

*А.А Фатхутдинова (Казань)*

## **ТРИ ГРАНИ «ПИРАМИДЫ» ГЕЙМЕРСТВА: СУБКУЛЬТУРА, ЗАВИСИМОСТЬ, СПОРТ.**

*Научный руководитель - В.В. Фурсова*

За последние 50 лет мир молодежных субкультур охватил около тысячи самых разных явлений и течений, включая: хиппи, панков, металлистов, реперов, анархистов, футбольных фанатов, готов, скинхедов, скейтеров, паркурщиков, эмо-кидов и получивших широкое распространение в связи с появлением новых медиа – геймеров. Можно ли говорить о них как о новой популярной среди молодежи субкультуре, со своими нормами, ценностями, правилами? А может это новейший, еще тщательно не изученный вид спорта, со своими правилами игры, призами? Или это все - таки, так часто произносимая фраза как «игровая зависимость», болезнь, а люди, которые, ею больны, нуждаются в серьезной помощи, лечении?

В нашем современном мире, с его бешеной скоростью развития, техническим и научным прогрессом, с популяризацией новых медиа: жк телевизор, камера, Интернет, компьютер и т.д, всё сложнее и сложнее молодому человеку, который только - только «выпал из гнезда» своих родителей, социализироваться, определить свои цели в жизни, определить свой путь. Так вот для того, чтобы ему было немного легче, сами же молодые люди организуются в различные группы, сообщества, кружки по интересам.

С появлением все усовершенствованных мультимедийных средств и медиа, появляются и новые сообщества. Самое популярное в последние 10 – 15 лет стало сообщество геймеров, в связи с появлением компьютеров, интернета, распространением бесплатных сетей вай фай и т.д.

В последнее десятилетие в отечественной исследовательской и публицистической литературе наблюдается повышение интереса к изучению феномена молодежных организаций, субкультур, а именно, субкультур, связанных с компьютерными технологиями. Данная проблематика находит свое отражение в целом ряде психологических, социологических,

культурологических, социально-философских, и педагогических исследований. Субкультурой геймеров занимаются ряд ученых, такие как - М.Г. Евдокимова, Д.В. Иванов, В.Н. Ивлев, В.П. Лившиц, О. Маслов, Н.А. Носов и др. Несмотря на то, что о проблеме геймерства и игровой зависимости всеобщее говорят различные СМИ, исследования практические отсутствуют по данной теме. Все это позволяет посвятить специальное исследование субкультуры геймеров, что даст возможность показать, во-первых, место и роль данной проблематики в изучении особенностей формирования современного информационного общества и, во-вторых, раскрыть тенденции и противоречия развития самой субкультуры геймеров, и в-третьих рассмотреть ее с 3 – х основных граней (зависимость, субкультура, спорт). Для исследования была выбрана, качественна стратегия, потому, что она позволит глубже познать внутренний мир самого представителя данного сообщества, чтобы выяснить зависим ли он или нет. Для исследования выбран метод неформализованного глубинного интервью. Количество респондентов 15, в возрасте от 14 до 35 лет и женского и мужского пола. В ходе исследования удалось выявить такие позиции и сделать выводы о том, что: к сожалению, те же самые люди, которые называют спортсменами, являются в то же время и зависимыми, больными людьми. Геймерство, прежде всего – это болезнь, болезнь именно 21 века, причиной которой является бешеные темпы развития компьютерных и интернет технологий. Компьютерные сети, как вид телекоммуникации - принципиально новый пласт социальной реальности. Больше не нужно ходить в кинотеатр, на концерт любимой группы, засиживаться в библиотеке, утруждать себя походами по магазинам, всю необходимую Вам информацию Вы можете получить, не отходя от экрана Вашего монитора. Появился новый вид психологического расстройства - Интернет - зависимость. Чаще всего исследователи нацелены на интернет зависимость у молодежи, а в частности у подростков, так как этот возраст наиболее подвержен различным

отклонениям в поведении и еще не до конца сформировавшееся спихика подростка как губка способна впитать все плохое.

Также мы выделим несколько критериев, по которым можно распознать интернет и игровую зависимость: синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц); сухость в глазах; головные боли по типу мигрени; боли в спине; нерегулярное питание, пропуск приемов пищи; пренебрежение личной гигиеной; расстройства сна, изменение режима сна. [1] Это что касается физических симптомов. По мнению исследователя, нельзя только по этим признакам сказать, что человек зависим, ведь многие другие болезни подходят по этим описаниям.

Психологические симптомы: хорошее самочувствие или эйфория за компьютером; невозможность остановиться; увеличение количества времени, проводимого за компьютером; пренебрежение семьей и друзьями; ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером; ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности; проблемы с работой или учебой.

Причинами зависимости могут стать: возможность анонимного общения; возможность для реализации представлений, фантазий с обратной связью (в том числе возможность создавать новые образы "Я"; вербализация представлений и/или фантазий, не возможных для реализации в обычном мире; чрезвычайно широкая возможность поиска нового собеседника; неограниченный доступ к информации. Это как основа или фундамент и первая из граней «пирамиды»

Следующей гранью, уходящей ввысь, распространенной является – спорт. Гемерство, как спорт, во всех отношениях будет только совершенствоваться, а стремительный технический прогресс лишь усилит его популярность.

Заглянем немного в историю развития киберспорта. Начиналось всё с Quake, Starcraft, WarcraftиCounterStrike. На данный момент самые популярные дисциплины в киберспорте — это LeagueofLegends и Dota 2.

Считается, что киберспорт хорошо развивается там, где в одной точке сходятся создатели игр, профессиональные лиги, спонсоры и организаторы чемпионатов. [2] Финалы киберспортивных чемпионатов проходят на тех же многотысячных площадках, что и финалы NBA и NHL. Прямую трансляцию прошлогоднего финала чемпионата по LeagueofLegends посмотрели 32 миллиона человек, а команда победителей разделила между собой приз в 1 миллион долларов. Хотя киберспорт в мире за последние 10 лет заметно набрал обороты, в большинстве стран он всё ещё считается полумаргинальным и с трудом находит спонсоров. Забавно, что Россия стала первой страной в мире, которая официально признала компьютерный спорт, а спустя пять лет вместе со сменой руководства Росспорта вновь исключила его из реестра. Золотым временем российского киберспорта считается 2002 год. Тогда наши команды по Quake 3 и CounterStrike завоевали золото на крупнейшем международном чемпионате по кибериграм WorldCyberGames. Всего за десять лет в соревнованиях WCG мы заработали пять золотых, шесть серебряных и восемь бронзовых наград. Сейчас в России, вероятно, самыми мощными киберспортивными организациями можно назвать Virtus.Pro, GambitGaming, Empire и RoX.Kis. Официальный статус киберспорт на данный момент получил только в США и Южной Корее. В 2013 году канадский геймер Дэнни Ли стал первым, кому выдали американскую визу категории P-1A, созданную для «всемирно известных спортсменов». [3] И наконец, геймеры – это виртуальное сообщество. И настоящих геймеров, которые все отдают ради игры, для игры, которые сутками готовы сидеть за компьютерами не так уж и много. В теории, геймерство, можно назвать как субкультурой или даже массовой культурой, в связи с развитием технологий. Но на практике показанной в исследовании автора, из анализа статей, социологических опросов, да и по мнению самих же геймеров, это все же сообщество, круг по интересам, место для развлечений. Хотя перерастающее в серьезную, почти не излечимую болезнь. Это третья грань.

Сравнивать интернет с наркотиками или с алкоголем кажется бредовой и собственно ни к чему не приводящей идеей, но, к сожалению, в последнее время все чаще слышно, что я сижу на одном чате, я подседа на тот или иной блог, или игру. Возможно, в ближайшем будущем то, что геймерство – это болезнь уйдет на второй план или молодые люди научатся неким образом контролировать себя и перерастет в профессиональный, хороший вид спорта. Но для того, чтобы это не переросло в еще большую зависимость имеет смысл, возможно, применение некоторых мер, таких как: вмешательство государства для более лучшей организации досуга молодых людей, школьников; ценовая политика в игровых салонах, возможно даже их сокращение; похвала со стороны государства киберспортсменов за тот или иной выигрыш; спонсорская поддержка государства при выходе команды на мировую арену; попробовать поменять стереотип о том, что это легкие деньги добытые быстрым способом, на то, что это труд и он оплачивается и высоко ценится.

### **Библиографический список**

1. Колиофутис А. Интернет-зависимость подростков. Статистические данные// 17 июля 2013 <<http://apologet.spb.ru/ru/1488.html>>.
2. Рукомойникова В.П. Виртуальные сообщества как объект социокультурных исследований < [http://sodmu.narod.ru/t\\_ruk.htm](http://sodmu.narod.ru/t_ruk.htm) >
3. Скопинцева С. Н. Детская и юношеская субкультура как фактор воспитания//[Социальная сеть работников образования nsportal.ru](http://nsportal.ru).<<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2012/02/28/detskaya-i-yunosheskaya-subkultura-kak-faktor>>
4. Сикевич З.В. Молодежная культура: за и против. - Л.: Мысль, 1990. - 272 с.
5. Сотников, И. М. Дифференциация студенческой субкультуры в современном российском обществе: дис. ... канд. социол. Наук – Ставрополь, 2009. – 182 с.

6. Геймеры более образованны и общительны, чем те, кто над ними смеется // [WashingtonPost](http://habrahabr.ru/post/225477/), 6 июня 2014 <<http://habrahabr.ru/post/225477/>>
7. Прищеп Н., Львов М. Любовь к компьютеру лечится труднее, чем алкоголизм // Комсомольская правда — Северная Европа 15 сентября 2007.
8. [Виртуальный спорт. Золото геймеров](http://www.tsikoliya.ru/novosti-internet/81965-korrespondent-virtualniy-sport-zoloto-geymerov.html) // Корреспондент №36 от 13 сентября 2013. <http://www.tsikoliya.ru/novosti-internet/81965-korrespondent-virtualniy-sport-zoloto-geymerov.html>
9. Фичер Геймер - субкультура? // <[http://games.mail.ru/pc/articles/feat/gejmer\\_subkultura\\_by\\_glebghost\\_mail\\_ru/](http://games.mail.ru/pc/articles/feat/gejmer_subkultura_by_glebghost_mail_ru/)>
10. Статистика подростков с компьютерной зависимостью // <<http://mylovekid.ru/p/mlk-19461.html>>