьях и знакомых.

**И.:** *«Родители считали, что это пустая трата времени и все в таком духе. Но со временем они перестали так остро реагировать на мое увлечение.*

*Видимо, смирились» (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).*

**И.:** *«Помню, были постоянные ссоры с отцом, он считает, что игры – это несерьезно, что люди не могут зарабатывать на этом» (жен., 18 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, CS:GO, Grand Theft Auto V, Warcraft, League of Legends).*

**И.:** *«Семье вообще безразлично. А вот друзья считают, что я трачу свое время впустую» (жен., 22 года, музыкант, 15 лет игрового стажа, играет в League of Legends, Final Fantasy 14, Dreamfall Chapters, Witcher, Ashen, Atelier Series, Pokemon).*

Одной из форм непонимания смысла онлайн-игр может становиться страх перед ними и опасения, что они могут нанести вред. В подобных ситуациях окружающие начинают открытое противостояние увлечениям геймера.

**И.:** *«Родители считают, что стрелялки оказывают очень сильное воздействие на психику, хотя, блин, я не знаю, мне кажется, что в Интернете уже просто куча опровержений этому есть. У меня несколько раз отключали комп, вот брали просто из розетки вытаскивали. Доходило до того, что вот там, где счетчики они просто брали и вырубали электричество во всей квартире, чтоб у меня просто комп выключить» (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).*

Поведение самих геймеров может приводить к конфликтным ситуациям с их социальным окружением в офлайн-пространстве. Как было отмечено ранее в диссертационном исследовании, значительная доля геймеров готовы отказаться от повседневных дел ради игры, что не может не сказываться на жизни людей, с которыми они совместно проживают. Ключевыми факторами конфликтов в данном случае могут становиться: отсутствие участия геймера в повседневной жизни семьи, негативные проекции игр на другие сферы деятельности игрока, а также траты на игры.

**И.:** *«Злились они (семья – прим. автора), ну, так как иногда трудно отойти и помочь с чем-нибудь, потому что в ММО нет паузы» (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon nest).*

**И.:** *«Из-за того, что безответственно относился к учебе. Со временем я перестал проводить столько времени в играх и перестал делать это во вред учебе и вообще жизни. Сейчас играю только, если есть свободное время, и происходит это не так часто»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

**И.:** *«Бывали конфликты на почве того, что я трачу деньги на игры, а не на реальную жизнь. А я напому, что подписка на BOB платная»* (муж., 18 лет, студент, 11 лет игрового стажа, играет в WoW).

Хотя основной фокус геймеров в обсуждении конфликтов с ближайшим окружением и смещен на семью, онлайн-игры также могут приводить к конфликтам геймеров с их друзьями в случае, если их интересы на определенный промежуток времени не совпадают.

**И.:** *«С родными редко были конфликты на этой почве. С друзьями больше ссорились. Видите ли, им сходить в клуб или побухать интереснее. Было и такое, что один мой друг обиделся, на что я с ним за компанию не пошел в магазин. Просто такого я и сейчас не понимаю, сходить за компанию с кем-то в магазин»* (муж., 23 года, продавец, 10 лет игрового стажа, играет в Rome: Total War 2).

Результаты анкетирования позволили выяснить, как молодежь, играющая в онлайн-игры, воспринимает отношение окружающих к своему увлечению. Социальную перцепцию определяют как восприятие, понимание и оценку людьми социальных объектов: других людей, самих себя, групп, социальных общностей. При этом социальная перцепция включает в себя такие механизмы, как: эмпатия, проецирование, идентификация, стереотипизация и атрибуция [по: 202]. Как отмечает Д. М. Полев, стереотип является средством категоризации действительности. Категоризация на основе стереотипа характерна именно для социального способа познания и служит для оперативного построения образа, позволяющего без должного опыта интерпретировать любой социальный объект. Однако несмотря на полезные функции, стереотип является грубым инструментом и считается одним из источников ошибок восприятия [161]. Таким образом, несовпадение в восприятии видеоигр между геймерами и их

социальным окружением может приводить к конфликтам, как в случае с тезисом «игра – это пустая трата времени», рассмотренным ранее.

С точки зрения геймеров, в большинстве случаев к их увлечению играми со стороны семьи превалирует нейтральное или безразличное отношение: 31,8 % опрошенных отмечают, что их семья относится к играм, как и к любому другому их увлечению, а 26,2 % отмечают, что их семья не реагирует на увлечение играми.

У большинства опрошенных, сталкивающихся с условно-негативным отношением к их увлечению играми, проблемы связаны с оценками относительно оптимизации времени, проводимого в игре или непониманием данной формы досуга. Так, 24,8 % сталкиваются с мнением родственников, что игры — пустая трата времени, а 7,4 % – с упреками семьи, что игры занимают слишком много времени. С отношением к компьютерным играм как источнику опасности сталкивается лишь небольшая доля опрошенных (5,4 %). Ближайшее окружение (друзья, одноклассники, коллеги), по мнению респондентов, в основном относится к их увлечению так же, как к любому другому (52,1 %), или не реагирует на него (25 %). 11,9 % респондентов сталкиваются с поддержкой своего увлечения со стороны ближайшего окружения. Только 4,5 % опрошенных отмечает, что их ближайшее окружение считает игры пустой тратой времени.

Сравним отношение семьи и ближайшего окружения геймеров к их увлечению компьютерными играми (таблица 7). Сравнение показывает, что среди семей респондентов негативное отношение к увлечению видеоиграми проявляется в шесть раз чаще, чем среди ближайшего окружения.

На подобную разницу в отношении может влиять ряд взаимосвязанных причин. Во-первых, специфика ближайшего окружения геймеров: часть круга общения респондентов сформирована в виртуальном пространстве. Кроме того, большинство опрошенных играет в группах с друзьями из реальной жизни. Таким образом, позитивное и нейтральное отношение к увлечению играми может быть следствием разделения данного увлечения ближайшим окружением геймеров. Во-вторых, как показывают результаты исследования ВЦИОМ, негативное отношение к видеоиграм усиливается в более старших возрастных

группах. Так, только 20 % опрошенных в возрасте от 18-24 лет относятся к увлечению членов семьи играми отрицательно. В возрастной группе от 35 до 44 лет доля декларирующих отрицательное отношение составляет уже 53 % (таблица 8) [146].

Таблица 7 – Отношение семьи и ближайшего окружения геймеров к их увлечению компьютерными играми, по мнению респондентов, %, 2020 г.

Как Ваша семья относится к Вашему увлечению видеоиграми? / Как Ваше ближайшее окружение (друзья, одногруппники, коллеги) относятся к Вашему увлечению видеоиграми?			
	Семья	Ближайшее окружение	Δ
Поддерживают	1,5	11,9	+10,4
Относятся, как и к любому другому моему увлечению	31,8	52,1	+20,3
Не реагируют	26,2	25	-1,2
Считают, что это пустая трата времени	24,8	4,5	-20,3
Считают, что это занимает слишком много моего времени	7,4	0,8	-6,6
Считают, что увлечение компьютерными играми опасно	5,4	0,4	-5
Затрудняюсь ответить	2,9	5,3	+2,4
Итого	100	100	-

Таблица 8 – Отношение членов семьи геймеров к их увлечению компьютерными играми в зависимости от возраста, процент, ВЦИОМ, 2019 г. [146]

Как Вы относитесь к тому, что член вашей семьи играет в видеоигры? (процент от тех, у кого кто-то из членов семьи играют в видеоигры)						
	Все опрошенные	18–24 года	25–34 года	35–44 года	45–59 лет	60 лет и старше
Полностью положительно	5	10	12	7	1	2
Скорее положительно	21	20	31	23	22	15
Безразлично	17	50	20	14	17	11
Скорее отрицательно	34	18	27	38	34	38
Полностью отрицательно	20	2	9	15	24	30

В рамках анализа структурных особенностей коммуникативных взаимодействий был выявлен сценарий расширения коммуникативных

взаимодействий в онлайн-играх. Одним из аспектов данного сценария является трансформация круга общения геймеров вследствие формирования в игре новых социальных связей. В ходе глубинного интервью были выявлены основные сценарии изменения или отсутствия изменений в круге общения геймеров.

Часть информантов отметила, что онлайн-игры позволили им расширить свой круг общения. Одной из главных возможностей онлайн-пространства для расширения круга общения стало нивелирование фактора расстояния, благодаря этому геймеры могут найти друзей в других регионах России или в других странах. При этом коммуникативные взаимодействия с другими игроками в случае укрепления социальных связей переходят из игрового пространства в социальные сети.

**И.:** *«Очень сильно расширился. Появились некоторые знакомые иностранцы, которых в обычной жизни вряд ли так получилось бы встретить. С некоторыми даже подружились, некоторые есть из старых гильдий, с которыми продолжаем общаться через Вконтакте. То есть, он только увеличивается, расширяется граница офлайна»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** *«Да, изменения есть. Появилось, вот, много друзей из разных регионов страны»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Warframe).

**И.:** *«Количество людей в виртуальном пространстве возросло до такой меры, что их стало ощутимо больше, чем в реале»* (жен., 22 года, музыкант, 15 лет игрового стажа, играет в League of Legends, Final Fantasy 14, Dreamfall Chapters, Witcher, Ashen, Atelier Series, Pokemon).

**И.:** *«Он, определенно, пополнился. Стало больше людей из игр, там, социальных сетей, все дела»* (жен., 25 лет, фрилансер, 8 лет игрового стажа, играет в God Eaters 3, Identity V, Cookie run, MO: Astray).

Кроме количественного аспекта расширения круга общения, наблюдается и выход отдельных контактов на качественно новый уровень. Из всего объема онлайн-коммуникаций некоторые геймеры выбирают несколько людей для наиболее близкого общения.

**И.:** *«У меня очень много появилось друзей ВКонтакте и среди близких друзей у меня, ну, прибавилось наверное штуки 2-3. Из, в смысле, интернет-друзей, с которыми мы прям общаемся каждый день очень хорошо разговариваем и так далее, можем делиться всякими секретами, вот, поддерживаем друг друга. То есть, таких у меня три человека, наверное, появилось»* (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

Некоторые игроки отмечают, что игры способствовали развитию их социальных навыков. Высокий темп взаимодействий в играх и постоянная необходимость вступать в коммуникативные взаимодействия для реализации игровых задач, по мнению респондентов, могут способствовать развитию коммуникативных навыков у геймеров.

**И.:** *«Когда ты играешь в игры с социальным уклоном, тебе просто приходится взаимодействовать с другими людьми. Ну и, как бы, конечно же, в процессе ты знакомишься с людьми, с которыми ты готов потом общаться не только на игровые темы. Мой круг общения стал шире, а также мне, наверное, стало легче общаться с людьми в реальной жизни, потому что я уже привык находить контакт с незнакомыми людьми»* (муж., 20 лет, IT-специалист, 7 лет игрового стажа, играет в WoW, Black Desert online).

Отдельные информанты акцентируют внимание на том, что игровые контакты лишь дополнили их круг общения, но не заменили реальных связей. Таким образом, онлайн-игры помогли им расширить круг общения.

**И.:** *«Он изменился, да. Туда, к моим реальным друзьям добавились люди, с которыми познакомилась в игре»* (жен., 30 лет, продавец, 16 лет игрового стажа, играет в The Outer Worlds).

**И.:** *«Круг общения не изменился в реальной жизни, добавились только люди, с которыми я играю»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

Другая группа информантов отмечает, что онлайн-игры никак не повлияли на их круг общения. Об отсутствии изменений в своем круге общения чаще говорят те геймеры, которые играют с людьми из реальной жизни.

**И.:** *«Никак не изменилось. Обычно мы с друзьями играли во что-то одно. Один что-то предлагал, другие были не против. Друзья, которые не играли в ММОРПГ, никуда не делись и отношения ко мне не ухудшилось»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

**И.:** *«Мой круг общения никак не изменился, играю в основном с теми, с кем же и общаюсь в жизни»* (жен., 20 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Neverwinter online).

Существуют и негативные сценарии влияния игры на круг общения игрока. Во-первых, круг общения, созданный во время участия в играх, может полностью исчезнуть после прекращения игровой деятельности. Во-вторых, конфликты, возникающие из-за чрезмерного увлечения играми, могут разрушать привычный круг общения, существующий вне виртуального пространства.

**И.:** *«Во время увлечения онлайн играми круг общения состоял в основном из тех, кто также играет или хотя бы имеет представление об онлайн-играх. После того, как я перестала играть в онлайн-игры, круг моего общения кардинально изменился, сейчас я общаюсь с людьми, которые никогда не играли в такого рода игры»* (жен., 19 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Dragon Nest).

**И.:** *«Когда я сильно и много играл, мое окружение было недовольно. Типо, время тратишь на игры, найди себе девушку и тому подобная чепуха. В итоге со всеми и поругался»* (муж., 23 года, продавец, 10 лет игрового стажа, играет в Rome: Total War 2).

В результате анкетирования было выявлено, что круг общения половины молодых российских геймеров, в основном, состоит из людей, с которыми они познакомились в реальной жизни (49,2 %). У 31,6 % игроков круг общения состоит в равной степени из людей из реальной жизни и из виртуального пространства, а у 18,2 % респондентов – в основном из людей, с которыми они познакомились в процессе игры. Только 1 % опрошенных отмечают, что у них отсутствует какой-либо круг общения. Таким образом, полученные данные демонстрируют, что у почти половины геймеров участие в онлайн-играх

частично или полностью трансформировало круг общения, включив в него виртуальные контакты (49,8 %).

В связи с тем, что онлайн-взаимодействия геймеров вне игрового пространства и включение новых людей в свой круг общения происходят в социальных сетях, необходимо рассмотреть специфику сетевой инфраструктуры игровых сообществ. Как правило, локализаторы онлайн-игр при запуске игры создают сообщества на тему игры в социальных сетях и специализированные форумы по игре на отдельных сайтах (в т.ч. на сайте игры). Глубинные интервью позволили раскрыть основные цели, мотивы и специфику коммуникативных взаимодействий в рамках перечисленных онлайн-платформ. Рассмотрим основные из них.

1. Получение информации об игре от администрации проекта. Игроки посещают сообщества и форумы с целью получения информации об изменениях в игре и игровых новостях, которые публикуют локализаторы или создатели игр. В данном случае подобные ресурсы выступают в роли каналов массовой коммуникации между администрацией игры и геймерами.

*И.:* «Главная цель таких групп – объявление новостей. Сейчас все главные новости и анонсы, в первую очередь, появляются в ВК и на форумах, а на сайте публикуют только в конце, как, например, обновление выйдет» (муж., 22 года, студент, 9 лет игрового стажа, играет в Pokemon GO, DOTA 2, WOW, Hearthstone).

*И.:* «Это вызывает у меня большой интерес. Новинки, там всякие, обновления, это всегда классно. А главная цель, наверное, – информирование людей» (жен., 18 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в DOTA 2, CS:GO, Grand Theft Auto V, Warcraft, League of Legends).

2. Поиск единомышленников и консолидация игрового сообщества. Группы и форумы рассматриваются игроками как платформы для поиска единомышленников и членов игровых групп. Комментарийные интерфейсы социальных сетей и разные темы форумов позволяют игрокам как обсуждать игровые новости, так и общаться между собой на отвлеченные темы.

**И.:** *«Узнать, что происходит вообще в мире и пообщаться с игроками, такими же, как и мы. Общение, донесение какой-либо информации до пользователя»* (жен., 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

**И.:** *«Являюсь участником групп в ВК, как я считаю, целью данных сообществ является как и поиск единомышленников, так и различные новости по игре, различные мемы и все такое»* (жен., 19 лет, студент, 1 год игрового стажа, играет в Blade & Soul).

**И.:** *«Ну, мне просто интересны новости обновлений и просто об игре можно узнать что-то новое, также сообщества могут помочь найти игроков для пати и общения»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon nest).

**И.:** *«Ну, я пользуюсь форумами и сайтами в основном для поиска информации по игре. Но многие используют их и вот просто для общения. Каждый находит что-то свое, думаю, да. Например, во флудилках, так называют специальные темы на форуме, можно говорить вообще о чем угодно»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

3. Получение и оказание помощи. Группы игр и форумы могут функционировать как платформы для обмена знаниями между игроками. Формат взаимодействия в них строится на базе чувства солидарности и безвозмездной взаимопомощи.

**И.:** *«Цель игровых сообществ – общение и консолидация комьюнити. Когда был новичком, то частенько заглядывал на форум в поисках советов от опытных игроков. Так что, я думаю, основная цель форума – помощь игрокам, как новичкам, так и профессионалам»* (муж., 18 лет, студент, 11 лет игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** *«В таких группах можно получить у более опытных игроков совет, ну, или просто пообщаться с людьми со схожими интересами. Важно, что взамен за помощь никто ничего не просит, да и не принято это»* (муж., 20 лет, IT-специалист, 7 лет игрового стажа, играет в WoW, Black Desert online).

**И.:** *«Я думаю, главная цель таких групп – помощь новичкам, обсуждение багов и новых патчей»* (муж., 19 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls V: Skyrim, Defense of the Ancients 2, CS:GO, WoW: Legion).

4. Взаимодействие с администрацией (в т.ч. создателями) игры. Онлайн-ресурсы, которые созданы администрацией игры, предоставляют возможности обратной связи для игроков, стремящихся донести свое мнение до создателей игры. Данный аспект выступает как форма обратной связи в данном канале массовой коммуникации.

**И.:** *«Там можно оставлять свое мнение, предложения по игровому процессу, писать об ошибках, плюс также то же самое общение. Другого способа быстро связаться с администрацией просто нет»* (муж., 23 лет, работник банка, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage II, WoW).

Среди игроков, которые не пользуются форумами и не состоят в группах игр в социальных сетях, существует альтернативное мнение. Некоторые информанты считают данные ресурсы бесполезными, не видят в них идейного единства с сообществом и возможностей для взаимодействия.

**И.:** *«О, нет. Это – гиблые места, и все. Непонятные люди обсуждают непонятные темы, вечно одни и те же лица в комментариях, а смысла в их словах нет, только раздутое самомнение»* (жен., 19 лет, студент, 3 года игрового стажа, играет в Goddess).

**И.:** *«На форумах мне вообще никогда особо не нравилось, и я их не понимал. Не знаю, какая цель. Не знаю, что там можно обсуждать. Заходил иногда из любопытства, но там обычно абсолютно уныло. Наверное, это объединяет людей по игре. Я же не чувствую через группы и форумы этого объединения»* (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).

Онлайн-игры могут создавать не только практики, связанные с виртуальным пространством игры, но и внеигровые практики, связанные с онлайн-творчеством и офлайн-мероприятиями. Переход от онлайн- к офлайн-

взаимодействия можно обозначить как сценарий переноса коммуникативных взаимодействий.

Одним из направлений внеигровых практик является «фан-арт» – объекты аудиовизуального направления искусства, создаваемые отдельными членами игрового сообщества. Фан-арт является пограничным явлением между внеигровыми онлайн- и офлайн-практиками, поскольку он может создаваться как в реальном, так и в виртуальном пространстве и распространяться через социальные сети.

**И.:** *«Я люблю пейзажи своих любимых локаций из игр. Также нередко встречаются неплохие арты игровых персонажей»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в DOTA 2).

**И.:** *«Сказать честно, мне нравится большая часть проявлений творчества фанатов, кроме я думаю, песен, посвященных играм. Уж слишком они кринжовые (постыдными – прим. автора) получаются»* (муж., 18 лет, студент, 11 лет игрового стажа, играет в WoW).

**И.:** *«Мне нравятся хорошо нарисованные картинки, изображающие армии разных временных периодов, в историческом или фэнтезийном сеттинге»* (муж., 18 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Tribal Wars 2).

**И.:** *«<...> какие-нибудь там фанфики или какие-нибудь книги официальные там по поводу Азерота и прочего, сопротивления Альянса и Орды. Поэтому, в основном такой контент <...>»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** *«Комиксы по сюжету игры и просто красивые арты персонажей из игры»* (муж., 18 лет, студент, 6 лет игрового стажа, играет в Dragon Nest).

**И.:** *«Мне нравятся качественные косплеи, ну, там без эротики, а такие чтобы, одной своей фотографией передавали и манеры, и поведение героя»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

Среди геймеров присутствует неоднозначная оценка фан-арт как направления, главным образом основанная на личных представлениях информантов. Геймеры акцентировали свое внимание на определенных

направлениях фан-арта, среди которых они выделяют: «арты» (авторские рисунки на основе модели игровых персонажей или NPC); песни про игры и игровые события; «фанфики» (авторские рассказы, основные на материалах другого произведения); комиксы по сюжету игры.

Следующим направлением, относящимся к офлайн-практикам, является «косплей» – перевоплощение в различные роли, заключающееся в переодевании в костюмы и отыгрывании характера, пластики тела и мимики персонажей. Хотя феномен косплея намного старше индустрии компьютерных игр, на сегодняшний день значительный сегмент косплееров и их фан-базы формируется из игрового сообщества. Среди части информантов наблюдается позитивное отношение к профессиональным и любительским практикам косплея. Опрошенные обращают большое внимание на качество косплея, его проработанность, детали костюма и внешний вид косплеера, который должен быть аутентичен игровому персонажу.

**И.:** *«Ой, положительно! Чем больше, тем лучше, очень часто слежу за всеми событиями: и «Е3» и «Comic-Con». Очень положительно к этому отношусь».*

**И.:** *«Я к косплею вообще очень положительно отношусь, но, если этот косплей не <...> (ненормативная лексика – прим. автора). Мне очень нравятся парни-косплееры, но их очень мало. Я как человек, который, в косплее хоть немного шарит (разбирается – прим. автора), я смотрю, в первую очередь на сложность костюма, на похожесть с персонажами, если костюма как такового нет, то есть, если допустим косплеят аниме тянок (женских персонажей – прим. автора), на схожесть с персонажами и так далее, на укладку парика и на грим или макияж <...>» (жен. 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).*

Отметим, что отношение геймеров к косплею не ограничивается только позитивной позицией, часть информантов указала на отсутствие идейного и терминологического объединения с косплеем.

**И.:** *«Я с косплеем не на одной волне. Я их образы воспринимаю как элемент домашнего театра, не более того» (жен., 20 лет, студент, 5 лет игрового стажа, играет в Lineage 2).*

**И.:** *«У нас в принципе это не востребовано в той же «DOTA», да, там блин и косплеят очень часто одни ... [девушки], господи они меня бесят, потому что косплеят каких-то персонажей, которые должны нравятся парням, но не имею за собой никакого смысла...»* (муж., 5 лет игрового стажа, играет в WoW и «DOTA 2»).

Информанты указали и на тот факт, что отождествление себя с каким-то образом (персонажем) может привести к тому, что чужой, придуманный жизненный опыт будет восприниматься как свой, что мешает конструированию и реализации своих уникальных целей.

**И.:** *«На мой взгляд, здесь возможна подмена своей жизни чужой, искусственной. Человек может превратиться в неадекват»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

Изучение опыта информантов, занимающихся косплеем или принимающих участие в различных игровых мероприятиях, позволяет нам обозначить основные трудности вхождения в данную практику. Занятия косплеем требуют больших временных затрат и наличия творческих навыков. Оценка качества косплея самим косплеером является субъективной и зависит от целей его занятия, например, существует дифференциация между косплеем для развлечения и фотографий и косплеем для мероприятий.

**И.:** *«Косплей мне кажется прикольным занятием. Это как Хэллоуин без Хэллоуина. Но сам заняться этим я бы не хотел. Уж очень это трудоемкое мероприятие.»* (муж., 19 лет, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Destiny 2).

**И.:** *«Косплей? Отношусь очень хорошо. Люди стараются, делают, как можно иначе отнестись? Сама не хотела бы: руки-крюки для шитья и крафта.»* (жен., 21 год, студент, 7 лет игрового стажа, играет в Lineage 2, Tera).

Как отмечают информанты, косплей является ресурсно затратным хобби и требует финансовых вложений для покупки материалов и предметов образа.

**И.:** *«Я уже косплеила и принимала участие. Но суть в том, что косплей, в принципе, дорогое удовольствие довольно-таки. То есть, например, какой-нибудь парик дешевле косаря ты не купишь, костюм пошив только 1500 стоит*

*в швеи плюс ткань тебе выйдет касика на 3. Это без учета крафта, только пошив и ну этот ну, короче, да, пошив.»* (жен. 21 год, блогер, 5 лет игрового стажа, играет в Rust).

Косплей рассматривается как публичная деятельность и, в связи с этим, для самореализации косплееров требуются площадки игровых мероприятий, которые будут концентрировать внимание наблюдателей. Если в аспекте фотографий и тематических групп в социальных сетях данная проблема нивелируется, хотя такой формат значительно приуменьшает творческие возможности косплеера, то в аспекте офлайн-мероприятий поиск подобных площадок в России является проблематичным. В связи с этим актуальным является изучение опыта посещения геймерами офлайн-мероприятий, а также мотивов и намерений посещения подобных мероприятий.

**И.:** *«Просто как посетитель бы да, ходил на такие мероприятия. Например, на тот же «Comic-Con». Он в России проводится. Там вот что интересно, там же выступают и косплей, и сами авторы игр, и авторы мультфильмов, и авторы комиксов и с некоторыми я бы хотел лично пообщаться и там, например, автограф взять, это да»* (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).

**И.:** *«Для меня офлайн-площадки представляют большую ценность. В первую очередь это возможность встретиться с другими игроками и обменяться опытом в создании костюмов, основанных на персонажах из любимых игр. В офлайне, в отличие от онлайн, играет роль не только красивый костюм, но и то, как ты отыгрываешь персонажа и его характер. Но такие мероприятия проходят очень редко и, как правило, в Москве или Питере»* (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).

Результаты проведенного исследования позволяют сделать выводы об отношении геймеров к мероприятиям на игровую тематику. Внимание игрового сообщества в первую очередь ориентировано на крупные всероссийские («ИгроМир», «Comic-Con Russia») и международные («E3», «BlizzCon») мероприятия. Мероприятия и сходки локального масштаба являются, скорее,

исключением. Таким образом, с одной стороны, игровое сообщество практически создает собственные локальные мероприятия, а с другой – рассматривает как препятствие к участию в мероприятиях их централизацию на столице и городах федерального значения (например, «Comic-Con Russia» проходит в г. Москва и г. Санкт-Петербурге).

**И.:** *«В игровых мероприятиях не участвовал, но очень хотел бы посетить «ИгроМир» (муж., 20 лет, студент, 8 лет игрового стажа, играет в The Elder Scrolls Online).*

**И.:** *«К сожалению, не был ни на одном подобном мероприятии. С удовольствием ходил бы на «ИгроМир». «Интернешнл» по Доте, но, – это из области фантастики. Или хотя бы эпицентр, тоже турнир по Доте. Но возможности пока съездить туда нет. Как-нибудь обязательно посещу. Хочется почувствовать эту атмосферу» (муж., 23 года, научный работник, 4 года игрового стажа, играет в Perfect World, WoW).*

**И.:** *«Ходила на фестивали и сходки. Местные игроки там организовывали встречу. Если бы предложили еще раз туда сходить, я бы не отказалась» (жен., 30 лет, продавец, 16 лет игрового стажа, играет в The Outer Worlds).*

Примечательно, что не все геймеры заинтересованы в участии в игровых мероприятиях.

**И.:** *«Если честно, нет. Меня это тоже как-то не особо вдохновляет. Вот. Я просто играю и все. Меня это прям так сильно все это не затягивает. Вот» (жен., 30 лет, врач, 2 года игрового стажа, играет в Blade & Soul).*

По данным проведенного исследования, были выявлены основные аспекты интереса геймеров к офлайн-мероприятиям: возможность ознакомиться с новыми играми и игровыми технологиями, знакомство с другими геймерами и общение с разработчиками и геймдизайнерами игр, а также получение эмоций от участия в мероприятиях.

**И.:** *«Естественно, это съездить на «Е3» в Лос-Анджелес. Это прям очень интересно. Потому что там, ну, во-первых, и новинки видеоигр, во-вторых, и огромное количество, и художников, и программистов, и разработчиков,*

*и сценаристов, которые это все презентуют. Это очень интересные люди, с которыми было бы здорово пообщаться. Ну и, во-первых, это, естественно, увидеть все самым первым, попробовать поиграть в новинки, которые еще не вышли, которые могут выйти только через год, а презентуются на «ЕЗ» сейчас. <...> Плюс узнать какие-то новые механики, технологии, используемые в видеоиграх» (муж., 25 лет, преподаватель, 10 лет игрового стажа, играет в WoW и Terra).*

**И.:** «<...> «ИгроМир» какой-нибудь, да, но я живу не в том городе <...>» (жен., 20 лет, студент, 10 лет игрового стажа, играет в Overwatch, Borderlands, Team Fortress 2).

Внеигровые практики взаимодействия пользователей видеоигр, по сравнению с игроками в нецифровые игры, претерпели значительную трансформацию, связанную с отказом от встреч в реальной жизни. Например, если онлайн игроки в настольные игры часто направлены на встречу в реальной жизни, то игроки в видеоигры, скорее, не заинтересованы во встречах с другими игроками из своего региона. Возможными причинами этого могут быть то, что часть геймеров играют в основном со своими друзьями из реальной жизни, либо формируют социальные связи с игроками из других регионов.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2**

1. По структурно-содержательным особенностям и характеристикам коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх можно разделить на доигровые, внутриигровые и постигровые. Доигровые коммуникативные взаимодействия связаны с процессом включения игрока в онлайн-игры и задействуют как массовую (реклама в СМИ и сети Интернет, видеообзоры у блогеров), так и межличностную коммуникацию (учебные коллективы, друзья, знакомые). Внутриигровые коммуникативные взаимодействия включают в себя: использование средств массовой коммуникации внутри онлайн-игры, освоение игрового сленга и правил, вступление в игровые объединения (группы и гильдии), а также конфликты

между игроками. Постигровые коммуникативные взаимодействия связаны с переходом общения молодежи в онлайн-пространство вне игры (сайты, форумы, социальные сети) или в офлайн-пространство.

2. Наиболее эффективными каналами информирования молодежи об онлайн-играх являются друзья (43,6 %) и видеообзоры (33,8 %). Существуют две основные стратегии, которые используют представители молодежного сегмента интернет-аудитории при выборе онлайн-игр: реферальная стратегия и агентная стратегия. При использовании реферальной стратегии основной причиной выбора игры становится информирование и приглашение в игру от уже вовлеченных в игру друзей и знакомых. Агентная стратегия включения предполагает поиск и анализ информации, просмотр видеообзоров и селективный отбор. Следуя агентной стратегии включения в онлайн-игры, информанты обращают внимание на особенности игровой механики (совмещение элементов разных игровых жанров, простое управление, динамика игры), специфику технических особенностей игры (кроссплатформенность, низкие системные требования, графику), время существования игрового сервера (новая игра или существующая уже долгое время), особенности состава игрового сообщества (российское или зарубежное).

3. Представители молодежного сегмента практически не рефлексиируют относительно медиаобразов, используемых в сюжетах игр. Массовая коммуникация в онлайн-играх интересует игроков преимущественно с позиции использования механизма «глобального чата» и его функциональной нагрузки в коммуникативных взаимодействиях: функции рекрутинга и группообразования; реализации практик обмена; получения информационной поддержки со стороны других игроков; проведения дискуссий на игровые и неигровые тематики.

4. Использование в онлайн-играх специального терминологического аппарата (игрового сленга) вызывало сложности в начале игры только у части информантов. При этом геймеры отмечают в качестве специфических черт

игрового сленга широкое использование англицизмов и отсутствие терминологического единства даже в играх одного жанра.

5. В качестве тенденций изменения коммуникативных взаимодействий при переходе от многопользовательских нецифровых игр к онлайн-играм установлено, что, во-первых, существуют игроки, которые сознательно ограничивают коммуникативные взаимодействия и избегают вступлений в игровые объединения. Появляются «игроки-кочевники», которые вступают в гильдии для достижения какой-то небольшой цели и выходят из гильдии после ее достижения, чтобы не попадать в систему взаимных ожиданий и обязательств. Во-вторых, значительно сократилось количество невербальной коммуникации между игроками, что вызывает неоднозначные реакции.

Молодых игроков можно разделить на три группы в зависимости от их отношения к снижению роли или полному отсутствию невербальной коммуникации и зрительного контакта в онлайн-играх:

– представители первой группы рассматривают отсутствие зрительного контакта между игроками как плюс онлайн-игр, которые позволяют лучше сконцентрироваться на игровом процессе, абстрагироваться от реальности или отдохнуть от коммуникации с людьми в реальной жизни;

– представители второй группы говорят о том, что отсутствие зрительного контакта между игроками создает трудности при общении, так, как исчезает возможность понимать эмоции собеседника;

– представители третьей группы отмечают, что отсутствие зрительного контакта является сюжетным требованием видеоигры, и взаимодействия, опосредованные аватаром, способствуют раскрытию ее ролевой составляющей.

6. В рамках внутриигровых коммуникативных взаимодействий игроки могут вступать в краткосрочные (временные группы) и долгосрочные (гильдии) формы объединений. При этом наиболее предпочтительной формой объединений для игроков являются временные группы (63 %), а в гильдиях состоит только каждый четвертый игрок (25,8 %).

Специфика формирования игровых групп заключается, во-первых, в мотивах вступления в них, основными из которых являются поиск общения (68,9 %) и решение конкретных игровых задач, не предполагающих формирования взаимных обязательств (решение задач, с которыми не может справиться один игрок (50,9 %); ускорение развития своего персонажа (38,2 %)). Во-вторых, в том, что по своему составу игровые группы чаще всего формируются на основе контактов игрока из реальной жизни (34,6 %) или гибридно – совмещая друзей из реальной жизни и других случайных игроков в рамках одного объединения (32,3 %). Стратегия формирования группы только из внутриигровых контактов является малораспространенной: 14,8 % вступают в группы из случайных игроков, а 10,4 % играют в группах только с друзьями по игре. Согласно результатам качественного исследования, потребность в создании группы из незнакомых ранее людей актуализируется, если игрок не находит в своем ближайшем окружении людей, с которыми он мог бы совместно провести время в игре. В-третьих, в возможности затвердевания социальных связей и формирования постоянной группы («const party»), представляющей собой устойчивую группу игроков, которая стабильно собирается для совместной игры.

Гильдии являются долгосрочными объединениями, обладающими иерархией, системой правил и обязательствами между игроками и гильдией. В отличие от групп, которые бесследно исчезают при выходе всех игроков из группы или из онлайн-игры, гильдии являются стабильными объединениями. Основными мотивами вступления в гильдии являются: элементы игровой механики, которые предполагают стимулирование игрока к коммуникативным взаимодействиям – бонусы от игры за членство в объединении (49,2 %), ускорение развития своего персонажа (47,2 %) и доступ к уникальному игровому контенту только игрокам гильдий (43 %). Социальные мотивы вступления в гильдии сохраняются, но уходят на второй план: для постоянного общения во время игры в гильдии вступают 37,1 % опрошенных, а для поиска людей со схожими интересами – 28,3 %.

Основная специфика подбора гильдий игроками и коммуникативных взаимодействий внутри них заключается в том, что:

– часть игроков ориентируется на распределение игроков в гильдии по часовым поясам, чтобы выбрать гильдию, где максимальная активность приходится на их игровое время;

– в гильдиях формируются взаимные обязательства в формате «дарообмена», когда игрок может получать бонусы от вступления в гильдию и помощь от игроков в ней состоящих, но при этом от него также будут ожидать участие в жизни гильдии и помощь в ее развитии;

– гильдии рассматриваются как способ реализации мотива поиска продолжительного общения на различные темы, в том числе на неигровые;

– наличие в гильдии конфликтов между игроками или низкая активность игроков могут быть причинами для выхода из гильдии;

– в гильдиях существует система правил общения, которая регламентируется и легитимируется самими игроками. При этом правила гильдии могут охватывать и действия игрока вне взаимодействий внутри гильдии. Таким образом, гильдия может выступать в качестве референтной группы.

7. К числу причин конфликтов между представителями молодежной интернет-аудитории во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий относятся: нарушение норм общения, отсутствие навыков командной работы, разница в игровых навыках и эмоциональных реакциях на игровые ситуации, конкуренция между игроками за игровые ресурсы, личная неприязнь на фоне национальной принадлежности или политических взглядов, социальное неравенство в игре из-за функции вложения реальных денежных средств в игру. При возникновении конфликтов со случайными игроками геймеры не стремятся прийти к их конструктивному разрешению, а возможности примирения при конфликтах рассматриваются только в отношении друзей из реальной жизни. При конфликтных коммуникативных взаимодействиях игроки могут прибегать к следующим действиям: словесная агрессия; практики нанесения ущерба,

которые реализуются в виде атак на игровой аватар оппонента (в том числе, если речь идет о союзнике), привлечении внешнего арбитража для наложения санкций или совершение действий для проигрыша своей команды; практики исключения (например, исключение из матча или блокировка отправки личных сообщений).

8. Пролонгирование коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх осуществляется в рамках трех основных сценариев: сценария расширения коммуникативных взаимодействий, сценария застревания и сценария переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн.

Сценарий расширения коммуникативных взаимодействий состоит, во-первых, во вступлении в объединения в онлайн-играх (группы и гильдии) и расширении на базе них своего круга общения, в том числе путем создания «слабых связей». Во-вторых, в использовании для игровых коммуникативных взаимодействий голосовых чатов и социальных сетей, что снижает степень анонимности игрока. В-третьих, в посещении специализированных онлайн-ресурсов для коммуникации с другими игроками (например, групп игры в социальных сетях и форумов). В-четвертых, в мотивации игрока к поиску долгосрочного общения и укреплению социальных связей в игре (например, путем создания «постоянной группы»). Использование элементов данного сценария позволяет игроку увеличить как длительность взаимодействия с другими игроками в рамках одной игровой сессии (например, при объединении в группу), так, и общую продолжительность коммуникативных взаимодействий с другими игроками вне зависимости от игрового процесса или событий.

Сценарий застревания состоит в приоритетности игровых коммуникативных взаимодействий над другими сферами жизни игрока, размытии игрового пространства (например, игрок начинает заходить в онлайн-игру на работе или во время учебы), а также проникновении игровых элементов в реальную жизнь (например, игрового сленга). Существует два вектора реализации данного сценария, первый обусловлен «застреванием» в связи со взаимными обязательствами с другими игроками, сформированными в рамках коммуникативных взаимодействий, а второй – в «застревании» на основе

внутренних мотивов игрока включиться в игру. Следование игроком данному сценарию может приводить к возникновению конфликтов с друзьями и родственниками, а также к проблемам в других сферах повседневной жизни.

Сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн заключается в возможностях игрока принимать участие в коммуникативных взаимодействиях с игровым сообществом в реальной жизни, а не в виртуальном пространстве. Внеигровые практики коммуникативных взаимодействий геймеров могут проявляться в формате творческой деятельности и ее обсуждения («фан-арт», «косплей»), а также в рамках участия в офлайн-мероприятиях.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках авторского подхода к исследованию коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх релевантными концепциями являются: теория коммуникативного действия Ю. Хабермаса; отдельные положения структурно-функционального подхода к анализу коммуникации в обществе, раскрытые в работах Т. Парсонса, Э. Дюркгейма, Г. Лассуэлла, П. Лазарсфельда и Р. Мертон; теория социального обмена Дж. Хоманса и П. Блау; теория массовой коммуникации Д. МакКьюэлла; теория социальных групп Ч. Х. Кули и концепция «силы слабых связей» М. Грановеттера.

В результате применения методологии историко-социологического анализа дана авторская дефиниция понятия «коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх». Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх – система социально-детерминированных, устойчивых, воспроизводимых способов общения на основе познания, интерпретации, трансляции игровых сюжетов, событий, траекторий, репрезентируемых как внутри, так и во вне игрового пространства. Коммуникативные взаимодействия формируют игровой опыт и опыт общения, актуализируют значимые и противоречивые смыслы, символы, разноплановые ценности, социальную информацию, проявляются в двух видах – позитивном и негативном, а также двух уровнях – игровом и вне игровом, обладают избирательностью в отношении (не)участия в игровых сообществах, существенно зависят от культурного контекста субъектов общения.

По результатам анализа исследований коммуникативных взаимодействий в нецифровых играх, работ по теме видеоигр и онлайн-игр, а также результатов авторских социологических исследований выделены основные изменения коммуникативных взаимодействий в игровой деятельности при переходе от многопользовательских офлайн-игр к онлайн-играм.

Во-первых, произошло существенное сокращение невербальной коммуникации между игроками, что вызывает у них неоднозначную реакцию. Согласно результатам диссертационного исследования, существует три группы игроков по отношению к данному изменению. Представители первой группы рассматривают отсутствие зрительного контакта как положительную сторону онлайн-игры, в связи с тем, что это позволяет лучше сконцентрироваться на игровом процессе или абстрагироваться от реальности. Представители второй группы говорят о том, что отсутствие непосредственного контакта с собеседником создает трудности при общении так, как исчезает возможность понимать эмоции собеседника. Представители третьей группы отмечают, что отсутствие зрительного контакта является сюжетным требованием видеоигры, и взаимодействия, опосредованные аватаром, способствуют раскрытию ее ролевой составляющей.

Во-вторых, в онлайн-играх существует возможность с помощью игровых механик сознательно ограничивать коммуникативные взаимодействия, в том числе по результатам исследований, можно говорить о формировании кластера игроков, которые избегают вступления в коммуникативные взаимодействия в онлайн-пространстве. Помимо этого, в связи с доступностью вступления в долгосрочные объединения (гильдии) для всех игроков, участвующих в играх, где реализована эта опция, появляются «игроки-кочевники». Эти игроки вступают в гильдии для достижения какой-то небольшой цели и выходят из гильдии после ее достижения, чтобы не попадать в систему взаимных ожиданий и обязательств.

По содержательным и структурным особенностям коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх включают доигровые, внутриигровые и постигровые взаимодействия.

Доигровые коммуникативные взаимодействия содержат: процесс включения игрока в онлайн-игру, акторов рекрутирования в игру и работу различных уровней коммуникативной системы. Установлено, что представители молодежного сегмента интернет-аудитории используют две основные стратегии

выборы онлайн-игры: реферальную стратегию и агентную стратегию. Специфика реферальной стратегии заключается в выборе онлайн-игры на основе наличия друзей или членов социального окружения, которые в нее уже играют, при этом будущий игрок может как получить приглашение присоединиться к игре от членов социального окружения, так и самостоятельно принять решение начать игру для появления нового общего увлечения. Агентная стратегия базируется на многофакторном выборе онлайн-игры путем изучения ее содержательных характеристик, анализа информации об игре и селективного отбора. В процессе селективного отбора игроки могут обращать внимание на следующие содержательные характеристики онлайн-игры: особенности игровой механики (совмещение элементов разных игровых жанров, простое управление, динамика игры), специфику технических особенностей игры (кроссплатформенность, низкие системные требования, графику), время существования игрового сервера (новая игра или существующая уже долгое время), особенности состава игрового сообщества (российское или зарубежное). Реферальная стратегия является преобладающей (43,6 %), в то время как агентная стратегия характерна для 38,5 % молодежи.

Основными мотивами начала игровой деятельности и коммуникативных взаимодействий в онлайн-игре являются: социальные потребности в общении (борьба с одиночеством, возможность совместной игры с друзьями из реальной жизни или виртуального пространства) и приобретения статуса (наличие соревновательных аспектов в игре), социально-психологические мотивы (поиск способов психологической разгрузки и содержательного досуга, стремление получить эмоции от игрового процесса), а также внешнее мотивирование игрока за счет использования аксиомы стимула в игровых механиках (возможность получить бонусы в игре за регулярную активность).

Внутриигровые коммуникативные взаимодействия охватывают: мотивы начала игровой сессии и взаимодействий с другими игроками, использование средств коммуникации для связи с другими игроками, освоение и применение игрового сленга и правил, а также вступление в игровые объединения (группы

и гильдии). По данным количественных и качественных авторских социологических исследований, были выявлены основные содержательные аспекты внутриигровых коммуникативных взаимодействий.

Основными формами игровых объединений являются краткосрочные (группы) и долгосрочные (гильдии). Группы являются более предпочтительной формой объединений для игроков, в них вступают 63 % игроков, а в гильдии – только 25,8 %. Основным отличием групп от гильдий является их ориентация на краткосрочность и динамичность коммуникативных взаимодействий, решение конкретных игровых задач (решение задач, с которыми не может справиться один игрок и ускорение развития персонажа). В рамках коммуникативных взаимодействий в группах, как правило, отсутствует закрепленный свод правил и долгосрочные взаимные обязательства между участниками. Таким образом, группы по своей специфике способствуют «общению без обязательств», представители молодежной интернет-аудитории могут создать группу для решения одной игровой задачи и после этого группа пропадет бесследно, даже не сформировав социальных связей между ее участниками.

Стоит отметить, что это не исключает возможность приоритета долговременного межличностного общения при формировании групп на основе уже существующих социальных связей. Это обусловлено тем, что две трети игроков используют контакты из реальной жизни при формировании групп в игре. Потребность в создании группы полностью из случайных игроков или игровых контактов появляется у игрока, если он не находит в своем ближайшем окружении людей, с которыми бы он мог совместно провести время в игре. В результате коммуникативных взаимодействий в группах существует возможность затвердевания социальных связей и формирования постоянной группы («const party»), которая представляет собой устойчивую группу игроков, стабильно собирающуюся для совместной игры.

Коммуникативные взаимодействия в формате гильдии характеризуются рядом отличительных особенностей. Во-первых, долговременностью существования объединения, что позволяет игрокам рассматривать вступление в

гильдию как способ реализации мотива поиска продолжительного общения на различные темы. Во-вторых, при подборе гильдии игроки могут руководствоваться распределением игроков в гильдии по часовым поясам, что может позволять создавать региональные сообщества в играх. В-третьих, в гильдиях формируются взаимные обязательства в формате «дарообмена», когда игрок получает помощь от игроков гильдии, а гильдия ожидает от него участия в совместных игровых активностях. В-четвертых, гильдия выступает в качестве референтной группы за счет формирования правил поведения игроков, которые могут регламентировать как взаимодействия внутри гильдии, так и в игре в целом.

В качестве средств внутриигровых коммуникативных взаимодействий игроки используют игровой чат и сторонние программы для голосового общения. Игровой чат в зависимости от выбранной опции может являться средством межличностной, внутригрупповой или массовой коммуникации (глобальный чат). Массовая коммуникация в онлайн-играх рассматривается игроками с позиции ее функциональной нагрузки в рамках коммуникативных взаимодействий между геймерами: функции рекрутинга и группообразования; реализации практик обмена; получения информационной поддержки со стороны других игроков; проведения дискуссий на игровые и неигровые тематики. Голосовые чаты используются игроками как для координации совместных действий во время игры с группой или гильдией, так и для общения с другими игроками на неигровые темы. Стоит отметить, что не все геймеры позитивно относятся к общению в голосовых чатах и готовы в нем участвовать.

Использование в онлайн-играх специального терминологического аппарата (игрового сленга) может вызывать у молодежи сложности в начале игры. Однако сложности при освоении сленга не носят массовый характер и не выступают в качестве препятствия для участия в игре.

Коммуникативные взаимодействия в онлайн-играх осуществляются с учетом правил игры, установленных администрацией игры, а также правил, которые считают нормативными сами игроки. С точки зрения молодежи,

общепринятыми правилами взаимодействия в онлайн-играх являются: соблюдение социально-приемлемых норм общения и отсутствие беспочвенной агрессии к другим игрокам, отсутствие дискриминации по отношению к новичкам в играх, а также сохранение позитивного игрового опыта для всех игроков команды (действия игрока не должны портить игру другим геймерам). При этом игрокам свойственно нарушать правила, даже те, которые они сами считают легитимными. В частности, в рамках исследований было установлено, что информанты совершали следующие нарушения: оскорбительное поведение; убийство союзников (тимкилл); использование сторонних программ для мошенничества в игре (читерство); совершение действий для намеренного проигрыша матча командой; продажа аккаунтов; продажа игровых ресурсов за реальные денежные средства. Отметим, что основные виды нарушений правил в онлайн-играх происходят именно во время коммуникативных взаимодействий игроков, исключение из этой тенденции составляет только использование сторонних программ (читерство).

Постигровые коммуникативные взаимодействия связаны с переходом коммуникативных взаимодействий молодежи в онлайн-пространство вне игры (сайты, форумы, социальные сети) или в офлайн-пространство (офлайн-мероприятия, творческие практики). Основными мотивами постигровых коммуникаций являются: поиск единомышленников и членов игровых групп, обсуждение игровых новостей и общение на вне игровую тематику, а также обмен знаниями. При этом формат в рамках постигровых коммуникативных взаимодействий строится на базе чувства солидарности и безвозмездной взаимопомощи.

По результатам диссертационного исследования были идентифицированы основные причины конфликтов между представителями молодежной интернет-аудитории во время внутриигровых коммуникативных взаимодействий, к которым относятся: нарушение норм общения; отсутствие навыков командной работы; невозможность осуществить совместные действия, обусловленная разницей в игровых навыках и эмоциональной реакцией некоторых игроков на

игровые ситуации; конкуренция между игроками за игровые ресурсы; личная неприязнь на фоне национальной принадлежности или политических взглядов; социальное неравенство в игре из-за функции вложения реальных денежных средств в игру.

Конфликты игроков в онлайн-играх, как правило, не предполагают стратегий примирения или разрешения противоречий, за исключением случая, когда конфликт произошел с человеком, которого игрок знает в реальной жизни. Это обусловлено тем, что во время конфликта случайные игроки рассматриваются молодежью как те люди, с которыми коммуникативные взаимодействия после игровой сессии прекратятся, а, следовательно, восстановление отношений с ними не имеет смысла.

По результатам качественных исследований молодые игроки назвали следующие варианты разрешения конфликтной ситуации: словесная агрессия, практики нанесения ущерба и исключения. К практикам нанесения ущерба относятся: атаки на игровой аватар оппонента, привлечение внешнего арбитра для наложения санкций на оппонента (например, блокировки аккаунта), а также совершение действий для проигрыша своей команды (например, преждевременный выход из игры или помощь противнику). Практики исключения включают в себя исключение оппонента из матча или блокировку отправки сообщений для него (персонально игроку). Отметим, что хотя практики исключения останавливают словесную агрессию, но не решают противоречий и оставляют возможности для других методов продолжения конфликта.

По данным авторских исследований были выделены и охарактеризованы три основных сценария пролонгирования коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх: сценарий расширения коммуникативных взаимодействий, сценарий застревания и сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн.

Сценарий расширения коммуникативных взаимодействий включает в себя комплекс действий и мотивов игрока, реализуемых в рамках игровых коммуникативных взаимодействий, направленных на формирование социальных

связей в игре и расширение круга общения за счет игровых контактов. Для реализации данного сценария молодежью в онлайн-играх используются как игровые механики (вступление в игровые объединения), так и дополнительные внеигровые средства для общения с другими игроками (голосовые чаты, форумы, группы игры в социальных сетях), которые в том числе снижают степень анонимности игрока. К содержательным аспектам данного сценария относятся мотивы поиска людей для долгосрочного общения (в том числе на неигровые темы), актуальные во время выбора гильдии, и мотив поиска общения при создании группы в игре. По результатам исследования, половина представителей молодежного сегмента интернет-аудитории вследствие участия в онлайн-играх частично или полностью трансформировала круг общения, внедрив в него виртуальные контакты. Так, у трети молодых игроков круг общения состоит в равной степени из людей из реальной жизни и из виртуального пространства, а почти у каждого пятого игрока – в основном из людей, с которыми они познакомились в процессе игры.

Сценарий застревания состоит в приоритетности игровых коммуникативных взаимодействий над другими сферами жизни игрока, размыванием игрового пространства (например, игрок начинает заходить в онлайн-игру на работе или во время учебы), а также проникновением игровых элементов в реальную жизнь (например, игрового сленга). Существует два варианта реализации данного сценария, первый обусловлен «застреванием» в связи с взаимными обязательствами с другими игроками, сформированными в рамках коммуникативных взаимодействий, а второй – в «застревании» на основе внутренних мотивов игрока включиться в игру. В целом две трети игроков готовы отказаться от незначительных, с их точки зрения, повседневных дел (готовка, уборка, прогулка и т.д.) для того, чтобы уделить время игре. Помимо этого, почти треть опрошенных готова отказаться от времени, выделенного на сон или употребление пищи, а почти каждый четвертый опрошенный – от подготовки к учебе или работе. Результаты исследований также показали, что изменять свои планы под игровые интересы приходилось 32,2 % респондентов, а еще 29 %

изменяли свои планы в зависимости от договоренностей с кем-либо в игре. Следствием сценария застревания могут становиться конфликты игрока с друзьями и родственниками, а также возникновение проблем в других сферах повседневной жизни игрока.

Сценарий переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн заключается в возможностях игрока принимать участие во взаимодействии с игровым сообществом в реальной жизни, а не в виртуальном пространстве. Внеигровые практики коммуникативных взаимодействий игроков могут проявляться в формате творческой деятельности, связанной с тематикой игр, и обсуждения этой деятельности («фан-арт», «костплей»), а также в рамках участия в офлайн-мероприятиях. При этом в настоящее время можно говорить о том, что данная стратегия является слабовыраженной, что обусловлено высокой ориентацией молодежи на всероссийские и международные мероприятия по тематике онлайн-игр и неготовностью создавать собственные офлайн-мероприятия и платформы для общения в регионах.

Результаты проведенных исследований подтверждают выдвинутую гипотезу о том, что коммуникативные взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх зависят как от игрового опыта и умения его транслировать другим игрокам, так и от социальных навыков (принятие решений, способность к кооперации, создание и поддержание комфортного эмоционального общения). Умение игрока транслировать игровой опыт выступает основополагающим фактором функционирования реферальной стратегии включения в онлайн-игру, а также способствует общению на игровые темы (в глобальном чате, гильдиях, на форумах и сайтах), что помогает игроку формировать слабые связи. Социальные навыки игроков обуславливают характер коммуникативных взаимодействий в процессе игры и перспективы их развития. В случае, если игроку удастся успешно выстроить социальные отношения в игре, происходит пролонгация коммуникативных взаимодействий. Недостаточный уровень социальных навыков, напротив, приводит

к возникновению конфликтов с другими игроками или социальной самоизоляции во время игры.

По результатам диссертационного исследования сформированы рекомендации для образовательных учреждений, использующих виртуальные образовательные среды, а также для государственных и некоммерческих организаций, применяющих технологии геймификации при работе с молодежью:

1. Реферальные программы могут быть эффективным инструментом для вовлечения молодежной аудитории и снижения рекламных затрат. Однако для удержания молодежи одной только бонусной системы будет недостаточно. Важно учитывать, что среди молодежной аудитории существует высокий спрос на коммуникативные взаимодействия и совместную деятельность. В рамках реферальной системы следует предусматривать механизмы, которые будут поощрять участие в коллективных действиях и взаимопомощи, создавая таким образом пространство для социализации и обмена опытом.

2. Важно интегрировать элементы социальной вовлеченности в виртуальные проекты, использующие геймификацию. Молодежь активно ищет платформы для обмена опытом, общения и создания контента. Таким образом, создание сообществ внутри платформ, где участники могут взаимодействовать, делиться достижениями и помогать друг другу, будет способствовать удержанию интереса и формированию лояльности к проекту.

3. Для того чтобы стимулировать молодежь к длительному участию в проекте, важно предусмотреть различные формы награждения, выходящие за рамки простых виртуальных бонусов (т.к. они могут терять ценность для игроков). Например, возможность получения реальных привилегий, таких как участие в эксклюзивных офлайн-мероприятиях, получение сертификатов или стажировок, может значительно повысить мотивацию к участию в проекте.

4. Конфликты в виртуальных проектах, направленных на молодежь, могут возникать из-за недопонимания или различий в интересах участников, что требует создания эффективных механизмов их разрешения. В связи с этим, важно внедрять заранее подготовленные инструменты для быстрого урегулирования

конфликтных ситуаций, такие как модерация в реальном времени (в том числе с использованием искусственного интеллекте) и создание специализированных групп для обсуждения спорных вопросов, а также обучать участников конструктивным методам разрешения конфликтов, включая тренинги и образовательные модули. Помимо этого, одним из способов предотвращения конфликтов является создание системы саморегулируемых групп внутри виртуального проекта, где активные участники могут стать лидерами, способствующими мирному разрешению спорных ситуаций. Такие лидеры могут оказывать влияние на участников, обучая их позитивным методам взаимодействия и разрешения разногласий.

5. Для успешного применения виртуальных технологий и геймификации в работе с молодежью необходима регулярная обратная связь. Это позволит не только поддерживать интерес участников, но и своевременно корректировать элементы проекта, чтобы они оставались актуальными и привлекательными для целевой аудитории. Важно наладить механизмы оценки успешности вовлечения молодежи и ее вовлеченности в проект, используя как количественные, так и качественные методы анализа.

Направления дальнейших исследований включают изучение возможностей адаптации элементов сценариев расширения коммуникативных взаимодействий и переноса коммуникативных взаимодействий в офлайн для дальнейшего использования в образовательных, просветительских и мобилизационных приложениях или онлайн-играх.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Аббаси, П. Место и роль СМИ в системе социальных коммуникаций современного общества / П. Аббаси // Социологический альманах. – 2013. – № 4. – С. 488–495.
2. Андреев, Е. А. Формирование и уровень развития гик-культуры настольных игр в России / Е. А. Андреев // Вестник культуры и искусств. – 2017. – № 2 (50). – С. 115–121.
3. Андреева, Г. М. Социальная психология : учебник для высших учебных заведений / Г. М. Андреева. – 5-е издание, исправленное и дополненное. – Москва : Аспект Пресс, 2024. – 360 с.
4. Антипов, М. А. Свобода и необходимость в виртуальном пространстве компьютерных игр / М. А. Антипов // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2016. – № 21. – С. 57–63.
5. Аристотель. Собрание сочинений : в 4 т. Т. 1. Метафизика. О душе / редактор В. Ф. Амас. – Москва : Мысль, 1978. – 550 с.
6. Артамонова, В. В. Геймификация как инструмент управления трудовой мотивацией : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.08 / Артамонова В. В. – Нижний Новгород, 2022. – 219 с.
7. Артамонова, В. В. Теоретическое обоснование особенностей геймификации в управлении трудовой мотивацией / В. В. Артамонова // Russian economic bulletin. – 2022. – Т. 5, № 3. – С. 30–36.
8. Ачкасова, К. Медиатренды 2023. // Mediascope. – URL: [https://mediascope.net/upload/iblock/208/og23iq3qtowi7movoanxs9l9djfxqgzv/День%20бренда\\_K\\_Ачкасова.pdf](https://mediascope.net/upload/iblock/208/og23iq3qtowi7movoanxs9l9djfxqgzv/День%20бренда_K_Ачкасова.pdf) (дата обращения: 01.06. 2024).
9. Багаутдинова, Ю. В. Зарубежные подходы к внедрению геймификации в бизнес и управление предприятиями / Ю. В. Багаутдинова,

В. Л. Малинин // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 3. Экономика. Экология. – 2022. – Т. 24, № 3. – С. 199–214.

10. Бахтин, М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике / М. М. Бахтин. – Санкт-Петербург : Азбука, 2000. – 304 с.

11. Бахтин, М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – Москва : Искусство, 1986. – 445 с.

12. Башарова, Е. А. Компьютерные игры в контексте религиозного и социального взаимодействия / Е. А. Башарова // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей / под общей редакцией Р. В. Ершовой. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. – С. 42–45.

13. Башмаков, П. А. Предупреждение преступлений в сфере незаконной организации и проведения азартных игр / П. А. Башмаков // Право и управление. – 2023. – № 4. – С. 222–227.

14. Белл, Д. Социальные рамки информационного общества / Д. Белл // Новая технократическая волна на Западе. – Москва : Прогресс, 1986. – С. 330–342.

15. Бельская, Н. С. Речевое действие «Запрос на принятие решения» в судебной лингвистической экспертизе групповой коммуникации при расследовании преступлений, совершенных преступным сообществом (преступной организацией) / Н. С. Бельская // Вестник Томского государственного университета. – 2015. – № 398. – С. 5–14.

16. Беляева, У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость / У. П. Беляева // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2021. – Т. 7, № 3. – С. 91–104.

17. Берн, Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы : перевод с английского / Э. Берн ; под общей редакцией М. С. Мацковского. – Санкт-Петербург : Лениздат, 1992. – 399 с.

18. Бештоков, М. В. Компьютерно-интерактивная социальная система как среда социализации российской молодежи : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.04 / Бештоков М. В. – Ростов-на-Дону, 2018. – 203 с.
19. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр ; перевод с французского С. Н. Зенкина. – Москва : Добросвет, 2000. – 387 с.
20. Богост, Я. Бардак в видеоиграх / Я. Богост // Философско-литературный журнал «Логос». – 2015. – Т. 25, № 1 (103). – С. 79–99.
21. Василиженко, М. В. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам / М. В. Василиженко, Е. А. Коротков, В. С. Мухаркина // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – Т. 12, № 2 (48). – С. 43–50.
22. Вдовина, М. В. Использование пожилыми людьми цифровых технологий для здоровьесбережения: социологическое исследование в Хошимине / М. В. Вдовина, Н. Х. Хоанг // Общество: социология, психология, педагогика. – 2023. – № 1 (105). – С. 15–22.
23. Вдовина, М. В. Межпоколенческое взаимодействие и проблема «отмены» ценностей старшего поколения в условиях цифровизации общества / М. В. Вдовина, Р. А. Кузнецов // Социальная политика и социология. – 2023. – № 2 (147). – С. 44–49.
24. Вдовина, М. В. Проблемы развития цифрового взаимодействия / М. В. Вдовина // Горизонты гуманитарного знания. – 2021. – № 4. – С. 71–85.
25. Вдовиченко, С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры DOTA 2) / С. С. Вдовиченко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8-2. – С. 27–31.
26. Видеоигры – и кто в них играет? // ВЦИОМ. 2019. 19 августа. – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата обращения: 15.11. 2021).
27. Виноградова, Н. В. Специфика коммуникативного взаимодействия в конфронтационном диалоге / Н. В. Виноградова // Вестник Костромского

государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2012. – Т. 18, № 2. – С. 69–72.

28. Волкова, И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве / И. И. Волкова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2017. – Т. 22, № 2. – С. 312–320.

29. Выготский, Л. С. Записные книжки Л. С. Выготского. Избранное : монография / Л. С. Выготский ; под общей редакцией Е. Завершневой и Р. ван дер Веера. – Москва : Канон+ РООИ Реабилитация, 2018. – 608 с.

30. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–68.

31. Гайнуллина, Э. Н. Ценность здоровья в структуре ориентаций студентов-геймеров : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.04 / Гайнуллина Э. Н. – Уфа, 2010. – 154 с.

32. Галанина, Е. В. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ / Е. В. Галанина, Е. О. Акчелов // Философская мысль. – 2016. – № 7. – С. 97–111.

33. Галанина, Е. В. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры / Е. В. Галанина, Е. О. Акчелов // Манускрипт. – 2016. – № 12-3 (74). – С. 45–51.

34. Галкин, Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – № 3. – С. 54–72.

35. Герасименко, А. П. Сетевая виртуальная среда и ее влияние на социальные процессы / А. П. Герасименко // Россия и АТР. – 2011. – № 4 (74). – С. 174–182.

36. Гибадуллин, А. А. История обучающих игр в культуре и цивилизации / А. А. Гибадуллин // Научные достижения и открытия 2020 : сборник статей Международного научно-исследовательского конкурса. – Пенза : Наука и Просвещение, 2020. – С. 39–41.

37. Гидденс, Э. Устроение общества: Очерк теории структуризации / Э. Гидденс. – 2-е издание. – Москва : Академический проект, 2005. – 528 с.
38. Глуховская, Д. М. Медиапространство как предмет исследования в социологическом дискурсе / Д. М. Глуховская // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. – 2021. – № 2. – С. 245–249.
39. Голяк, А. А. Понятие компьютерной игры и видеоигры / А. А. Голяк, Н. М. Власова, Е. Ю. Полякова // Наука нового поколения: конвергенция знаний, технологий, общества : сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции (г. Смоленск, 3 июня 2019 г.). – Смоленск : МНИЦ «Наукосфера», 2019. – С. 37–40.
40. Гостев, А. Н. Исследование современного коммуникативного дискурса пользователей сети «Интернет» в рамках рефлексивной деятельностно-структурной теории коммуникативного действия Юргена Хабермаса / А. Н. Гостев, О. В. Белоус // Цифровая социология. – 2019. – № 1. – С. 24–31.
41. Грановеттер, М. Сила слабых связей / М. Грановеттер // Экономическая социология. – 2009. – Т. 10, № 4. – С. 31–50.
42. Григорьева, М. В. Взаимодействие как категория современной психологии / М. В. Григорьева // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. – 2009. – Т. 2, № 3-4. – С. 3–12.
43. Грицанов, А. А. Постмодернизм. Энциклопедия / А. А. Грицанов, М. А. Можейко. – Минск : Интерпрессервис ; Книжный Дом, 2001. – 1040 с. – URL: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/PostModern/\\_Index.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/PostModern/_Index.php) (дата обращения: 06.03. 2021).
44. Губарь, О. В. Влияние виртуальных миров компьютерных игр на экономические отношения / О. В. Губарь // Гуманитарные и социально-экономические науки. – 2015. – № 3 (82). – С. 131–136.
45. Губарь, О. В. Экономическое значение виртуальных миров компьютерных игр / О. В. Губарь // Проблемы достижения экономической устойчивости и социальной сбалансированности: императивы, правовые и

хозяйственные механизмы : сборник статей Международной научно-практической конференции (г. Краснодар, 24–25 апреля 2015 г.). – Краснодар : ООО «Просвещение-Юг», 2015. – С. 33–36.

46. Губарь, О. В. Формирование социально-экономических отношений в виртуальных мирах компьютерных игр / О. В. Губарь, В. Д. Дмитриева // RELGA. – 2013. – Т. 5. – URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=3496> (дата обращения: 18.11. 2024).

47. Губин, В. А. Особенности субъективного благополучия игроков, предпочитающих жестокие видеоигр / В. А. Губин, Б. А. Пономарев // Психология XXI века теория и практика современной психологии : материалы XII Международной научно-практической конференции (г. Санкт-Петербург, 20–21 апреля 2017 г.). – Санкт-Петербург : Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, 2017. – С. 28–32.

48. Гусев, И. Е. Исторические основы геймификации: игра, игровые технологии / И. Е. Гусев // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 78-1. – С. 110–113.

49. Девятко, И. Ф. Методы социологического исследования / И. Ф. Девятко. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 1998. – 208 с.

50. Державина, Н. Ф. Коммуникативное пространство видеоигры / Н. Ф. Державина // Философия творчества. Ежегодник / РАН. ИФ. Сектор философских проблем творчества. Вып. 5: Смысловые измерения социокультурных пространств творчества / под редакцией Н. М. Смирнова, И. А. Бескова. – Москва : ИИНтелЛЛ, 2019. – С. 193–201.

51. Джигкаев, А. Т. Мотивационная теория Д. МакКлелланда и ее роль в мотивации персонала / А. Т. Джигкаев // Образование и право. – 2023. – № 2. – С. 237–240.

52. Диалоговые механизмы управления межэтническими коммуникациями в условиях крупного города / Р. Б. Шайхисламов,

Э. В. Садретдинова, О. Ф. Варганова, Н. В. Коровкина // Вестник Башкирского университета. – 2012. – Т. 17, № 1 (I). – С. 709–713.

53. Диева, А. А. Социологическая модель анализа процессов геймификации в организациях / А. А. Диева // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. – 2018. – № 1. – С. 224–230.

54. Домников, С. Д. Концепция мифа во французской антропологии XX века: Роже Кайуа / С. Д. Домников. – URL: <https://iphras.ru/uplfile/philec/domnikov/kaya.pdf> (дата обращения: 25.11.2022).

55. Дридзе, Т. М. Социальная коммуникация как текстовая деятельность в семиосоциопсихологии / Т. М. Дридзе // Общественные науки и современность. – 1996. – № 3. – С. 145–152.

56. Душенко, К. В. Появление шахмат в западной Европе / К. В. Душенко, Мишель Пастуро // Вестник культурологии. – 2013. – № 4 (67). – С. 163–167.

57. Дьяченко, Л. И. Специфика вербального и невербального общения в России / Л. И. Дьяченко, К. В. Дьяченко // Санкт-Петербургский образовательный вестник. – 2018. – № 9-10 (25-26). – С. 8–10.

58. Дюркгейм, Э. Правила социологического метода / Э. Дюркгейм ; перевод с французского В. Желнинова. – Москва : АСТ, 2021. – 384 с.

59. Дюркгейм, Э. Представления индивидуальные и представления коллективные / Э. Дюркгейм // Социология. Ее предмет, метод, предназначение ; перевод с французского А. Б. Гофмана. – Москва : Канон, 1995. – С. 208–243.

60. EA удалила все игры стримера в Origin за нарушение NDA по Anthem // Shazoo. – URL: <https://shazoo.ru/2018/12/10/73568/ea-udalila-vse-igry-strimera-v-origin-za-narushenie-nda-po-anthem> (дата обращения: 18.07.2023).

61. Евсеева, Л. И. Проблема социальной адаптации человека в новых коммуникативных средах / Л. И. Евсеева, В. В. Евсеев // Terra Linguistica. – 2017. – Т. 8, № 2. – С. 20–30.

62. Егоров, О. В. Видеоигры как причина делинквентного поведения / О. В. Егоров, Г. В. Берестеньков // Актуальные вопросы права, экономики и управления : сборник статей IX Международной научно-практической конференции. – Пенза : Наука и Просвещение, 2017. – С. 249–251.

63. Елистратов, А. А. Заимствования в спортивный жаргон: опыт контрастивного анализа (на материале английского и русского языков) / А. А. Елистратов // Advanced Engineering Research (Rostov-on-Don). – 2012. – № 6 (67). – С. 118–124.

64. Елютина, М. Э. Содержательная динамика коммуникативных взаимодействий в онлайн-играх / М. Э. Елютина, А. А. Неруш, Д. И. Бирюков // Дыльновские чтения : материалы VI Всероссийской научно-практической конференции (г. Саратов, 12 февраля 2019 г.) / ответственный редактор О. Г. Антонова. – Саратов : Саратовский источник, 2019. – С. 68–74.

65. Емельяненко, В. Д. Ценностно-мировоззренческие основания зависимости молодежи от компьютерных игр / В. Д. Емельяненко, Ю. И. Киреенко, Е. С. Чувашова // Альманах современной науки и образования. – 2016. – № 1 (103). – С. 35–40.

66. Епимахова, А. Ю. Взаимосвязь интерпретационной функции языка и процесса интериоризации концептуальных пространств / А. Ю. Епимахова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2017. – № 9 (405). – С. 45–49.

67. Ермилова, А. В. Значимость социологического мышления в формировании и развитии студенческого спорта / А. В. Ермилова // Молодежь: актуальные социальные практики : монография / Б. И. Бедный, Н. Н. Буреева, Г. Л. Воронин [и др.] ; под научной редакцией Т. Э. Петрова. – Нижний Новгород : ООО «Научно-исследовательский социологический центр», 2020. – С. 230–242.

68. Ермилова, А. В. Риски в спорте высших достижений: социологический аспект / А. В. Ермилова // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2023. – № 1 (69). – С. 138–146.

69. Ефимова, Н. В. Мотивация участия геймеров в соревновательных онлайн играх / Н. В. Ефимова, Е. И. Жешко // Социологическое прочтение настоящего и контуры будущего : материалы международной научно-практической конференции (г. Минск, 19 ноября 2020 года). – Минск : Белорусский государственный университет, 2020. – С. 131–133.

70. Жуйков, А. А. Виртуальные конфликты в социальных сетях интернета как угроза информационной безопасности / А. А. Жуйков, А. Р. Каспаров, А. А. Нурахмедова // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 1. Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. – 2019. – № 2 (239). – С. 89–94.

71. Журавлева, И. Н. Структурная модель шахматных терминов в русском языке / И. Н. Журавлева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – Т. 14, № 10. – С. 3170–3179.

72. Загребин, В. В. Подходы к определению категории «молодежь» / В. В. Загребин // Концепт. – 2014. – № 2. – С. 26–30.

73. Зайнетдинова, Р. А. Проблема семиосферы Ю. М. Лотмана / Р. А. Зайнетдинова // Рациональное и иррациональное в русской философии и культуре: прошлое и современность : материалы Всероссийской научной заочной конференции / под редакцией С. А. Ан, Б. В. Емельянова, В. Е. Фомина ; ответственный редактор С. А. Ан. – Барнаул : Алтайская государственная педагогическая академия, 2003. – С. 85–90.

74. Зинина, А. Ю. Трансформация ценностно-смысловой сферы азартных игроков в условиях прохождения реабилитации / А. Ю. Зинина, С. Д. Гуриева, К. Такеяши // Российский девиантологический журнал. – 2021. – № 1 (1). – С. 99–115.

75. Зиновьева, Н. А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа / Н. А. Зиновьева // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. – 2020. – Т. 13, № 4. – С. 460–475.

76. Зоннтаг, Й. Коммуникация через игру. Средневековые монахи и монахини как создатели и распространители увеселительных игр / Й. Зоннтаг ;

перевод с немецкого М. А. Вдовиченко ; под редакцией В. С. Макарова. – URL: <https://pstu.ru/pdf/?n=117392> (дата обращения: 22.10.2023).

77. Зубок, Ю. А. Риск как фактор социального развития молодежи : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора социологических наук : 22.00.04 / Зубок Ю. А. – Москва, 2003. – 48 с.

78. Зубок, Ю. А., Общение в молодежной среде: социокультурные особенности ожиданий / Ю. А. Зубок, Е. В. Чанкова // Социальные и гуманитарные знания. – 2022. – Т. 8, № 2 (30). – С. 178–189.

79. Зубок, Ю. А. Опыт структурно-таксономического исследования самоорганизации жизнедеятельности молодежи / Ю. А. Зубок, В. И. Чупров, А. С. Любутов // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2020. – № 53. – С. 59–75.

80. Иванченко, Г. В. Универсум одиночества: социологические и психологические очерки / Г. В. Иванченко, Н. Е. Покровский. – Москва : Логос, 2008. – 408 с.

81. Ивченков, С. Г. Динамика социального самочувствия саратовской молодежи: трудоустройство, ценности и опасения / С. Г. Ивченков, Е. В. Сайганова, Н. В. Шахматова // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2022. – Т. 22, № 1. – С. 51–59.

82. Ивченков, С. Г. Специфика коммуникативных практик саратовской молодежи в социальном и виртуальном пространстве / С. Г. Ивченков, Н. В. Шахматова // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2023. – Т. 23, № 2. – С. 124–137.

83. Иглин, Д. А. Видеоигры как технология политической коммуникации / Д. А. Иглин // Youth World Politic. Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2015. – № 10. – С. 52–54.

84. Ильин, С. Е. Между актор-сетями и виртуальными мирами: опция сохранения в видеоиграх с точки зрения социальной топологии / С. Е. Ильин // Идеи и идеалы. – 2019. – Т. 11, № 1–2. – С. 419–436.

85. Исаков, Д. З. Реклама в игровых продуктах российских телекомпаний / Д. З. Исаков // Меди@льманах. – 2018. – № 1 (84). – С. 58–68.

86. Кавера, В. А. Специфика и перспективы развития современного молодежного досуга / В. А. Кавера // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2019. – № 3 (40). – С. 114–119.

87. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа ; составитель, перевод с французского и вступительная статья С. Н. Зенкина. – Москва : ОГИ, 2007. – 304 с.

88. Калмыков, В. А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России / В. А. Калмыков // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. – 2014. – № 1 (123). – С. 296–301.

89. Карнаух, В. К. Время в видеоиграх / В. К. Карнаух // Научные труды Северо-Западного института управления РАНХиГС. – 2021. – Т. 12, № 3 (50). – С. 147–151.

90. Карпикова, И. С. Возможности геймификации в сфере трудовой мотивации сотрудников / И. С. Карпикова, В. В. Артамонова // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2021. – № 4 (64). – С. 79–87.

91. Карпов, А. А. Игровая мотивация социальных и проблемных азартных игроков / А. А. Карпов // Вестник Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова. Серия: Гуманитарные науки. – 2011. – № 2. – С. 106–108.

92. Карпова, П. А. Настольные игры как способ сплочения и укрепления семьи / П. А. Карпова // Современные проблемы высшего образования. Творчество в дистанционном формате : материалы VI Международной научно-практической конференции (г. Москва, 15–25 апреля 2021 г.) / под общей редакцией С. М. Низамутдиновой. – Москва : ООО «Учебный центр «Перспектива», 2021. – С. 457–462.

93. Карпенко, Е. В. Социально ориентированное управление в семиосоциопсихологической концепции социальной коммуникации / Е. В. Карпенко // Власть. – 2012. – № 10. – С. 28–31.

94. Карпук, В. Изучение особенностей образа Я у представителей субкультур ролевиков и косплееров / В. Карпук // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. – 2018. – № 2 (12). – С. 96–105.

95. Кашевский, К. Речевые жанры в польских медиа для любителей компьютерных игр / К. Кашевский // Медиалингвистика. – 2020. – Т. 7, № 3. – С. 368–379.

96. Кимелев, Ю. А. Теория общества Энтони Гидденса / Ю. А. Кимелев, Н. Л. Полякова // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 11. Социология : Реферативный журнал. – 1997. – № 1. – С. 23–26.

97. Кириллова, Д. С. Онлайн игры как разновидность социальных сетей / Д. С. Кириллова // European research. – 2015. – № 9 (10). – С. 40–41.

98. Кириченко, В. В. Игровой сленг русскоязычного сообщества (на материале лексики видеоигры «EVE Online») / В. В. Кириченко // Высшая школа. – 2015. – № 5. – С. 51–53.

99. Кислякова, Е. Ю. Категория инакости в коммуникативистике / Е. Ю. Кислякова // Вестник Брянского государственного университета. – 2012. – № 2 (1). – С. 276–280.

100. Кнорре, А. В. Стратегическое взаимодействие в онлайн-играх: взгляд из теории игр / А. В. Кнорре // Социология науки и технологий. – 2014. – Т. 5, № 4. – С. 105–116.

101. Кон, И. С. В поисках себя: Личность и ее самосознание / И. С. Кон. – Москва : Политиздат, 1987. – 366 с.

102. Коробова, Е. В. Роль коммуникации в игровых видах спорта в современном мире / Е. В. Коробова, Е. С. Куманцова // Инновационные технологии в спорте и физическом воспитании подрастающего поколения : сборник статей по материалам XII научно-практической конференции

с международным участием (г. Москва, 22 апреля 2022 г.). – Москва : Медиагруппа «ХАСК», 2022. – С. 155–159.

103. Коробова, С. Ю. Особенности массовой, межличностной и массовой Self-коммуникации в современной медиареальности / С. Ю. Коробова // Психология. Психофизиология. – 2017. – Т. 10, № 3. – С. 96–101.

104. Костецкий, В. В. Метафизика игры: от представления к понятию / В. В. Костецкий // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2002. – № 2. – С. 23–36.

105. Косяков, В. А. Реферативный обзор книги Д. МакКуэйла «Теория массовой коммуникации» (1 часть) / В. А. Косяков, Е. А. Универсалюк // Вопросы теории и практики журналистики. – 2019. – № 3. – С. 524–534.

106. Котцова, Е. Е. Жаргон геймеров как часть интернет-коммуникации / Е. Е. Котцова, А. С. Оловянная // Актуальные направления фундаментальных и прикладных исследований : материалы XXVIII Международной научно-практической конференции (North Charleston, 07–08 февраля 2022 г.). – Morrisville : LuluPress, Inc., 2022. – С. 145–149.

107. Кравченко, С. А. Играизация общества: блага и проблемы / С. А. Кравченко // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Вып. 11 / под ред. В. И. Конова. – Москва : Октопус – Природа, 2008. – С. 270–276.

108. Красильникова, Л. В. Формы и инструменты коллаборативного взаимодействия для обучения иностранным языкам в неязыковом вузе / Л. В. Красильникова // Мир науки, культуры, образования. – 2022. – № 5 (96). – С. 25–27.

109. Кривошеина, В. Зарождение досуговых форм в древнем мире / В. Кривошеина, Н. В. Апажихова // Аналитика культурологии : [электронное научное издание]. – 2016. – Вып. 2. – URL: <http://analiculturolog.ru/journal/archive/item/2119-зарождение-досуговых-форм-в-древнем-мире.html> (дата обращения: 17.11.2024).

110. Крутько, Е. А. Воздействие видеоигр на распространение идей экстремизма среди молодежи / Е. А. Крутько, Е. В. Доманская, М. М. Увайдова // Социально-гуманитарные знания. – 2023. – № 2. – С. 27–30.

111. Кряжева, П. А. Зависимость от видеоигр: «Смертельная болезнь цивилизации» или «Болезнь роста»? / П. А. Кряжева, М. А. Трубникова // Современное инновационное общество: от стагнации к развитию: экономические, социальные, философские, политические, правовые, общенаучные закономерности : материалы Международной научно-практической конференции : 3 ч. Ч. 2 / ответственные редакторы: Н. Н. Понарина, С. С. Чернов. – Энгельс : ООО «Академия управления», 2017. – С. 86–89.

112. Кули, Ч. Х. Первичные группы // Американская социологическая мысль: тексты / Ч. Х. Кули ; перевод с английского Т. Новиковой ; составитель Е. И. Кравченко ; под редакцией В. И. Добренькова. – Москва : Изд-во Международного университета бизнеса и управления, 1996. – С. 328–333.

113. Кули, Ч. Х. Человеческая природа и социальный порядок : перевод с английского / Ч. Х. Кули ; под общей редакцией А. Б. Толстова. – Москва : Идея-Пресс : Дом интеллектуальной книги, 2000. – 234 с.

114. Лазарсфельд, П. Массовая коммуникация, массовые вкусы и организованное социальное действие / П. Лазарсфельд, Р. Мертон ; перевод с английского М. М. Макарова // Массовая коммуникация в современном мире. – Москва : Аспект-пресс, 2000. – С. 144–145.

115. Лассуэлл, Г. Д. Психопатология и политика : монография / Г. Д. Лассуэлл ; перевод с английского Т. Н. Самсоновой, Н. В. Коротковой. – Москва : Изд-во РАГС, 2005. – 352 с.

116. Лассуэлл, Г. Д. Техника пропаганды в мировой войне : перевод с английского / Г. Д. Лассуэлл ; составитель и переводчик В. Г. Николаев ; ответственный редактор Д. В. Ефременко. – Москва : ИНИОН РАН, 2021. – 237 с.

117. Лассуэлл, Г. Д. Язык власти / Г. Д. Лассуэлл // Политическая лингвистика. – 2006. – № 20. – С. 264–280.

118. Латур, Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию / Б. Латур ; перевод с английского И. Полонской. – Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2014. – 384 с.

119. Леонов, Д. В. Игровые ситуации в соревновательно-игровой деятельности волейболистов и переключения, выполняемые в зависимости от игровой ситуации / Д. В. Леонов, Н. И. Анисимов // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. – 2016. – № 4 (92). – С. 135–142.

120. Лобановская, М. О. Проблема игровой зависимости у молодежи / М. О. Лобановская, И. А. Коноплева // Современная экономика и общество глазами молодых исследователей : сборник статей участников Международной научно-практической конференции V Уральского вернисажа науки и бизнеса : в 3 т. Т. 2 / под общей редакцией Е. П. Велихова. – Челябинск : Челябинский государственный университет, 2018. – С. 204–208.

121. Лопатинская, Т. Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность / Т. Д. Лопатинская // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 8. – С. 31–34.

122. Луков, В. А. Теории молодежи: пути развития (начало) / В. А. Луков // Знание. Понимание. Умение. – 2007. – № 3. – С. 70–82.

123. Луман, Н. Понятие риска / Н. Луман ; перевод с немецкого А. Ф. Филиппова // Thesis. – 1994. – Вып. 5. – С. 135–160.

124. Лучинкина, А. И. Социально-психологический портрет геймера / А. И. Лучинкина, М. Н. Петровская // Гуманитарные науки. – 2019. – № 4 (48). – С. 174–178.

125. Лэндрет, Г. Л. Новые направления в игровой терапии. Проблемы, процесс и особые популяции : монография : перевод с английского / Г. Л. Лэндрет. – Москва : Когито-Центр, 2007. – 479 с.

126. Лядова, А. В. Психическое здоровье современной российской молодежи в условиях цифровизации: социологический анализ / А. В. Лядова // Общество: социология, психология, педагогика. – 2022. – № 7 (99). – С. 22–27.

127. Макалатия, А. Г. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков / А. Г. Макалатия, Л. В. Матвеева // Национальный психологический журнал. – 2017. – № 1 (25). – С. 15–24.

128. Макаров, Ю. Н. Особенности воздействия интернет-коммуникаторов на социальные процессы в современном российском обществе (на примере блогов и социальных сетей) : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.04 / Макаров Ю. Н. – Краснодар, 2016. – 172 с.

129. Максимова, Е. Б. Современные проблемы формирования коммуникационной культуры в образовании / Е. Б. Максимова // Вестник университета Российской академии образования. – 2007. – № 2. – С. 59–62.

130. Максимова, Э. П. Игра в концепции Йохана Хейзинги. Роль игры в современном обществе / Э. П. Максимова // Научная палитра. – 2019. – № 4. – С. 35–35.

131. Малахаева, С. К. Мотивация и склонность к риску у игроков в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) / С. К. Малахаева // Baikal Research Journal. – 2018. – Т. 9, № 3.

132. Мамедова, Н. М. Образование: дистанционная парадигма / Н. М. Мамедова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Философские науки. – 2020. – № 4 (36). – С. 36–41.

133. Маняхин, П. Б. Образ России в современных видеоиграх / П. Б. Маняхин // Философия. Политология (МНСК-2021) : материалы 59-й Международной научной студенческой конференции (г. Новосибирск, 12–23 апреля 2021 г.). – Новосибирск : Новосибирский государственный университет, 2021. – С. 75–76.

134. Масалов, А. Г. Теоретические подходы к определению сущности молодежи / А. Г. Масалов // Локус: люди, общество, культуры, смыслы. – 2012. – № 2. – С. 102–110.

135. Маслоу, А. Мотивация и личность / А. Маслоу ; перевод с английского Т. Гутман, Н. Мухиной. – 3-е издание. – Санкт-Петербург : Питер, 2014. – 400 с.

136. Матенева, В. П. Социально-культурная коммуникация в процессе игровой деятельности / В. П. Матенева // Концепт. – 2016. – № 14. – С. 36–39.

137. Матюшенко, У. А. «Герой» как средство погружения в онтологическую реальность видеоигры / У. А. Матюшенко // Гуманитарная информатика. – 2019. – № 16. – С. 58–63.

138. Мид, Д. Г. Избранное. Сборник переводов / Д. Г. Мид. – Москва : Институт научной информации по общественным наукам РАН, 2009. – 289 с.

139. Миронова, Н. С. Генезис игры и трактовка этого понятия / Н. С. Миронова // Материалы научно-практической конференции молодых ученых географов (г. Москва, 30–31 марта 2017 г.) / научный редактор Е. А. Таможняя. – Москва : Перо, 2017. – С. 48–50.

140. Митина, О. В. Особенности переживания в игровой деятельности у студентов (на материале групповых настольных игр) / О. В. Митина, Р. В. Исакова // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. – 2022. – № 2. – С. 282–303.

141. Мишланова, С. Л. Игровые технологии в процессе обучения английскому языку младших школьников / С. Л. Мишланова, Е. В. Гамалей // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2022. – № 18. – С. 177–183.

142. Мищенко, И. Е. Репрезентация армии и войны в видеоиграх: текущее состояние и перспективы жанрового сдвига / И. Е. Мищенко // Идеи и идеалы. – 2022. – Т. 14, № 3-2. – С. 403–418.

143. Мобильные игры в России. Аналитический отчет по данным Mediascope. Май 2022 // Mediascope. – URL:

[https://mediascope.net/library/presentations/Mobile%20games%20audience%20in%20Russia\\_Mediascope.pdf](https://mediascope.net/library/presentations/Mobile%20games%20audience%20in%20Russia_Mediascope.pdf) (дата обращения: 20.12.2023).

144. Мокшанцев, Р. И. Социальная психология : учебное пособие / Р. И. Мокшанцев, А. В. Мокшанцев. – Новосибирск : Сибирское соглашение, Инфра-М, 2001. – 212 с.

145. На игре: социальные эффекты компьютерной игромании // ВЦИОМ. 2019. 10 сентября. – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii> (дата обращения: 26.10.2023).

146. На игре: социальные эффекты компьютерной игромании. Таблицы // ВЦИОМ. 2019. – URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9889> (дата обращения: 26.10.2023).

147. Надолинская, Т. В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т. В. Надолинская // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2014. – № 4. – С. 31–36.

148. Надолинская, Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т. В. Надолинская // Образование и наука. – 2013. – № 7. – С. 138–162.

149. Оленина, Г. В. Ролевые обучающие игры молодежи: организация, мотивация, личностно развивающий потенциал / Г. В. Оленина // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 1 (93). – С. 120–126.

150. Онлайн-игры в социокоммуникативной среде сети Интернет / В. В. Плотников, Е. О. Кубякин, И. К. Стригуненко, Я. Ю. Белашова // Вестник Краснодарского университета МВД России. – 2018. – № 1 (39). – С. 63–66.

151. Осекин, С. О. Компьютерная игра как способ коммуникации / С. О. Осекин // Культура и цивилизация. – 2015. – № 6. – С. 139–147.

152. Осипова, А. А. Особенности девиантного поведения молодежи в виртуальной среде / А. А. Осипова, Д. В. Давыденко, А. Ю. Р. Абдулкадир //

Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2020. – № 6. – С. 43–48.

153. Осиянова, О. М. Развитие интерактивного взаимодействия учащихся в компетентностно-ориентированном образовании / О. М. Осиянова, М. А. Пфейфер // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – № 2 (177). – С. 129–134.

154. Парсонс, Т. Понятие общества: компоненты и их взаимоотношения // Американская социологическая мысль / Т. Парсонс ; перевод Т. Новиковой, составитель Е. И. Кравченко ; под общей редакцией В. И. Добренкова. – Москва : Изд-во Международного университета бизнеса и управления, 1996. – С. 494–526.

155. Пашковская, Е. И. Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.04 / Пашковская Е. И. – Москва, 2006. – 243 с.

156. Перевалова, А. А. Педагогическая интеракция в условиях полиэтнической образовательной среды вуза / А. А. Перевалова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2019. – Т. 7, № 1. – URL: <https://mir-nauki.com/PDF/63PDMN119.pdf> (дата обращения: 26.10.2023).

157. Петев, Н. И. Феномен страха и смерти в видеоиграх / Н. И. Петев // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – № 3 (34). – С. 48–63.

158. Петрова, А. А. Особенности субкультуры российских геймеров в процессе онлайн-игры / А. А. Петрова // Скиф. Вопросы студенческой науки. – 2020. – № 4 (44). – С. 690–694.

159. Петрова, Г. Г. Особенности межличностной коммуникации / Г. Г. Петрова // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2011. – № 3. – С. 61–63.

160. Подгорецки, Ю. Социальная коммуникация: Наука XXI века / Ю. Подгорецки // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2015. – № 2. – С. 157–163.

161. Полев, Д. М. Эталон, прототип и стереотип как механизмы восприятия человека человеком / Д. М. Полев // Психология. Психофизиология. – 2009. – № 18 (151). – С. 19–25.

162. Помелов, В. А. Геймер: игроман или креативная личность? / В. А. Помелов // Вестник культуры и искусств. – 2014. – № 3 (39). – С. 76–81.

163. Помелов, В. А. Компьютерная игра и труд в информационном обществе / В. А. Помелов, С. С. Бредихин // Вестник Томского государственного университета. – 2015. – № 392. – С. 73–77.

164. Популо, Г. М. Социальная значимость и роль подвижных игр на занятиях физической культурой в начальной школе / Г. М. Популо, Н. Н. Назаренко // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2017. – № 3 (20). – С. 155–158.

165. Потапова, К. И. У истоков символического интеракционизма: социальная психология Дж. Г. Мида / К. И. Потапова // Современные исследования социальных проблем. – 2016. – № 4-1 (28). – С. 77–88.

166. Привалова, С. Е. Роль речевого общения в личностном развитии дошкольника / С. Е. Привалова // Педагогическое образование в России. – 2009. – № 2. – С. 92–99.

167. Придатченко, М. В. Игра в современном пространстве смыслов / М. В. Придатченко // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2007. – № 1. – С. 97–101.

168. Раренко, М. Б. «Коммуникация»: к вопросу об истории слова в русском языке / М. Б. Раренко // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. – 2020. – № 2. – С. 59–69.

169. Рейнюк, А. С. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике / А. С. Рейнюк, А. А. Широков // Социологическое обозрение. – 2017. – № 3. – С. 233–279.

170. Репринцева, Е. А. Трансформация современной игровой культуры молодежи: диалектика вечного и временного / Е. А. Репринцева // Психолого-педагогический поиск. – 2009. – № 3 (11). – С. 30–38.

171. Репринцева, Е. А. Эволюция современной игровой культуры молодежи / Е. А. Репринцева // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). – 2007. – № 1. – С. 49–70.

172. Романова, Е. С. Особенности использования видеоигр и социальных сетей молодыми людьми / Е. С. Романова, С. Б. Шубин // Системная психология и социология. – 2017. – № 3 (23). – С. 48–55.

173. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва : Учпедгиз, 1946. – 704 с.

174. Рябина, А. М. «Отаку атакуют»: российское косплей-сообщество в публикациях СМИ (по материалам статей 1999–2017 года) / А. М. Рябина // Артикульт. – 2018. – № 1 (29). – С. 109–127.

175. Саватеев, Д. А. Игры, в которые играют студенты / Д. А. Саватеев, Д. А. Саватеева // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – № 60-4. – С. 360–362.

176. Савинская, О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков / О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2013. – № 5 (117). – С. 123–135.

177. Садмен, С. Как люди отвечают на вопросы: применение когнитивного анализа в массовых обследованиях / С. Садмен, Н. Брэдбери, Н. Шварц ; перевод с английского Д. М. Рогозина, М. В. Рассохиной ; под редакцией Г. С. Батыгина. – Москва : Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. – 304 с.

178. Сафронова, М. В. Коммуникативная активность сетевого научного сообщества в условиях становления информационного общества в России : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.06 / Сафронова М. В. – Москва, 2006. – 21 с.

179. Семено, А. А. Игрозависимая молодежь и ее психологические особенности / А. А. Семено // Вестник Международного института экономики и права. – 2013. – № 4 (13). – С. 39–47.

180. Семенов, Н. Б. Виртуальные игровые практики в контексте преемственности и инноваций в культуре : диссертация на соискание ученой степени кандидата социологических наук : 22.00.06 / Семенов Н. Б. – Саратов, 2012. – 146 с.

181. Серебрянный, В. В. Основные вопросы разработки коллаборативных робототехнических систем промышленного назначения / В. В. Серебрянный, М. А. Шереужев // Информатика. Вычислительная техника. Управление. – 2018. – № 6-3. – С. 107–111.

182. Сидоров, В. А. Медийное взаимодействие как область соприкосновения ценностей / В. А. Сидоров // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2015. – № 5. – С. 57–64.

183. Слепцова, Ю. М. История правового регулирования игорного бизнеса в России / Ю. М. Слепцова // Научные записки молодых исследователей. – 2016. – № 1. – С. 74–78.

184. Сорокин, П. А. Система социологии : в 2 т. Т. 1: Социальная аналитика: Учение о строении простейшего (родового) социального явления / П. А. Сорокин ; вступительная статья А. В. Липского. – М. : Наука, 1993. – 447 с.

185. Социальные сети: механизмы работы и пути развития. – URL: <https://scienceforum.ru/2011/article/2011001796> (дата обращения: 20.10.2023).

186. Социальный институт как результат хабиитуализации и его функции: философский анализ / Н. Н. Равочкин, А. В. Леопа, Т. В. Мельникова, Д. В. Рахинский // Социально-гуманитарные знания. – 2023. – № 7. – С. 82–85.

187. Социологический опрос молодежи по выбору видеоигр и отношению к ним / С. В. Булганина. Ю. В. Поздышева, А. А. Максимова,

А. Д. Чихутова, В. М. Юрина // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2020. – № 5 (47). – С. 118–124.

188. Социологический энциклопедический словарь : на русском, английском, немецком, французском и чешском языках / редактор Г. В. Осипов. – Москва : Норма, НОРМА- ИНФРА, 2000. – 480 с.

189. Степанова, М. М. Перспективы подготовки переводчика-локализатора видеоигр в вузе / М. М. Степанова, Ю. В. Котляр // Вопросы методики преподавания в вузе. – 2023. – Т. 12, № 2. – С. 51–65.

190. Стоп игра?! Проблемы российского онлайн-гейминга // ВЦИОМ. 2022. 20 июля. – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (дата обращения: 21.09.2023).

191. Стрельникова, Л. Ю. Платон и Аристотель об эстетических функциях игры / Л. Ю. Стрельникова // Слово и текст: теория и практика коммуникации : сборник научно-методических трудов. – Вып. 13. – Армавир : Армавирский государственный педагогический университет, 2021. – С. 107–111.

192. Сысоев, Ю. В. Десенсибилизирующее воздействие компьютерных игр с содержанием в сюжете сцен насилия на психику молодого поколения / Ю. В. Сысоев, И. Б. Лебедев, Т. П. Филатова // Наука и школа. – 2015. – № 6. – С. 70–73.

193. Тарасова, Л. В. Физическая активность пожилых граждан в условиях межпоколенческих взаимодействий: обзор зарубежных исследований / Л. В. Тарасова // Society and Security Insights. – 2023. – Т. 6, № 2. – С. 211–222.

194. Ткачева, М. С. Психологические особенности рисков в спортивной деятельности / М. С. Ткачева // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. – 2011. – Т. 4, № 2. – С. 55–60.

195. Третьяков, В. П. Объединение игр в группы по их мотивационным предикторам / В. П. Третьяков, А. В. Бельских // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. – 2023. – № 2. – С. 156–168.

196. Уважанова, А. Е. «Косплей» – костюмированная игра перевоплощения / А. Е. Уважанова // Промышленность. Инновации. Дизайн : сборник трудов международной научно-практической конференции «Инновации и дизайн». – 2020. – № 1. – С. 74–78.

197. Ускова, Е. В. Подросток в цифровой среде: паттерны и риски / Е. В. Ускова // Теория и практика общественного развития. – 2023. – № 2 (180). – С. 82–89.

198. Федосеева, О. И. Молодежь как целевая группа деструктивного информационного воздействия / О. И. Федосеева, Н. И. Мусина // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 79-4. – С. 320–323.

199. Федотова, Д. С. Сущность культурного пространства игры: теоретико-когнитивный аспект / Д. С. Федотова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2018. – № 1 (81). – С. 136–141.

200. Федякшина, А. Е. Эрих Фромм об экзистенциальных потребностях человека / А. Е. Федякшина // Сумма философии. – 2006. – № 6. – С. 174–176.

201. Фомашин, В. С. Дарообмен как основа социального взаимодействия / В. С. Фомашин // Гуманитарный вестник. – 2020. – № 3 (83). – С. 1–10.

202. Фомиченко, А. С. Особенности социальной перцепции / А. С. Фомиченко // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2017. – № 2 (202). – С. 17–20.

203. Формализация рабочего пространства и онтология технологического процесса для выполнения технологических работ коллаборативной робототехнической ячейкой / М. А. Шереужев, Л. А. Пак, П. Д. Карасев, А. О. Винокуров // Известия Кабардино-Балкарского научного центра РАН. – 2022. – № 6 (110). – С. 134–143.

204. Хабермас, Ю. Вовлечение другого. Очерки политической теории / Ю. Хабермас ; перевод с немецкого Ю. С. Медведева ; под редакцией Д. В. Складнева. – Санкт-Петербург : Наука, 2001. – 417 с.

205. Хабермас, Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие : монография : перевод с немецкого / Ю. Хабермас ; под редакцией Д. В. Складнева. – Санкт-Петербург : Наука, 2000. 384 с.
206. Хабермас, Ю. Расколотый Запад / Ю. Хабермас ; перевод с немецкого О. И. Величко и Е. Л. Петренко. – Москва : Весь Мир, 2008. – 186 с.
207. Хабермас, Ю. Теория коммуникативного действия / Ю. Хабермас // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия. – 1993. – № 4. – С. 43–63.
208. Хабермас, Ю. Теория коммуникативного действия (фрагменты) / Ю. Хабермас // Вопросы социальной теории. – 2007. – Т. 1, № 1. – С. 229–245.
209. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга ; перевод с нидерландского Д. В. Селиверстова. – Санкт-Петербург : Азбука, 2019. – 400 с.
210. Хоманс, Дж. Общие положения теории обмена / Дж. Хоманс // Хрестоматия по современной западной социологии второй половины XX века / под редакцией Г. Е. Зборовского. – Екатеринбург : Уральский государственный профессионально-педагогический университет, 1996. – С. 92–118.
211. Хочунская, Л. В. Феномен медиаобраза: социально-психологический аспект / Л. В. Хочунская // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2013. – № 2. – С. 91–95.
212. Хрущева, Т. В. Особенности локализации видеоигр (на материале диалогии «The Last of Us») / Т. В. Хрущева, А. О. Волкова // Современное педагогическое образование. – 2023. – № 8. – С. 256–261.
213. Царева, А. В. Ролевые игры живого действия: определение исследовательского подхода / А. В. Царева // Социум и власть. – 2014. – № 3 (47). – С. 14–20.
214. Чагина, М. А. Игровая зависимость как социальная проблема: механизмы социально-психологической профилактики и юридического регулирования / М. А. Чагина // Новизна. Эксперимент. Традиции. – 2021. – Т. 7, № 3. – С. 93–102.

215. Чапля, Т. В. Коммуникативные практики торгового пространства: эволюция и виды / Т. В. Чапля // Вестник славянских культур. – 2022. – № 64. – С. 97–109.
216. Чемодурова, З. М. Проблема типологии игр / З. М. Чемодурова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2012. – № 2 (256). – С. 130–133.
217. Черный, С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») / С. Ю. Черный // Шаги/Steps. – 2017. – № 2. – С. 77–97.
218. Чилипенко, Ю. Ю. Социально-трудовые отношения: теория и практика взаимодействия субъектов в сфере малого и среднего бизнеса : монография / Ю. Ю. Чилипенко. – Нижний Новгород : Изд-во НИСОЦ, 2015. – 363 с.
219. Чистякова, К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К. В. Чистякова // Человек в мире культуры. – 2013. – № 2. – С. 20–22.
220. Шадриков, В. Д. Психология деятельности и способности человека: учебное пособие / В. Д. Шадриков. – 2-е издание. – Москва : Логос, 1996. – 320 с.
221. Шанин, Т. Методология двойной рефлексивности в исследованиях современной российской деревни / Т. Шанин // Социологический журнал. – 1998. – № 3-4. – С. 101–116.
222. Штейнберг, И. Е. Метод «длинного стола» в качественных полевых социологических исследованиях / И. Е. Штейнберг. – Москва : ВЦИОМ, – 2021. – 300 с.
223. Шубин, С. Б. Психологическая профилактика повышенной компьютерной игровой активности в подростковой среде / С. Б. Шубин // Новое в психолого-педагогических исследованиях. – 2018. – № 3 (51). – С. 80–89.

224. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е издание. – Москва : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
225. Энн, Р. Дюркгеймовская трактовка практики: альтернатива конкретных практик и представлений как оснований разума / Р. Энн, А. Корбут // Социологическое обозрение. – 2005. – Т. 4, № 1. – С. 3–30.
226. Эпштейн, М. Парадоксы новизны: о литературном развитии 19–20 вв. / М. Эпштейн. – Москва : Советский писатель, 1988. – 417 с.
227. Юрков, А. А. Типологизация пользователей онлайн-игр и их мотивация / А. А. Юрков // Знание. Понимание. Умение. – 2012. – № 3. – С. 301–304.
228. Якимова, О. А. Массовая коммуникация: теория и практика : учебное пособие / О. А. Якимова. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2020. – 112 с.
229. Якуба, Я. О. «Игра» и «Виртуальная реальность»: проекция идей Й. Хейзинга и И. Гофмана на современные массмедиа / Я. О. Якуба // НОМОТНЕТІКА: Філософія. Соціологія. Право. – 2014. – Т. 28, № 9 (180). – С. 226–230.
230. Яцковец, А. С. Взгляды отечественных и зарубежных ученых на феномен игры / А. С. Яцковец // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2008. – № 68. – С. 190–205.
231. Becker, J. Die Digitalisierung von Medien und Kultur. Mit einem Vorwort von Lothar Bisky / J. Becker. – Wiesbaden : Springer-Verlag, 2013. – 278 p.
232. Berry, V. Que sait-on des jeux de société «modernes»? [En ligne] / V. Berry // Sciences du jeu. – 2021. – № 14. – URL: <https://journals.openedition.org/sdj/2796> (accessed: 06.08.2021) doi: <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>
233. Breuer, J. Alles nur ein Spiel? Computer-und Videospiele, Lernen und Aggression: PhD dissertation / Breuer J. – Köln : Universität zu Köln, 2013. – 30 p.

234. Buytendijk, F. J. J. Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb / F. J. J. Buytendijk. – Berlin : K. Wolff, 1933. – 164 p.
235. Caillois, R. Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch / R. Caillois, S. Massenbach. – Berlin : Ullstein, 1982. – 221 p.
236. Caïra, O. Les dimensions multiples de l'engagement ludique / O. Caïra // Sciences du jeu [En ligne]. – 2018. – № 10. – URL: <https://journals.openedition.org/sdj/1149> (accessed: 06.08.2021) doi: <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
237. Certeau, De M. Kunst des Handelns / M. De Certeau. – Berlin : Ronald Voullié, 1988. – S. 226–236. [Original: L'invention du quotidien 1. Paris : Arts de faire, 1980. 384 p.].
238. Collaborative // Cambridge Dictionary [Online]. – URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/collaborative> (accessed: 17.11.2024).
239. Crabb, M. Communication challenges in social board games / M. Crabb, M. Heron // Simulation & Gaming. – 2023. – Vol. 54, № 5. – P. 489–507. – doi: 10.1177/10468781231183908
240. Giddens, A. Central problems in social theory Action structure and contradiction in social analysis / A. Giddens. – London : Macmillan press, 1979. – 294 p.
241. Granovetter, M. S. Changing Jobs: Channels of Mobility Information in a Suburban Community. Doctoral dissertation. Harvard University / M. S. Granovetter. – Boston : MA, 1970. – 498 p.
242. Granovetter, M. S. The strength of weak ties / M. S. Granovetter // American journal of sociology. – 1973. – Vol. 78, № 6. – P. 1360–1380.
243. Homans, G. K. Social Behavior : Its Elementary Forms / G. K. Homans. – New York, 1961. – 404 p.
244. Huizinga, J. Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel / J. Huizinga. – Hamburg : Rowohlt Taschenbuch, 1987. – 251 p.

245. Lasswell, H. D. The structure and function of communication in society / H. D. Lasswell // The Communication of Ideas / ed. B. Lyman. – New York : The Institute for Religious and Social Studies; Harper and Brothers, 1948. – P. 216–228. – URL: [https://sipa.jlu.edu.cn/\\_local/E/39/71/4CE63D3C04A10B5795F0108EBE6\\_A7BC17AA\\_34AAE.pdf](https://sipa.jlu.edu.cn/_local/E/39/71/4CE63D3C04A10B5795F0108EBE6_A7BC17AA_34AAE.pdf) (accessed: 16.11.2024).

246. Lasswell, H. D. The Theory of Political Propaganda / H. D. Lasswell // Reader in Public Opinion and Communication / ed. by B. Berelson and M. Janowitz. – Glencoe : Free Press, 1953. – P. 176–180.

247. Lopez-Escobar, E. Cooley and his communicative theory of the social. The pioneer's inspiration / E. Lopez-Escobar, R. Breeze // Communication and social life. Studies in honor of Professor Esteban López-Escobar. – Pamplona : Eunsa, 2012. – P. 29–52.

248. Lotman, J. M. Über die Semiosphäre / J. M. Lotman // Zeitschrift für Semiotik. – 1990. – Bd. 12, H. 4. – P. 287–305.

249. Luhmann, N. Temporalstrukturen des Handlungssystems. Zum Zusammenhang von Handlungs und Systemtheorie / N. Luhmann // Soziologische Aufklärung 3: Soziales System, Gesellschaft, Organisation. – Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 1993. – P. 151–169.

250. Mead, G. H. Geist, Identität und Gesellschaft / G. H. Mead ; mit einer Einleitung herausgegeben von Ch. Morris. – Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1973. – 456 p.

251. Mead, G. H. Mind, self and society / G. H. Mead. – University of Chicago press, 2015. – 401 p.

252. McLean, D. Toxic teammates or obscene opponents? Influences of cooperation and competition on hostility between teammates and opponents in an online game / D. McLean, F. Waddell, J. Ivory // Journal For Virtual Worlds Research. – 2020. – Vol. 13, № 1. – URL: <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/article/view/7334> (accessed: 12.08.2023) doi: <https://doi.org/10.4101/jvwr.v13i1.7334>

253. McQuail, D. Mass Communication Theory / D. McQuail. – 6th ed. – London : Sage, 2010. – 632 p.

254. Montfort, N. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* / N. Montfort, I. Bogost. – Cambridge, MA ; London : MIT Press, 2009. – 180 p.

255. Newcomb, T. M. *An Approach to the Study of Communicative Acts* / T. M. Newcomb // *Psychological Review*. – 1953. – Vol. 60. – P. 393–404. – doi: <https://doi.org/10.1037/h0063098>.

256. Peterson, R. D. *The same river twice: Exploring historical representation and the value of simulation in the Total War, Civilization and Patrician franchises* / R. D. Peterson, A. J. Miller, S. J. Fedorko // *Playing with the past: Digital games and the simulation of history* / ed. by A. Elliot, M. V. Kapell. – New York : Bloomsbury, 2013. – P. 32–48.

257. *Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches* / C. Sousa, S. Rye, M. Sousa [et al.] // *Frontiers in Psychology*. – 2023. – Vol. 14. – P. 1160591. – doi: [10.3389/fpsyg.2023.1160591](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591)

258. *Serious games de mesa para la mejora de las habilidades socioemocionales y su efecto en la motivación de los estudiantes universitarios* / E. I. V. Martínez, J. J. R. Gómez, D. L. S. Martín [et al.] // *Journal of Management and Business Education*. – 2023. – Vol. 6, № 3. – P. 488–508. – doi: [10.35564/jmbe.2023.0026](https://doi.org/10.35564/jmbe.2023.0026)

259. Stolz, J. *The theory of social games: outline of a general theory for the social sciences* / J. Stolz // *Humanities and Social Sciences Communications*. – 2023. – Vol. 10, № 1. – P. 1–12. – doi: [10.1057/s41599-023-01862-0](https://doi.org/10.1057/s41599-023-01862-0)

260. Svensson, H. *Making a Mistake, or Cheating: Two Sequential Trajectories in Corrections of Rule Violations* / H. Svensson, B. S. Tekin // *Research on Language and Social Interaction*. – 2023. – Vol. 56, № 3. – P. 191–208. – doi: [10.1080/08351813.2023.2205300](https://doi.org/10.1080/08351813.2023.2205300)

261. Trere, E. *Comparing Digital Protest Media Imaginaries: Anti-austerity Movements in Spain, Italy & Greece* / E. Trere, S. Jeppesen, A. Mattoni // *TripleC: Communication, Capitalism and Critique*. – 2017. – № 15 (2). – P. 404–422. – doi: [10.31269/triplec.v15i2.772](https://doi.org/10.31269/triplec.v15i2.772)

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### ГАЙД ГЛУБИННОГО ИНТЕРВЬЮ

*Здравствуйте, меня зовут Антон. Мы изучаем место онлайн-игр в повседневной жизни молодежи. Я хотел бы обсудить с Вами несколько вопросов на эту тему. Результаты исследования будут использованы только в научных целях, согласно этике социологических исследований каждому ответившему гарантируется анонимность.*

<b>Социальный портрет информанта</b> (заполняется интервьюером со слов информанта)	
Имя информанта	
Возраст	
Пол информанта (вопрос не задается)	
Место проведения интервью	
Образование	
Вид занятости	
Семейное положение	
В какую онлайн-игру или онлайн-игры Вы сейчас играете?	
Какой у Вас стаж игры в компьютерные игры?	
Сколько в среднем Вы играете в онлайн-игры в будние дни?	
Сколько в среднем Вы играете в онлайн-игры в выходные?	
Играете ли Вы в онлайн-игры на работе / учебе?	
Другая существенная информация	

### **Игра как форма досуга**

1. Как Вы узнали о данной онлайн-игре и что побудило Вас в нее зайти? Исходя из каких факторов Вы выбирали проект, в котором играете?
2. Как часто Вы заходите в онлайн-игры? От чего это зависит?
3. Что побуждает в Вас стремление зайти в онлайн-игру? Ставите ли Вы себе какую-либо цель в онлайн-играх?

4. Было ли такое что Вы заходили в онлайн-игру только с целью получения каких-либо внутриигровых бонусов? Оставались ли Вы после этого в игре или сразу выходили?

5. Случалось ли такое, что Вы изменяли свои планы под игровые интересы? От каких дел Вы бы могли отказаться ради игрового события, а какие имеют более высокий приоритет?

6. Можете ли Вы назвать онлайн-игры своим основным досугом или у Вас есть еще увлечения? Чем был обусловлен Ваш выбор такой деятельности?

7. Какие элементы игрового сюжета, основанные на реальных событиях, вызывали у Вас наибольший интерес или, напротив, непонимание?

### **Социальные коммуникации в играх**

8. Во многих онлайн-играх есть системы глобального или «мирового чата». Не могли бы Вы поделиться своим опытом взаимодействия с ними?

9. Было ли такое, что Вы сталкивались с трудностями во время общения с другими игроками из-за непонимания сленга или терминов?

10. Как Вы относитесь к тому, что при взаимодействии с людьми во время игр Вы не контактируете с ними визуально?

11. Состоите или состояли ли Вы в игровой гильдии (клане)? С какой целью Вы вступили в гильдию (клан)? Какая причина, по Вашему мнению, является существенной для смены гильдии (клана)?

12. Используете ли Вы сторонние программы (голосовые чаты) и/или социальные сети для общения с согильдийцами? Какие? Чем обусловлен Ваш выбор?

13. Ваше общение с игроками гильдии ограничено только игровыми темами или Вы затрагиваете и другие темы? Какие темы, по Вашему мнению, уместны для обсуждения с другими игроками гильдии?

14. Что для Вас главное в игровой гильдии?

15. Часто ли Вы вступаете в группы в онлайн-игре? С какими целями?

16. Как Вы можете охарактеризовать изменение Вашего круга общения после того, как Вы начали играть в онлайн-игры?

17. Было ли такое, что Вы продолжали общаться с людьми, с которыми познакомились в онлайн-игре после Вашего или их ухода из игрового проекта? Что послужило причиной этого?

### **Социально-психологические факторы**

18. Как Ваша семья и ближайшее окружение относятся к Вашему увлечению онлайн-играми? Возникали ли у Вас какие-либо конфликты на этой почве?

19. Если перед Вами в онлайн-игре встанет проблема выбора какого-то действия или решения, чем Вы будете руководствоваться?

20. За какую роль Вам больше всего нравится играть в ММОРПГ онлайн-играх? Почему?

21. Какие эмоции Вы испытываете при выпадении редкого предмета или успешного улучшения снаряжения в игре?

22. Какие эмоции Вы испытываете при смерти персонажа и потере редкого снаряжения или ресурсов?

23. Используете ли Вы функции кастомизации в онлайн-играх или предпочитаете играть стандартным персонажем? Почему?

### **Экономические факторы**

24. Сколько, по Вашему мнению, должен стоить компьютер и периферия, необходимая для комфортной онлайн-игры? Являются ли онлайн-игра доступным способом досуга, с Вашей точки зрения?

25. Когда Вы покупали компьютер, планировали ли Вы его сборку специально под игры или руководствовались другими факторами?

26. Вкладывали ли Вы когда-нибудь деньги в онлайн-игры? Что побудило Вас принять такое решение? Как Вы относитесь к функции доната в онлайн-играх?

27. Выводили ли Вы реальные деньги из онлайн-игр, например путем продажи игровых ресурсов за деньги? Как Вы считаете нужно ли переводить данную опцию напрямую в игры или же это является прерогативой «черных рынков»?

### **Игровые практики вне игры**

28. Являетесь ли Вы участником форума или группы в социальных сетях на тему онлайн-игр, какой интерес у вас это вызывает? А, по Вашему мнению, какая главная цель у таких сообществ?

29. Смотрите ли Вы стримы по онлайн-играм? С какой целью? Что Вам нравится больше: играть или быть зрителем?

30. Какие направления фан-арта, связанного с тематикой онлайн-игр, Вас, интересуют?

31. Как Вы относитесь к косплею? Хотели ли бы Вы принять участие в данной деятельности?

32. Расскажите о своем опыте участия мероприятиях на тему компьютерных игр. Какие мероприятия Вы бы хотели посетить?

***Спасибо за участие в исследовании!***

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**  
**АНКЕТА ПО ТЕМЕ «КОММУНИКАТИВНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**  
**В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-ИГРАХ»**

*Анкета была адаптирована к методологии онлайн-опроса, печатный вариант не использовался при сборе выборки.*

*Здравствуйте! Мы изучаем комьюнити российского сегмента компьютерных игр. Просим Вас принять участие в опросе, проводимом социологическим факультетом СГУ. Результаты опроса будут использованы только в научных целях. Согласно этике социологических исследований, каждому ответившему гарантируется анонимность.*

*При заполнении анкеты, пожалуйста, внимательно прочитайте вопросы анкеты и выберите вариант ответа, наиболее точно выражающий Ваше мнение. Если ни один из предложенных вариантов не совпадет с Вашим мнением, пожалуйста, напишите свой вариант ответа на отдельной строке. Просим Вас отвечать искренне, участие в опросе полностью анонимно! Заранее благодарим за участие!*

**1. Пожалуйста, укажите Ваш пол:**

- 01 Мужской
- 02 Женский

**2. Укажите Ваш возраст (число полных лет):**

---

**3. Вы играете онлайн-игры?**

- 01 Да
- 02 Нет

**4. Укажите Ваш уровень образования:**

- 01 Среднее (9 классов)
- 02 Основное общее (11 классов)
- 03 Среднее специальное, среднее техническое (колледж или ПТУ)
- 04 Незаконченное высшее
- 05 Высшее (бакалавриат)
- 06 Высшее (специалитет)
- 07 Высшее (магистратура)
- 08 Научное (аспирантура, ученая степень)

**5. Укажите Ваше семейное положение:**

- 01 Женат / замужем

- 02 Холост / не замужем
- 03 Вдовец / вдова
- 04 Разведен / разведена

**6. Укажите Ваш род деятельности:** *Выберите один вариант ответа.*

- 01 Получаю образование
- 02 Совмещаю работу и учебу
- 03 Работаю полный рабочий день
- 04 Фрилансер
- 05 Зарабатываю игрой (дайвинг, бустинг, стримы и т.д.)
- 06 Занимаюсь киберспортом
- 07 Домохозяйка/домохозяин
- 08 Не имею постоянного рода занятия
- 09 Предприниматель
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**7. Как бы Вы оценили материальное положение Вашей семьи?** *Выберите один вариант ответа.*

- 01 Мы едва сводим концы с концами. Денег не хватает даже на еду
- 02 Денег хватает только на питание, покупка одежды вызывает затруднение
- 03 Доходов хватает на питание и покупку одежды. Но на покупку вещей длительного пользования (напр., стиральная машина, холодильник, телевизор) приходится брать займ
- 04 Покупка вещей длительного пользования не вызывает затруднения, но затруднительна покупка действительно дорогих вещей (автомобиль, квартира)
- 05 Мы можем позволить себе все, что пожелаем. У нас нет материальных затруднений
- Затрудняюсь ответить
- Отказываюсь от ответа
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**8. Сколько лет Вы играете в онлайн-игры?** *Выберите один вариант ответа.*

- 01 Менее года
- 02 1-3 года
- 03 4-6 лет
- 04 7-10 лет
- 05 10 лет и более

**9. В каком возрасте Вы впервые начали играть в онлайн-игры?**

\_\_\_\_\_

**10. Где Вы чаще всего играете в онлайн-игры?** *Выберите один вариант ответа.*

- 01 Дома

- 02 На работе
- 03 В игровых клубах
- 04 В интернет-кафе
- 05 У друзей
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**11. Сколько времени Вы в среднем уделяете игре в онлайн-игры в день по будням?** Выберите один вариант ответа.

- 01 Менее одного часа
- 02 От одного до трех часов
- 03 От трех до пяти часов
- 04 От пяти до семи часов
- 05 Более 7 часов в день
- Затрудняюсь ответить

**12. Сколько времени Вы в среднем уделяете игре в онлайн-игры в день по выходным дням?** Выберите один вариант ответа.

- 01 Менее одного часа
- 02 От одного до трех часов
- 03 От трех до пяти часов
- 04 От пяти до семи часов
- 05 Более семи часов в день
- Затрудняюсь ответить

**13. Сколько средств Вы тратите на компьютерные игры (включая донат)?** Выберите один вариант ответа или впишите свой в свободную строку.

- 01 До 100 рублей в месяц
- 02 До 500 рублей в месяц
- 03 До 1000 рублей в месяц
- 04 До 3000 рублей в месяц
- 05 3000 рублей и более в месяц
- 06 Трачу деньги только на покупку игр
- 07 Не трачу деньги на компьютерные игры
- Затрудняюсь ответить
- Другое: (укажите) \_\_\_\_\_

**14. В онлайн-игры каких жанров Вы предпочитаете сейчас играть? (включая одиночные с использованием функции мультиплеера).** Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.

- 01 MMORPG (ролевая онлайн-игра)
- 02 MMOFPS (онлайн шутер от первого лица)
- 03 MOBA (например, Dota 2, LoL)
- 04 BattleRoyale

- 05 Online-стратегии
- 06 Online-Fighting
- 07 Предпочитаю любые многопользовательские игры
- 08 Предпочитаю однопользовательские игры без мультиплеера
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**15. В какую онлайн-игру или онлайн-игры Вы сейчас играете? Впишите свой ответ в свободную строку.**

---

**16. Как Вы узнали о данной игре (играх)? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

- 01 Узнал(а) из рекламы
- 02 Рассказали друзья
- 03 Рассказали родственники
- 04 В основном искал(а) информацию сам(а)
- 05 Узнал(а) из видеообзоров
- 06 Видел(а) в компьютерных клубах
- Затрудняюсь ответить
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**17. Как Вы чаще всего проводите свободное время? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Играю в компьютерные и онлайн-игры
- 02 Слушаю музыку, аудиокниги, смотрю фильмы, видео
- 03 Смотрю телевизор
- 04 Хожу в гости
- 05 Гуляю по городу, в парках и т.д.
- 06 Читаю
- 07 Хожу в рестораны, вечерние клубы, кафе, пивные бары
- 08 Уезжаю за город, отдыхаю на природе, езжу на рыбалку, за грибами и т.п.
- 09 Хожу по магазинам в свое удовольствие
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**18. Состоите ли Вы в игровой гильдии (клане, роте и т.п.)? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Да
- 02 Нет (перейдите к вопросу 20)
- 03 В той игре, в которую я играю, такой опции нет (перейдите к вопросу 20)

**19. С какой основной целью Вы вступили в гильдию (клан, роту и т.п.)? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

- 01 Уникальный игровой контент, доступный только игрокам гильдий
- 02 Для развития своего персонажа

- 04 С целью бонусов от игры за членство
- 05 Для постоянного общения во время игры
- 06 Для поиска людей со схожими интересами
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**20. Играете ли Вы в компьютерные игры в группах? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Я создаю/вступаю в группы из случайных игроков
- 02 Я играю с друзьями из реальной жизни
- 03 Играю в группе как с друзьями из жизни, так и с случайными игроками
- 04 Играю в группе только с друзьями по игре
- 05 Я играю в постоянной игровой группе (конст-пати)
- 06 Нет, я предпочитаю играть в одиночку (перейдите к вопросу 22)
- Затрудняюсь ответить
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**21. С какой основной целью Вы вступаете в группы? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

- 01 Ускорение развития персонажа (повышения рейтинга, % побед, опыта)
- 02 Для решения задач, с которыми не может справиться один игрок
- 03 Для общения во время игры
- 04 Для поиска людей со схожими интересами
- 05 Для создания постоянной группы (конст-пати)
- 06 Мой персонаж/класс бесполезен вне группы
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**22. Из кого в основном состоит Ваш круг общения? Выберите один вариант ответа.**

- 01 В основном из людей, с которыми я познакомился(ась) в реальной жизни
- 02 В равной степени из людей из реальной жизни и из виртуального пространства (компьютерные игры, социальные сети, форумы и т.д.);
- 03 В основном из людей, с которыми я познакомился(ась) в виртуальном пространстве (компьютерных играх, социальных сетях, форумах и т.д.)
- Затрудняюсь ответить
- Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**23. Как Ваша семья относится к Вашему увлечению компьютерными играми? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Считают это прогрессивным занятием и поддерживают
- 02 Относятся, как и к любому другому моему увлечению
- 03 Они не реагируют на мое увлечение играми
- 04 Считают, что это пустая трата времени
- 05 Считают, что это занимает слишком много моего времени
- 06 Считают, что увлечение компьютерными играми опасно и может навредить мне
- Затрудняюсь ответить

**24. Как Ваше ближайшее окружение (друзья, одноклассники, коллеги) относятся к Вашему увлечению компьютерными играми? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Считают это прогрессивным занятием и поддерживают
  - 02 Относятся, как и к любому другому моему увлечению
  - 03 Они не реагируют на мое увлечение играми
  - 04 Считают, что это пустая трата времени
  - 05 Считают, что это занимает слишком много моего времени
  - 06 Считают, что увлечение компьютерными играми опасно и может навредить мне
- Затрудняюсь ответить

**25. Посещали ли Вы off-line мероприятия на тему компьютерных игр? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

- 01 Фестивали
- 02 Сходки
- 03 Турниры как зритель (в формате off-line)
- 04 Турниры как участник
- 05 Мероприятия в компьютерных клубах
- 06 Выставки игр и игровой периферии
- 07 Нет (перейдите к вопросу 27)

Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**26. Какие именно тематические мероприятия Вы посещали? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

- 01 Местные, организуемые игровым сообществом (например, гильдиями или стримерами);
- 02 Местные, организуемые бизнесом (локализаторами игр, компаниями, продающими технику);
- 03 Всероссийские (например, ИгроМир);

Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**27. Посетили ли бы Вы мероприятие на тему компьютерных игр в Вашем регионе? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Да
- 02 Только в том случае если бы оно было бесплатным
- 03 В случае, если бы оно организовалось сообществом
- 04 В случае, если бы оно организовалось крупными компаниями
- 05 Нет

Затрудняюсь ответить

**28. Случалось ли такое что Вы изменяли свои планы под игровые интересы? Выберите один вариант ответа.**

- 01 Да

02 Только в случае договоренности с кем-то в игре

03 Нет

Затрудняюсь ответить

Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**29. От каких дел Вы бы могли отказаться и посвятить время игре? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

01 Я не готов оказываться от дел ради игры

02 От времени, выделенного на сон или употребление пищи

03 От незначительных повседневных дел (готовка, прогулка и т.д.)

04 От подготовки к учебе или работе

05 От похода на учебу

06 От похода на работу

07 От любых дел

Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**30. Какие у Вас есть еще увлечения? Выберите один или несколько вариантов ответа или впишите свой в свободную строку.**

01 Компьютерные и онлайн-игры мое единственное увлечение

02 Слушаю музыку, аудиокниги, смотрю фильмы, видео

03 Смотрю телевизор

04 Хожу в гости

05 Гуляю по городу, в парках и т.д.

06 Читаю

07 Хожу в рестораны, вечерние клубы, кафе, пивные бары

08 Уезжаю за город, отдыхаю на природе, езжу на рыбалку, за грибами и т.п.

09 Хожу по магазинам в свое удовольствие

Другое (укажите) \_\_\_\_\_

**31. В каком федеральном округе Вы проживаете? Выберите один вариант ответа.**

01 Центральный

02 Северо-Западный

03 Южный

04 Северо-Кавказский

05 Приволжский

06 Уральский

07 Сибирский

08 Дальневосточный

**32. Скажите, пожалуйста, в какой области, крае, республике Вы постоянно проживаете?**

---

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

### ГАЙД ФОКУС-ГРУППЫ

*Здравствуйте, меня зовут Антон. Мы изучаем место онлайн-игр в повседневной жизни молодежи. Я хотел бы обсудить с Вами несколько вопросов на тему правил и конфликтов в онлайн-играх. Результаты исследования будут использованы только в научных целях, согласно этике социологических исследований каждому ответившему гарантируется анонимность.*

#### **Конфликты**

*В онлайн-играх часто приходится вступать во взаимодействия с другими игроками, а некоторые и вовсе предполагают только командную игру.*

1. Как Вы относитесь к новичкам в онлайн-играх, когда Вам приходится играть вместе (например, в одной команде)?
2. Случались ли у Вас конфликты с другими игроками из-за игровых моментов? Если да, то что послужило их причиной?
3. Как Вы реагируете на ситуацию, если игрок в Вашей команде или группе явно играет на не тот игровой уровень (например, звание/ранг/рейтинг), на котором сейчас находится?

#### **Правила игры**

1. С какими нарушениями правил со стороны игроков в многопользовательских онлайн-играх Вы сталкивались?
2. Вы когда-либо нарушали правила в онлайн-играх? Если да, то какие именно?
3. Как Вы в целом относитесь к тому, что некоторые игроки обходят игровые правила для достижения результатов? У Вас возникали конфликты на этой почве?
4. Как бы Вы поступили, если бы «читер» (игрок, использующий сторонние программы для взлома игры) был в Вашей команде?

#### **Границы и завершенность игры**

1. Как Вы понимаете, что пора закрывать игровую сессию? Что служит для Вас поводом или причиной закончить игру?
2. Как Вы понимаете границы видеоигры? Случалось ли такое, что Вы переносили какие-то элементы видеоигры или игровой тематики в реальную жизнь?

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

### АКТЫ О ВНЕДРЕНИИ РЕЗУЛЬТАТОВ ДИССЕРТАЦИИ

«УТВЕРЖДАЮ»  
 Проректор по учебной работе ФГБОУ ВО  
 «Саратовский национальный исследовательский  
 государственный университет  
 имени Н.Г. Чернышевского»  
 к.соц.н., доцент  
 Малинский И.Г.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

#### АКТ

О внедрении результатов кандидатской диссертационной работы  
 Неруш Антона Александровича

Комиссия в  
 составе:

председатель: Проректор по молодежной политике, к.пол.н., доцент  
 Головченко А.В.

члены комиссии: - зам. начальника учебного управления Седавкина  
 Ю.А.,  
 - зав. кафедрой социологии молодежи, д.соц.н.,  
 профессор Ивченков С.Г.

составили настоящий акт в том, что результаты диссертационной работы Неруш А.А. на тему: «Социологический анализ содержания структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх», представленной на соискание ученой степени кандидата социологических наук по специальности 5.4.4 Социальная структура, социальные институты и процессы, использованы при разработке и преподавании учебных курсов по социологии, а также в рамках совершенствования виртуальной образовательной среды, используемой в ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского». Использование указанных результатов позволяет повысить качество образовательного процесса в области коммуникативного взаимодействия молодежного сегмента интернет-аудитории, геймификации образования, совершенствования виртуальных образовательных сред, используемых в высшем учебном заведении. Предложенные в диссертации рекомендации приняты к рассмотрению для внедрения.

Председатель комиссии:

\_\_\_\_\_ Головченко А.В.

Члены комиссии:

\_\_\_\_\_ Седавкина Ю.А.  
 \_\_\_\_\_ Ивченков С.Г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель генерального  
директора АНО «Россия –

страна возможностей»

Гурьянов Г.Е.

20 \_\_\_\_ года



## АКТ

о внедрении результатов кандидатской диссертационной работы  
Неруш Антона Александровича

Комиссия в составе:

председатель: заместитель генерального директора АНО «Россия – страна  
возможностей» Гурьянов Г.Е.

члены комиссии:

руководитель Департамента проектного управления АНО «Россия – страна  
возможностей» Пустынская Е.Б.руководитель Департамента коммуникаций АНО «Россия – страна  
возможностей» Быстряков М.В.

составили настоящий акт в том, что результаты диссертационной работы Неруш А.А. на тему «Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх», представленной на соискание ученой степени кандидата социологических наук по специальности 5.4.4. «Социальная структура, социальные институты и процессы», использованы при формировании подходов к разработке комплексных инструментов геймификации в рамках деятельности автономной некоммерческой организации «Россия – страна возможностей». Использование указанных результатов позволяет учесть специфику запросов молодежной аудитории к игровым платформам и ее элементам. Предложенные в диссертации рекомендации приняты к рассмотрению для последующего внедрения.

Председатель комиссии:

заместитель генерального директора  
АНО «Россия – страна возможностей»

 \_\_\_\_\_ Гурьянов Г. Е.

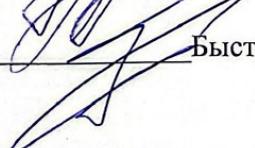
Члены комиссии:

руководитель Департамента проектного управления

АНО «Россия – страна возможностей»

директор по коммуникациям

АНО «Россия – страна возможностей»


 \_\_\_\_\_ Пустынская Е.Б.  

 \_\_\_\_\_ Быстряков М.В.



**ЦЕНТР ИЗУЧЕНИЯ И СЕТЕВОГО  
МОНИТОРИНГА МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЫ  
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР**

109028, г. Москва, пер. Трёхсвятительский Б., д. 2/1,  
стр. 2, пом. 204; тел. (495) 692-05-90  
ОГРН 1187700018296 ОКПО 33712230  
ИНН 9709037529 КПП 770901001  
e-mail: info@cism-ms.ru; http://www.cism-ms.ru

По месту требования

20.11.2024 № 24-996/ММ  
на № \_\_\_\_\_

**АКТ**

**о внедрении результатов кандидатской диссертационной работы  
Неруш Антона Александровича**

Настоящий акт подтверждает, что результаты диссертационной работы Неруш А. А. на тему: «Социологический анализ содержания и структуры коммуникативных взаимодействий молодежного сегмента интернет-аудитории в онлайн-играх», представленной на соискание ученой степени кандидата социологических наук по специальности 5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы, использованы при разработке проектов по снижению конфликтности и деструктивных последствий конфликтов в российской интернет-среде в АНО «Центр изучения и сетевого мониторинга молодежной среды». Использование указанных результатов позволяет повысить качество подходов по профилактике и разрешению конфликтов в виртуальной среде, в том числе в игровом пространстве. Предложенные в диссертации рекомендации приняты к рассмотрению для внедрения.



М.Н. Лупин

01593