

*Безрукова Ольга Анатоліївна (Запоріжжя) – доктор соціологічних наук, доцент, професор кафедри соціології Запорізького національного університету*  
*Ісмаїлов Самір Тіфліс Огли (Запоріжжя) – студент 4 курсу факультету соціології та управління, Запорізький національний університет*

## **КОМ'ЮТЕРНІ ІГРИ: ПРОСТІР КОНСТРУЮВАННЯ СУСПІЛЬНИХ ВІДНОСИН СТУДЕНТІВ**

За останні 3 роки розвиток комп'ютерних ігор досяг неймовірних результатів, окрім того, простежується тенденція до ще більшого його посилення у майбутньому. Відбувається широка диференціація комп'ютерних ігор за ігровими платформами, та ще більша – за ігровими жанрами. За даними американської маркетингової організації Newzoo, у результаті глобального світового дослідження комп'ютерних ігор та кіберспорту було виявлено, що станом на 2015 рік бюджет глобального ігрового ринку склав майже 92 млрд доларів, також очікується, що до 2019 року він збільшиться майже на 10%. Можна спостерігати, як простір соціальних взаємодій людей насичується новими специфічними цінностями та елементами поведінки, які просочуються у реальне життя через світ комп'ютерної гри. Адже ці два світи: віртуальний та реальний — не герметичні, і в результаті їх колізій відбувається формування віртуальної особистості, а відповідно із цим іграція образу соціальних відносин.

Серед іноземних вчених визначена проблема досліджувалася Ж. Бодрійаром, Е. Берном, І. Гофманом. Проблему гейміфікації та віртуалізації суспільної свідомості досліджували такі вітчизняні вчені як Почепцов Г.Г., Омельченко Н.В., Безрукова О.А.

При розгляді комп'ютерної гри, ми акцентуємо увагу на її природі, як на природі симулякра — копії неіснуючих оригіналів. Ж. Бодрійар визначав симулякр як «спосіб витіснення амбівалентності життя та смерті»[2]. Іншими словами, він здатен заміщувати собою певні елементи реального життя, підсилюючи яскравість тих чи інших моментів у віртуальному світі. Простір, що складається з симулякрів соціолог називає гіперреальністю — ланцюгом образів, що втратили первинний зміст. Отже, під комп'ютерною грою ми будемо розуміти поле гіперреальних соціальних взаємодій та відносин, що відображає реальні соціальні взаємодії та відносини і передбачає виконання певної діяльності суб'єктами цього простору, а також існує завдяки спеціальному обладнанню, необхідному для організації ігрового процесу.

Говорячи про вплив комп'ютерних ігор на образ соціальних відносин студентів, ми звертаємо увагу на таку тенденцію розвитку сучасного суспільства як іграція суспільної свідомості: «Медійна і ігрова реальності стають важливішими за фізичну, відбувається заміна повсякденного – уявним... Суспільство гейміфікувалося, повністю втративши здатність створення самостійної уяви» [3]. Особливості цього впливу можна розкрити через визначені раніше структурні елементи образу соціальних відносин та комп'ютерної гри.

Розглядаючи фігуру образу соціальних відносин, важливим тут є виокремлення впливу комп'ютерних ігор на транспонування статусно-рольових позицій студентів-геймерів. Зазвичай, статусно-рольові позиції, що займають гравці у віртуальному світі тісно пов'язані з їх позиціями у реальному житті. Вони можуть як повторювати їх, так і обирати статуси протилежні реальним. У першому випадку існує прагнення до збереження або закріплення свого статусно-рольового положення, в другому — відмова або відсторонення від нього. Наприклад, людина, що відчуває невизнаність у реальному світі, може стати героєм у світі віртуальному.

Розглядаючи фон образу соціальних відносин, звертаємо увагу цінності

відповідної соціальної групи, що можуть трансформуватися під впливом комп'ютерних ігор. Коли людина приділяє багато часу комп'ютерним іграм, цінності, які вони пропонують можуть бути ближчими до неї, адже вони демонструються у грі більш яскраво ніж вони є у реальному житті, включаючи сюди і цінність соціальної взаємодії. Адже коли Ви з друзями зібралися разом і здолали непереможного дракона, то Ви, можливо, відчуваєте цю мить більш значимою, ніж коли ви в черговий раз збираєтеся з друзями пограти в футбол у реальному житті. Тобто важливим чинником впливу на цінності є й унікальність ситуації, яку гра може запропонувати, і відповідника якої не знайти у реальному світі. Звертаючи ж увагу на регулярність та характер соціальної взаємодії між студентами- геймерами, можна зазначити, що найрегулярніші взаємодії між віртуалізованими особистостями мають дистанційний характер, менш регулярні взаємодії «face-2-face». Зазвичай, останні обмежуються місцем навчання, дистанційні ж передбачають спілкування через соціальні мережі, певні спеціалізовані програми зв'язку (Viber, Skype, Teamspeak та ін.) або безпосередньо через гру.

Таким чином, можна стверджувати, що віртуальний світ комп'ютерних ігор та реальний світ не герметичні. Колізії цих двох світів призводять до іграїзації образу соціальних відносин студентів, яким вони керуються у соціальній взаємодії. Більш конкретно це виявляється у деформаціях структури цього образу, а саме таких його елементів як: фігури — взаємозв'язки соціальної структури, статусно-рольових позицій; фону — цінності та взаємодії між суб'єктами суспільного життя.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Социологический энциклопедический словарь: на русском, английском, немецком, французском и чешском языках / Редактор-координатор академик РАН Г.В. Осипов. — М.: Изд-во НОРМА (Издательская группа НОРМА-ИНФРА М), 2000. — 488 с.
2. Бодрийар Ж. Символический обмен и смерть / Жан Бодрийар [Електроний ресурс]. - Режим доступу: [http://www.e-reading.club/chapter.php/102635/32/Bodriiiyar\\_-\\_Simvolicheskiii\\_obmen\\_i\\_smert%27.html](http://www.e-reading.club/chapter.php/102635/32/Bodriiiyar_-_Simvolicheskiii_obmen_i_smert%27.html)
3. Безрукова О.А. Віртуалізація/геймеризація суспільної свідомості: соціальні особливості сприйняття [Електроний ресурс]. - Режим доступу: <http://clio.lnu.edu.ua>