

УДК 008
ПРОБЛЕМА ИГРОИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ
МОЛОДЕЖИ

О. П. КОРОЛЮН

Белорусско-Российский университет
Могилев, Беларусь

Современная эпоха, определяемая как эпоха постмодернизма, выделяется целым рядом уникальных и противоречивых особенностей. Отсутствие четких канонов, размытость идеалов, возможность вариантов интерпретаций и многое другое необычайно усложняют процесс социализации современной молодежи и процесс формирования личностной и социальной идентичности. Как заметил известный итальянский ученый и философ Умберто Эко: «Постмодернизм – не фиксированное хронологическое явление, а некое духовное состояние, новый способ увидеть и запечатлеть не только мир, но и самого человека» [1]. Поиски своей идентичности становятся центральной проблемой современного молодого человека. Многие исследователи называют современное общество *identity play society* – «общество игры с идентичностью».

Игроизация – процесс проникновения элементов игры в самые разные культурные и социальные практики. Игроизированный стиль жизни является естественным составляющим современной действительности. В настоящее, очень быстро меняющееся время сложно ориентироваться строго на результат. Процесс игры, который позволяет свободу маневра, возможность примерить разные роли и образы, разные социальные сценарии, становится главным для постмодернистской эпохи. З. Бауман заметил: «... вместо того, чтобы конструировать собственную идентичность последовательно, как делается при постройке дома, – неспешно выстраивая потолки, полы, комнаты, коридоры, – человек стремится через ряд «новых начинаний» экспериментировать с мгновенно собираемыми и легко разбираемыми формами, нанося один слой краски на другой» [2, с. 78]. Тем более, что возможности информационного общества необычайно расширяют спектры экспериментов со своей идентичностью благодаря использованию современных информационных технологий. Социальная и художественная имитация в виде виртуализации позволяет более глубоко погружаться в разные практики подражания. Псевдообразы, примеряемые во время игры, дают обманчивые ощущения самоопределения. Эти примеряемые образы позволяют на некоторое время почувствовать себя более уверенно в непредсказуемой действительности и уйти от постоянных фрустраций,

которые преследуют современного молодого человека. К игроизированному стилю жизни современную молодежь подталкивают серьезные жизненные задачи, которые необходимо решать в будущем. Часто именно страх перед перспективой необходимости их решения делает столь многочисленными ролевые сообщества, многомиллионными участников компьютерных онлайн-игр, интернет-форумов, квестов и пр.

Как известно, спрос порождает предложения. Современная индустрия и рынок активно отвечают на запросы молодого поколения в необходимости реализации игровых экспериментов со своей идентичностью в виде разных цифровых, развлекательных услуг. Рядовые студенты часто в личных, доверительных беседах признаются, что «в душе» чувствуют себя «бунтарями», «супер-героями», «классными» и «крутыми» и реализовать себя в этих ощущениях позволяют им именно виртуальные игры. Они выбирают игру как тактику, пусть временную, ухода от реальности. Игра становится заменителем, суррогатом реальности.

По результатам опроса, который был проведен среди студентов 2 и 3 курсов Белорусско-Российского университета (специальности технического профиля), были выявлены следующие результаты. Чуть менее 1 % опрошенных студентов не играют в компьютерные игры, не посещают квесты и пр., обосновывая это острой нехваткой времени и поясняя, что предпочитают непосредственное, живое общение с друзьями. Зато более 99 % опрошенных студентов ответили, что не представляют свою жизнь без виртуальных игр, так как это является для них основным видом интересного проведения свободного времени (уход от скуки и обыденности), перспективой заработка и формой общения с другими людьми.

Таким образом, игроизация уже стала неотъемлемой частью жизни современной студенческой молодежи как неизбежная специфика постмодернистской действительности. В таких условиях важно выделить значимые акценты и определить положительные и отрицательные стороны этого явления для молодого поколения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **У. Эко.** Имя розы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://libking.ru/books/prose-/prose-history/75389-umberto-eco-imya-rozy.html>. – Дата доступа: 01.02.2019.

2. **Бауман, З.** Индивидуализированное общество / З. Бауман. – Санкт-Петербург: Питер, 2003. – 82 с.