



DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2018.3.7>

UDC 316.7

LBC 60.5

“TAKE EVERYTHING FROM LIFE...”: THE DISCOURSE OF RUSSIAN PARENTS ABOUT CHILDREN’S VIDEO GAMES¹

Ekaterina A. Orekh

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation

Elena S. Bogomyagkova

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation

Abstract. The study reveals the analysis of the discourse of St. Petersburg parents for their ideas about children’s computer games. The focus of our attention was the settings that underlie the strategies of regulation of these game practices by adults. The empirical base of the study was a series of semi-structured interviews with parents of children under ten years of age with different social characteristics (gender, age, nature and level of education, income), whose children play video games, and for various reasons are not involved in this process. Interviews were conducted in St. Petersburg in 2016-2017. According to the results obtained, the prohibition or permission of games on the computer, as well as the frequency of access to the gadget and the type of gaming activity (educational – entertaining) are based on two key ideas. The first can be referred to as the idea of “fullness of life”, and the second, respectively, as the idea of “quality of life”. The idea of “fullness of life” is based on such ideas about the world, when the main value is the diversity of activities, the saturation of life with events. The idea of “quality of life” is based on the value of in-depth development of a particular activity, which is currently considered as an important, significant. As the analysis showed, Russian parents use both ideas in the argument of both permission and prohibition of children’s video games, but do not mix them in justifying their own decisions and actions. We also assume that the idea of “quality of life” has a deep history and has been popular for several decades, while the idea of “fullness of life” characterizes the discourse of the modern dynamic and changeable consumer society.

Key words: video games, fullness of life, quality of life, leisure practices, parenthood, sociology of childhood.

УДК 316.7

ББК 60.5

«БРАТЬ ОТ ЖИЗНИ ВСЕ...»: ДИСКУРС РОССИЙСКИХ РОДИТЕЛЕЙ О ДЕТСКИХ ВИДЕОИГРАХ¹

Екатерина Александровна Орех

Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

Елена Сергеевна Богомягкова

Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

Аннотация. Статья посвящена анализу дискурса петербургских родителей на предмет их представлений о детских компьютерных играх. В фокусе нашего внимания оказались установки, лежащие в основании стратегий регулирования взрослыми данных игровых практик. Эмпирическую базу исследования составила серия полуструктурированных интервью с родителями детей до десяти лет, обладающими различными социальными характеристиками (пол, возраст, характер, уровень образования, доход), чьи дети играют в видеоигры, а также по разным причинам не вовлечены в этот процесс. Интервью проводились в Санкт-Петербурге в 2016–2017 годах. Согласно полученным результатам запрет или разрешение игр на компьютере, а также частота доступа к гаджету и вид игровой деятельности (обучающая – развлекающая) опираются на две клю-

чевые идеи. Первая может быть обозначена как идея «наполненности жизни», а вторая, соответственно, как идея «качества жизни». В основании идеи «наполненности жизни» лежат такие представления о мире, когда главной ценностью считается разнообразие деятельности, насыщенность жизни событиями. Идея «качества жизни» базируется на ценности углубленного развития конкретного вида деятельности, который в данный момент рассматривается как важный, значимый. Как показал анализ, российские родители используют обе идеи в аргументации как разрешения, так и запрета детских видеоигр, однако не смешивают их при обосновании собственных решений и действий. Мы также предполагаем, что идея «качества жизни» имеет глубокую историю и популярна уже несколько десятилетий, в то время как идея «наполненности жизни» характеризует дискурс современного динамичного и изменчивого общества потребления.

Ключевые слова: видеоигры, наполненность жизни, качество жизни, досуговые практики, родительство, социология детства.

Введение. Реальность нашего времени такова, что почти в каждой российской семье есть гаджеты, позволяющие играть в видеоигры. Современные дети окружены людьми, активно использующими видеоигры в качестве досуга. Неудивительно, что количество играющих детей постоянно увеличивается [1; 3]. Проникновение видеоигр в повседневную жизнь влияет на сферу семейного досуга, на внутрисемейную коммуникацию, на возможности распределять время в течение дня и т. д. Однако родители еще не готовы принять эти формы досуга как рутинизированную повседневность. Беспокойство по поводу того, что видеоигры завоевывают все большее количество детского внимания и свободного времени, реализуется в разного рода воспитательных стратегиях.

Безусловно, стремительный рост детской компьютерной игровой активности не мог не привлечь внимание исследователей из разных дисциплинарных областей. С 1980-х гг. видеоигры как новая форма игровой деятельности стали объектом научного исследования. Одним из основных трендов в осмыслении указанной проблематики является фиксация на негативных последствиях вовлечения детей в видеоигры. В фокусе внимания медиков и психологов оказывается отрицательное воздействие компьютерных игр на здоровье, поведение, интеллектуальную и эмоционально-волевыми сферы ребенка. Так, психологи обеспокоены тем, что распространение данных игровых практик провоцирует девиантное, в частности, агрессивное, поведение детей, вносит вклад в ослабление детско-родительских связей и внутрисемейной коммуникации. Помимо анализа потенциальных проблем, в фокусе внимания ученых оказываются развитие познавательных процессов во время занятий

компьютерными играми, проблемы эмоционально-мотивационной привлекательности данного вида игр и т. д. Представители медицины также являются одной из сторон, активно участвующих в исследовании и обсуждении последствий распространения компьютерных технологий. Погружение ребенка в виртуальный мир компьютерной игры связывается с рисками ожирения, снижением двигательной активности [16], вероятностью развития «расстройств аутистического спектра» [12] и т. д.

Как показывает анализ современной научной литературы, социологический подход к изучению данной проблематики имеет более короткую историю [18]. В последние годы появились социологические исследования, посвященные изучению детской игровой компьютерной деятельности. В большинстве подобных исследований внимание сосредоточивается на изучении детей, преимущественно подростков, как носителей изменений, вызванных вовлечением в видеоигры. Именно их поведение, интеллектуальные способности, эмоционально-волевая сфера и т. д. оказываются под прицелом исследовательского взгляда. Предметом особого беспокойства ученых выступает контент видеоигр, связанный с насилием. В то же время исследователи обращают внимание на потенциал так называемых про-социальных игр (игр, в которых персонажи помогают и поддерживают друг друга) для формирования социальных навыков [9]. Однако за рамками внимания оказывается анализ социальных детерминант и процесса становления маленьких детей в качестве пользователей видеоигр.

Несмотря на то что родители – их стратегии воспитания, а также их представления о данном виде досуга, – гораздо реже оказы-

ваются в фокусе научного интереса, здесь тоже можно отметить достойные внимания исследования. Как справедливо отмечает Рон Уаррен (Ron Warren), родители выступают своеобразными посредниками взаимодействия ребенка с технологиями и вынуждены регулировать игровой процесс как в ситуации личного присутствия, так и на расстоянии [21]. Изучение стратегий родительского регулирования распространяется не только на компьютерные игры [14], но и на различные платформы – телевидение, Интернет, мобильные телефоны и т. д. [19]. Как правило, исследования подобного рода стремятся выявить факторы, способные предсказать тот или иной вариант родительского поведения. В числе таких факторов отмечаются как социально-демографические характеристики (пол, возраст, образование родителя, семейный статус, уровень дохода; пол, возраст ребенка и т. д.) [10; 21], так и социально-психологические (вовлечение родителей в ежедневную жизнь своих детей, близость в отношениях «родитель – ребенок», интенсивность и частота внутрисемейных связей, родительские установки в отношении позитивных и негативных аспектов компьютерных игр, собственный опыт игровой деятельности и т. д.) [13; 21]. Значимость социокультурных различий родителей в формировании отношения к компьютерным играм стала предметом интереса и некоторых других исследователей [11]. Ученые обращают внимание и на важность собственного позитивного опыта использования технологий родителями в формировании как отношения к этим технологиям, так и способов регулирования детской активности в данной сфере [17]. Большинство исследований используют количественные методы, стремясь выявить статистически значимые корреляции между разными факторами, влияющими на формирование той или иной стратегии.

Однако выявленные связи, выраженные в цифрах, требуют более вдумчивого и глубокого объяснения, а количественные исследования должны дополняться качественными. Родительские представления и страхи, окружающие вовлечение детей в видеоигры, анализируются значительно реже. В данном случае можно отметить исследования, выполненные методом фокус-группы [20; 15] и направ-

ленные на выявление мнения родителей о позитивных и негативных последствиях видеоигр. Так, родители чаще беспокоятся не столько о контенте, сколько о времени, которое ребенок посвящает видеоиграм. Представления о роли данного досуга в формировании важных навыков, равно как и возможности снятия усталости, выплеске эмоций, соперничают с переживаниями по поводу вреда, который наносят видеоигры формированию коммуникативных компетенций и психологическому благополучию ребенка. Однако полученные исследователями данные формулируются пока лишь как констатация тех или иных родительских страхов и убеждений без попытки объяснения их причин.

Также среди геймстадис практически отсутствуют работы, анализирующие состояние и изменение социальных представлений о видеоиграх. Производители компьютерных игр, медики, члены педагогического сообщества и социальных служб активно высказываются в отношении вовлечения детей в видеоигры. Алармистские предостережения об их вреде сменяются рассуждениями о пользе нового вида детской активности, например, ее позитивном влиянии на развитие интеллектуальных способностей подрастающего поколения. Поскольку использование гаджетов становится значимой частью повседневности современных детей, родители формируют собственные представления в отношении их необходимости и важности, пользы и вреда. Подобные представления складываются на пересечении различных дискурсов, аргументирующих и легитимирующих противоречивые взгляды на детскую игровую компьютерную активность. Однако, как показал анализ научной литературы, родительские представления о детских видеоиграх, детской игровой активности, а также ценности, которые лежат в основе подобных убеждений, крайне редко оказываются в фокусе внимания исследователей. Целью статьи является анализ вопросов и тем, которые актуализируются родителями в интервью о видеоиграх, а также выявление стоящих за родительским дискурсом представлений и ценностных ориентаций.

Методология и методы. Представления об игровой деятельности ребенка, о ее значении и функциях являются конструируемы-

ми и контекстуально обусловленными [6]. Из работ по социологии детства мы знаем, что приписывание ребенку игровой деятельности как ведущей формы активности происходит далеко не всегда: это зависит от социальных представлений о детстве, господствующих в конкретном обществе в конкретный момент времени [5; 7]. Мы понимаем, что существует возможность по-разному сформулировать идею о значении игры, так же, как и трансформировать это утверждение. Так, представление о функциональности и плюсах игровой деятельности теоретически должно было бы распространяться на игры разного рода: как активные, так и спокойные, как подразумевающие взаимодействие «лицом-к-лицу», так и видеоигры, требующие погружения в виртуальную реальность. Однако возможно и скорректировать идею, например, с помощью конструирования представлений о «вредных играх» или «неправильных способах играть». Как мы уже отметили, в современном научном дискурсе о компьютерных играх имеется ярко выраженное противоречие по вопросу о том, хороши или плохи детские видеоигры, чем является компьютерная игра для ребенка: угрозой его здоровью или зарекомендовавшим себя положительно средством досуга и обучения. Тем интереснее проанализировать обывательский дискурс по поводу видеоигр, чтобы понять, как родители адаптируют идеи о видеоиграх исходя из представлений своей повседневности, какие варианты интерпретации роли и значения детских видеоигр бытуют в массовом сознании.

В нашей работе мы исходим из того, что представления родителей о какой-либо проблеме подвижны, изменчивы, подвержены разным влияниям, они – социальный конструкт [4]. Конструирование происходит как целенаправленно (с помощью проводимой социальной политики, циркуляции социальной рекламы, проведения всевозможных мероприятий, создания общественного дискурса на эту тему), так и опосредованно – дискурсом окружения, в котором звучат максимы усвоенных ранее представлений об этой деятельности.

Мы анализируем результаты пилотажного эмпирического исследования, посвященного компьютерному игровому опыту детей. Исследование проводилось методом глубин-

ных полуструктурированных интервью с родителями детей, играющих в видеоигры, а также с родителями, чьи дети не играют в такие игры по разным причинам. Интервью собраны в июне 2016 г. и в марте 2017 г. в г. Санкт-Петербурге (всего 30 интервью). Выборка формировалась по принципу максимальной широты охвата родителей с разными социальными характеристиками. Среди респондентов представлены родители детей до десяти лет: матери и отцы в возрастном диапазоне от 27 до 42 лет, с разным уровнем и характером образования, работающие и не работающие, имеющие разное количество детей в семье, с разным уровнем дохода, воцерковленные и ведущие светский образ жизни, являющиеся геймерами и равнодушные к видеоиграм. В выборке есть четыре преподавателя, а также четыре воспитателя детского сада.

Результаты. В интервью мы спрашивали родителей о том, как именно происходит регулирование игровой активности, что разрешается и что не разрешается, что должен сделать ребенок, чтобы поиграть в компьютерную игру, что именно говорится, предпринимается родителями в этой связи, имеются ли конфликты, как они разрешаются. Особый интерес для нас представляли комментарии, проясняющие позицию родителей, причины их действий.

Данные нашего исследования показывают, что самый ранний детский возраст начала приобщения к видеоиграм – шесть месяцев. Двое респондентов констатируют, что уже в этот период они показывали своим детям элементарные игры, требующие минимальной точности попадания пальцем в экран планшета (с чем дети успешно справлялись). Один из респондентов, будучи программистом, сам написал программу игры для своей маленькой дочери.

Из интервью с родителями следует, что первый опыт компьютерной игры дети получают под контролем и с подачи одного из родителей, дальнейшее приобщение к играм также происходило посредством родительского участия. Именно родители являются агентами, включающими ребенка в новый для него опыт видеоигр. Также выяснилось, что планшеты, телефоны и прочие гаджеты, позволя-

ющие играть в видеоигры, появились у ребенка либо благодаря родителям, либо в качестве подарка от близких родственников (бабушек и дедушек). Исключений из этой практики среди наших респондентов не было. Однако зачастую в родительском дискурсе очевидно стремление дистанцироваться от ответственности за включение ребенка в мир видеоигр. «...*Это была дедушкина инициатива. Если бы он спросил, что подарить, я бы сказала – самокат или ролики, или что-нибудь еще*» (Е. М., ж., 38 лет).

Нельзя не отметить, что в родительском дискурсе слово «видеоигры» идет рука об руку со словом «интернет». Начиная говорить об увлечении ребенка играми на планшете, особенно в контексте предполагаемых опасностей этого увлечения, родители плавно переходили к обсуждению темы доступа ребенка в Интернет. Отчасти эти темы связаны между собой в родительском сознании потому, что некоторые игры становятся доступны ребенку после скачивания из Интернета, а иногда ребенок играет в онлайн-игры. Но нам представляется, что объединяющим эти темы началом является гаджет – игровой носитель (чаще – планшет, мобильный телефон, реже – ноутбук), позволяющий и играть в игры, и выходить в Интернет. Можно предположить, что гаджеты, не связанные с Интернетом (например, игровые приставки, или устройства, «заточенные» под конкретный вид игр), вызовут у родителей меньше беспокойства. Поскольку многим родителям важно осуществлять контроль информации, поступающей к ребенку, то угроза потери этого контроля из-за специфики технических устройств повышает уровень тревоги. Мы можем сделать вывод о том, что в родительских представлениях видеоигры и Интернет смешиваются, соответственно страхи по поводу опасностей, подстерегающих ребенка в Интернете, автоматически транслируются родителями на видеоигры.

Польза и вред (плюсы и минусы) игр. Что нравится и что не нравится родителям в практике детских видеоигр? Прежде всего родители видят пользу в развивающих и обучающих видеоиграх – играх, формирующих навык чтения, счета, логического мышления. Были озвучены мнения, что некоторые видеоигры развивают интуицию ребенка, трениру-

ют ловкость пальцев, а также усидчивость. Среди прочего, по мнению родителей, видеоигры формируют навыки владения гаджетами, что должно облегчить ребенку дальнейшее взаимодействие с современными техническими устройствами.

Представление о пользе развивающих игр имеет крайнюю точку выражения. Для некоторых наших респондентов приемлем только этот вид видеоигр. Такие функции игр, как возможность для ребенка переключить свое внимание, расслабиться и отдохнуть, просто получить удовольствие от игры, не принимаются ими в расчет. В данном случае очевидна утилитаристская трактовка видеоигр как «необходимого зла»: если можно обойтись без них, то нужно обходиться, но если речь идет о формировании некоторых полезных навыков и об обучении, то видеоигры допустимы. Интересно, что акцент на обучении с помощью видеоигр является важным и для некоторых родителей, которые приемлют их использование в качестве досуга ребенка. Так, родители могут ограничивать время на игры для развлечения и при этом разрешать играть в обучающие игры без временных ограничений. Любопытно, что наши респонденты не отметили такой положительный момент видеоигр, как обеспечение своеобразной психотерапии и возможности переключения внимания в ситуациях, когда ребенку это необходимо.

Вообще, высказывания о пользе игр встречаются нечасто, а в противовес перечислению отрицательных моментов, связанных с распространением детских видеоигр, родители склонны констатировать факт, что от игр сегодня никуда не деться, они – реальность сегодняшнего дня, с которой приходится считаться. Более многословны родители были при обсуждении отрицательных последствий влияния видеоигр на ребенка. Мнение о том, что глубокое погружение в видеоигры приводит к размыванию границ между виртуальными и реальными событиями, аргументировалось примерами из собственной практики: «*когда человек очень долго играет, и он реально теряет чувство реальности*» (Ж. Ш., м., 37 лет). Не единожды звучала точка зрения, что в силу характера некоторых детей их увлечение играми оборачивается «залипанием», зависимостью от гаджета: «*Мне*

еще не нравится зависимость. То, что на это подсаживаешься и потом... Допустим ребенок, который не может себя контролировать, он действительно будет играть часами, днями, будет забывать помыться и пописать. И вот он будет играть» (О. Б., ж., 38 лет) (отметим, что высказывалось и противоположное мнение). Имеются у родителей и критические вопросы к содержанию видеоигр. Как видится нашим респондентам, контент некоторых игр может способствовать развитию жестокости и распространению насилия, а еще родители опасаются, что из-за погружения в вымышленный мир ребенок не получает навыков ориентации в физической реальности: ребенку может навредить неумение учесть необратимость последствий своих поступков в реальной жизни. Еще один момент, отмеченный родителями, – изматывающее влияние гаджета, в результате которого ребенок чувствует себя усталым, эмоционально выгоревшим, становится капризным, плаксивым, уязвимым.

Если рассуждать о детских видеоиграх в контексте вопроса об агентах социализации, то стоит предположить, что их содержание может играть определенную роль в формировании детских представлений о социальной реальности. Этот момент был отрефлексирован родителями и нашел отражение в дискурсе. Одной из проблем видеоигр, обозначенных в интервью, является возможность «негативной социализации»: родители опасаются, что компьютерные игры могут влиять на усвоение детьми представлений о нежелательном поведении как нормальном, распространенном. При этом «нежелательность» поведения оценивается исходя из собственных представлений о норме. Так, одну из мам беспокоило, что дочь очень любит игру, в которой ребенку предлагается «сделать» (подобрать варианты и цвета) макияж и маникюр своему персонажу. Мама опасалась, что чрезмерный акцент на внешности, на прихорашивании создаст у ребенка неправильное представление о том, на что женщина должна расходовать свое время и другие ресурсы: «Эта игра – просто кошмар какой-то! Ребенку предлагается сделать макияж модели с внешностью Барби, представленная палитра – из ряда вон яркая, сплошные блестки, стра-

зы, розово-лиловые цвета и прочий ужас! И самое неприятное – ей это нравится! так никакого вкуса ребенку не привьешь, она будет ориентироваться на модель из этой игры! Да и получается, что эта игра проповедует представление о женщине как товаре... Как будто главное – чтобы женщина выглядела хорошо» (Е. О., ж., 39 лет).

Родители не единожды говорили о том, что видеоигры вредят детским коммуникативным навыкам. Более того, по мнению некоторых, именно видеоигры создают ситуацию, когда дети оказываются неспособными играть друг с другом, например, в подвижные игры во дворе или в любые другие игры, подразумевающие коммуникацию лицом-к-лицу. Удивительно, но тезисы, которые выступали бы альтернативой обозначенному выше мнению, звучат редко. Лишь единожды мы услышали аргумент за видеоигры, поскольку они могут выступать платформой для повышения социального статуса ребенка внутри детского коллектива. Родители как будто не замечают или не принимают всерьез ни детскую коммуникацию по поводу игр (когда процесс игры становится темой для обсуждения, возможностью обмена мнениями, советами о стратегии и эмоциями), ни заимствование элементов из виртуального пространства игры в физическое пространство (когда сюжеты и персонажи видеоигр адаптируются для игр лицом-к-лицу).

Видеоигра становится серьезным конкурентом родителям в их общении с детьми. Однако в интервью на это никто не обратил своего внимания. У родителей отсутствует беспокойство по поводу того, что увлечение видеоиграми снижает частоту и, возможно, глубину контактов детей с родителями. Мы уже отмечали ранее, что те родители, чьи дети играют в видеоигры, так или иначе сами приобщили их к этой практике. Можно предположить, что подобные игры и вводятся в обиход для того, чтобы уменьшить время непосредственного общения с детьми, освободив его для решения других вопросов.

Стратегии поведения родителей. Для многих детей видеоигры – увлекательное занятие, в силу чего возникает соблазн углубиться в игру, пренебрегая чтением книг, занятия-

ми спортом, общением с друзьями во дворе и даже выполнением домашнего задания. Эта тема является одной из самых животрепещущих в интервью наших респондентов. Поскольку компьютерная игра успешно конкурирует и «побеждает», отбирая время у традиционных активностей ребенка, родители стремятся применять различные стратегии, регулирующие практики видеоигр.

Мы спросили родителей о том, как они предпочитают решать вопрос о времени и частоте видеоигр ребенка. Преобладающим является стремление контролировать детей, низкая степень доверия и учета их мнения. Отметим, что только в двух из тридцати случаев присутствует противоположная стратегия, дающая ребенку большую степень свободы. Контроль реализуется по-разному (от уговоров, использования приемов переключения внимания до безапелляционного запрета), обосновывается самыми разнообразными, порой взаимоисключающими аргументами. Популярным вариантом контроля является установление временного лимита. Некоторые родители контролируют контент игр. Также вариантом ограничения является использование специальных программ, лимитирующих игры на устройстве. Так, в одном интервью мама призналась, что их специальный детский планшет имеет удобную функцию – он блокирует любую игру через 15 минут с момента ее начала, после чего поиграть на планшете можно будет не ранее, чем через час. Как видится матери, это очень удобно: не требует специального отслеживания времени, проведенного дочерью за планшетом, а, кроме того, позволяет ей сослаться на «машину», а не брать ответственность за решение прекратить игру на себя. *«Я заранее выставила в настройке, что через 15 минут игры включается перерыв на час. И получается, что ребенок... она не знает, что это мои настройки, а думает, что он так работает. Там написано: «Время отдыха», планшет отдыхает. То есть с планшетом она не может конфликтовать»* (Е. М., ж., 38 лет).

Легитимация родительского поведения и базовые установки. Родители легитимируют свой запрет или существенные ограничения видеоигр, апеллируя, прежде всего, к теме здоровья. В качестве последствий ув-

лечения ребенка компьютерными играми указываются падение зрения, проблемы с осанкой, возникновение у ребенка страхов из-за содержания игр, а также другие потенциально приносящие вред психике проблемы. *«Потому что, во-первых, это мозг ребенка не сильно развивает. Даже развивающие игры... Это больше развлекает. Это первое. Второе – это все-таки сильно сажает зрение, зрение действительно подсаживается. Ну и, в-третьих, это вызывает зависимость...»* (О. Ш., ж., 31 год). Мотив вреда здоровью встречался без исключения у всех родителей, которые практикуют ограничивать компьютерные игры вообще или по большей части, и преимущественно отсутствовал у тех родителей, которые допускают взгляд на компьютерные игры как на средство развлечения, оценивают игры положительно или нейтрально.

Родители нередко воспроизводят мифы по поводу пользования гаджетами. Так, в интервью несколько раз встречалась точка зрения, что сидение за планшетом свыше 15 минут сильно вредит зрению. Также был озвучен страх про воздействие излучения приборов на детское здоровье. Интересно, что усвоенная с давнего времени информация о возможном вреде здоровью от длительного сидения перед экраном, актуальная в нашей стране в период тридцатилетней давности для ситуации просмотра телевизоров с лучевой трубкой, актуализируется и прекрасно работает сегодня в качестве легитимации определенной линии родительского поведения.

Помимо страхов, связанных с гаджетами, распространено представление о резко негативном психологическом влиянии хоррор-игр, выражающемся в формировании у ребенка страхов, навязчивых психологических состояний. Также озвучивается соображение о том, что увлечение видеоиграми сродни увлечению веществами, вызывающими зависимость (алкоголем, никотином, наркотиками).

Другим аргументом, легитимирующим родительское поведение, выступает тема распределения и расходования жизненного времени ребенка. Идея «правильного» распределения времени заключается в том, что необходимо уходить от однообразия занятий, следует проживать жизнь во всей ее полноте, что

должно реализовываться в детской занятости разного рода. Среди приверженцев этой идеи есть те родители, которые видят в засилье компьютерных игр угрозу сегодняшней наполненности жизни ребенка (игры очень поглощают свободное время, а при этом ребенок должен успевать заниматься разными делами: читать, играть в активные игры во дворе, общаться со сверстниками и с родителями, ходить в музеи и т. п.). Это наиболее часто встречающийся мотив неприятия видеоигр: *«...в квартире, да, вместо улицы, я всегда за улицу, за то, чтоб там с людьми пообщаться, то есть за, за общение, там не в Интернете, не в сети, не с компьютером, а с живыми людьми»* (Т. К., ж., 30 лет).

Есть и те родители, которые считают, что запрет компьютерных игр сегодня выльется в уход от действительности в будущем, потому что через некоторое время контролировать ребенка и запрещать ему играть у родителей не получится, и тогда «игры возьмут свое» – *«Потому что вот у меня есть несколько примеров, когда люди, которых лишали компьютера в детстве, потом вырастая, и когда должны были работать, зарабатывать деньги, они теряли свой бизнес, потому что реально начинали уже играть в тридцать пять лет, в тридцать шесть»* (Ж. Ш., м., 37 лет).

Если оценивать родительские представления с точки зрения общего отношения к компьютерным играм, то можно говорить о преобладании в дискурсе мотива беспокойства, а стремление видеть положительные стороны этого явления выражено минимально даже у тех родителей, которые не стараются сильно ограничивать своих детей в видеоиграх.

Обсуждение результатов. Мы попытаемся реконструировать конкретные идеи, лежащие в основе стратегий регулирования родителями детских видеоигр и их оценочных высказываний. Также чрезвычайно интересно выявить имплицитные социальные страхи в отношении данного вида практик, сопровождающие современного родителя, – страхи, которые не всегда проговариваются и в существовании которых люди могут не отдавать себе отчета.

Как мы отмечали ранее, представители различных научных дисциплин артикулируют

противоположные мнения в интерпретации феномена детских компьютерных игр и его последствий. Как правило, именно медики бьют тревогу по поводу распространения Интернета и видеоигр среди детской аудитории. На основе анализа интервью мы видим, что те родители, которые используют «медицинскую» аргументацию в подтверждение своей позиции по вопросу детских видеоигр, в большинстве своем считают их опасными, и склонны ограничивать доступ ребенка к гаджетам или вовсе запрещать их.

Таким образом, мы можем говорить о медиализации дискурса о компьютерных играх. Надо сказать, что медиализация – один из трендов современного общества [2; 8], а рассмотрение многих вопросов повседневности через оценивание вреда или пользы здоровью вносит вклад в формирование установки применять этот угол зрения и к оценке различных видов детского поведения. Помимо того что медицинская аргументация популярна, родители, используя медикоориентированный дискурс, получают возможность репрезентировать себя в качестве хороших, ответственных, заботливых. Поэтому не удивительно, что мы обнаружили подобный дискурс и в рассуждениях на тему детских видеоигр.

Однако некорректно будет ссылаться исключительно на популярность и распространенность медицинской аргументации как причину того, что родители рассуждают о видеоиграх под углом зрения вопросов причинения вреда и пользы здоровью. Мы можем предположить, что привлечение аргументов от медицины в дискурс о компьютерных играх свидетельствует о высокой значимости для родителей представлений о «качестве» жизни. Качество жизни – категория, которая не ограничивается оцениванием состояния здоровья человека, но, тем не менее, здоровье является одной из важных ее компонент. В то же время понятие «качество жизни» выражает степень удовлетворения материальных и духовных потребностей человека, а потому детские видеоигры могут рассматриваться в этом случае как препятствие для реализации указанных потребностей. Так, погружение в виртуальную реальность в этой логике выступает и помехой развития конкретных видов деятельности ребенка, которые могут оцени-

ваться как более важные и значимые. Таким образом, помимо обращения к теме здоровья, категория «качества жизни» отражает одобрение не разброса видов деятельности, в числе которых могут быть и видеоигры, а концентрации и глубокого освоения того или иного варианта.

В отличие от представлений о «качестве жизни», идея «наполненности жизни», которая содержится в родительском дискурсе о видеоиграх, видит правильной жизненной стратегией разнообразие видов деятельности, ширину охвата, дифференциацию перспектив. Как нам представляется, эта идея стоит за высказываниями родителей о времени, потраченном на игры, в контексте вопроса о «правильном» расходовании жизненного времени ребенка. В данном случае такое «правильное» расходование времени предполагает вовлечение ребенка в многообразные виды деятельности в реальном мире – ребенок должен познать и попробовать как можно больше, а не ограничивать свой досуг только видеоиграми. Кроме того, возможность жить «наполненной жизнью» в будущем предполагает и обязательный опыт игровой компьютерной активности, полученный в детстве. Так, дети, которые играют в видеоигры, оказываются более независимыми от данной практики во взрослом возрасте, а соответственно, получают возможность жить насыщенной жизнью.

Таким образом, анализ интервью с родителями не позволяет говорить о существовании независимых, четко отграниченных друг от друга, «чистых», дискурсов о видеоиграх. Приступая к анализу интервью, мы ожидали увидеть «либеральный» и «авторитарный» дискурсы, различающиеся между собой не только в оценивании пользы и вреда видеоигр, но и представлениями о необходимой степени свободы ребенка в отношении данной практики, а также методами родительского воздействия на нее. Однако мы наблюдаем смешение аргументов, выдвигаемых родителями как за, так и против компьютерных игр. Тем не менее мы обнаружили, что в большинстве случаев родители апеллируют к двум основным идеям для аргументации собственной позиции в отношении детской игровой компьютерной деятельности и ее последствий: идее «качества жизни» и идее «наполненности

ти жизни». Приверженность родителя той или иной идее не абсолютна; нельзя сказать, что его мнение по разным вопросам рассматриваемой проблематики детских видеоигр совершенно последовательно аргументируется и ориентировано лишь на одну из идей, но в целом можно выделить некоторый тренд. Что касается аргументации разных родителей, то обе идеи могут встречаться в обосновании как позитивных, так и негативных последствий детской игровой компьютерной практики. В результате мы видим, что идеи «качества жизни» и «наполненности жизни» лежат в основании родительских представлений о детских видеоиграх и оказывают влияние на оценивание данной деятельности и ее последствий. Можно предположить, что идея «качества жизни» как основание родительских стратегий воспитания популярна уже несколько десятилетий, а идея «наполненности жизни» является «новой» и отвечает духу современного общества потребления.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Статья подготовлена при поддержке гранта Российского научного фонда (проект № 18-18-00132).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баева, Л. В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр / Л. В. Баева // Информационное общество. – 2014. – № 2. – С. 27–34.
2. Михель, Д. В. Медиализация как социальный феномен / Д. В. Михель // Вестник Саратовского государственного технического университета. – 2011. – № 4 (60), вып. 2. – С. 256–263.
3. Шаров, К. С. Под покровом майи: современные компьютерные игры / К. С. Шаров // Человек. – 2015. – № 3. – С. 90–104.
4. Шютц, А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / А. Шютц; сост. А. Я. Алхасов; пер. с англ. А. Я. Алхасова, Н. Я. Мазлумяновой; науч. ред. пер. Г. С. Батыгин. – М.: Ин-т Фонда «Общественное мнение», 2003. – 336 с.
5. Aries, P. Centuries of Childhood: A Social History of Family Life / P. Aries. – N. Y.: Vintage, 1962. – 448 p.

6. Berger, P. L. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* / P. L. Berger, T. Luckmann. – L. : Penguin Books Ltd, 1991. – 249 p.
7. Calvert, K. *Children in the House: The Material Culture of Early Childhood, 1600–1900* / K. Calvert. – Boston : Northeastern University Press, 1992. – 234 p.
8. Conrad, P. *The Medicalization of Society: On the Transformation of Human Conditions into Treatable Disorders* / P. Conrad. – Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2007. – 204 p.
9. Gentile, D. A. *The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies* / D. A. Gentile, C. A. Anderson, Sh. Yukawa, etc. // *PSPB*. – 2009. – Vol. 35, № 6. – P. 752–763. – DOI: 10.1177/0146167209333045.
10. Gentile, D. A. *Do You See What I See? Parent and Child Reports of Parental Monitoring of Media* / D. A. Gentile, A. I. Nathanson, E. E. Rasmussen, R. A. Reimer, D. A. Walsh // *Family Relations*. – 2012. – Vol. 61, № 3. – P. 470–487.
11. Gong, H. *Differences in Parental Involvement and Perception of Video Games: A Pilot Study on American-Born and Immigrant Parents* / H. Gong, Y. Piller // *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. – 2018. – Vol. 14, № 3. – P. 785–796. – DOI: 10.12973/ejmste/80913.
12. Liu, S. *Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness* / S. Liu, Ch. Yu, B. T. Conner [et al.] // *Research in Developmental Disabilities*. – 2017. – Vol. 68. – P. 122–130. – DOI: 10.1016/j.ridd.2017.07.011.
13. Martins, N. *Playing by the rules: Parental mediation of video game play* / N. Martins, N. L. Matthews, R. A. Ratan // *Journal of Family Issues*. – 2017. – Vol. 38, № 9. – P. 1215–1238. – DOI: 10.1177/0192513X15613822.
14. Nikken, P. *Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children* / P. Nikken, J. Jansz // *Learning, Media & Technology*. – 2006. – Vol. 31. – P. 181–202.
15. Olson, Ch. K. *Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play A Qualitative Study* / Ch. K. Olson, D. E. Warner, S. M. Hertzog // *Journal of Adolescent Research*. – 2008. – Vol. 23, № 1. – P. 76–96.
16. Rosen, L. D. *Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits* / L. D. Rosen, A. F. Lim, J. Felt [et al.] // *Computers in Human Behavior*. – 2014. – Vol. 35. – P. 364–375.
17. Sanders, W. *Parental perceptions of technology and technology-focused parenting: Associations with youth screen time* / W. Sanders, J. Parent, R. Forehand [et al.] // *Journal of Applied Developmental Psychology*. – 2016. – Vol. 44. – P. 28–38.
18. Sergeeva, O. *Towards computer game research area in Russia* / O. Sergeeva, O. Kononova, E. Orekh, M. Kudriavtceva // *Communications in Computer and Information Science*. – 2016. – Vol. 674. – P. 72–81. – DOI: 10.1007/978-3-319-49700-6_9.
19. Valkenburg, P. M. *Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation", "restrictive mediation", and "social covieing"* / P. M. Valkenburg, M. Krmar, A. L. Peters, N. M. Marseille // *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. – 1999. – Vol. 43. – P. 52–66.
20. Vet, de E. *Dutch children and parents' views on active and non-active video gaming* / de E. Vet, M. Simons, M. Wesselman // *Health Promotion International*. – 2014. – Vol. 29, № 2. – P. 235–243. – DOI: 10.1093/heapro/das064.
21. Warren, R. *Multi-platform mediation: U.S. mothers' and fathers' mediation of teens' media use* / R. Warren // *Journal of Children and Media*. – 2017. – Vol. 11, № 4. – P. 485–500. – DOI: 10.1080/17482798.2017.1349685.

REFERENCES

1. Baeva L.V. *Aksiologicheskiy portret poklonnikov kompyuternykh igr [Axiological Portrait of Computer Games Fans]*. *Informatsionnoe obshchestvo*, 2014, no. 2, pp. 27–34.
2. Mikhel D.V. *Medikalizatsiya kak sotsialnyy fenomen [Medicalization as a Social Phenomenon]*. *Vestnik Saratovskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta*, 2011, no. 4 (60), iss. 2, pp. 256–263.
3. Sharov K.S. *Pod pokrovom mayi: sovremennye kompyuternye igry [Under the Cover of Maya: Modern Computer Games]*. *Chelovek*, 2015, no. 3, pp. 90–104.
4. Schutz A. *Smyslovaya struktura povsednevnogo mira: ocherki po fenomenologicheskoy sotsiologii [Semantic Structure of the Everyday World: Essays on Phenomenological Sociology]*. Moscow, Obshchestvennoe mnenie Publ., 2003. 336 p.
5. Aries P. *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. New York, Vintage, 1962. 448 p.
6. Berger P.L., Luckmann T. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. London, Penguin Books Ltd., 1991. 249 p.
7. Calvert K. *Children in the House: The Material Culture of Early Childhood, 1600–1900*. Boston, Northeastern University Press, 1992. 234 p.
8. Conrad P. *The Medicalization of Society: On the Transformation of Human Conditions into Treatable Disorders*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2007. 204 p.

9. Gentile D.A., Anderson C.A., Yukawa Sh., etc. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *PSPB*, 2009, vol. 35, no. 6, pp. 752-763. DOI: 10.1177/0146167209333045.
10. Gentile D.A., Nathanson A.I., Rasmussen E.E., Reimer R.A., Walsh D.A. Do You See What I See? Parent and Child Reports of Parental Monitoring of Media. *Family Relations*, 2012, vol. 61, no. 3, pp. 470-487.
11. Gong H., Piller Y. Differences in Parental Involvement and Perception of Video Games: A Pilot Study on American-Born and Immigrant Parents. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 2018, vol. 14, iss. 3, pp. 785-796. DOI: 10.12973/ejmste/80913.
12. Liu S., Yu Ch., Conner B.T., Wang S., Lai W., Zhang W. Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in Developmental Disabilities*, 2017, vol. 68, pp. 122-130. DOI: 10.1016/j.ridd.2017.07.011.
13. Martins N., Matthews N.L., Ratan R.A. Playing by the rules: Parental mediation of video game play. *Journal of Family Issues*, 2017, vol. 38, iss. 9, pp. 1215-1238. DOI: 10.1177/0192513X15613822.
14. Nikken P., Jansz J. Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media & Technology*, 2006, vol. 31, pp. 181-202.
15. Olson Ch.K., Warner D.E., Hertzog S.M. Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study. *Journal of Adolescent Research*, 2008, vol. 23, no. 1, pp. 76-96.
16. Rosen L.D., Lim A.F., Felt J., Carrier L.M., Cheever N.A., Lara-Ruiz J.M., Mendoza J.S., Rokkum J. Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 2014, vol. 35, pp. 364-375.
17. Sanders W., Parent J., Forehand R., Sullivan A., Jones D. Parental perceptions of technology and technology-focused parenting: Associations with youth screen time. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2016, vol. 44, pp. 28-38.
18. Sergeeva O., Kononova O., Orekh E., Kudryavtseva M. Towards computer game research area in Russia. *Communications in Computer and Information Science*, 2016, vol. 674, pp. 72-81. DOI: 10.1007/978-3-319-49700-6_9.
19. Valkenburg P.M., Krackmar M., Peters A.L., Marseille N.M. Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation", "restrictive mediation", and "social co-viewing". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 1999, vol. 43, pp. 52-66.
20. Vet de E., Simons M., Wesselman M. Dutch children and parents' views on active and non-active video gaming. *Health Promotion International*, 2014, vol. 29, no. 2, pp. 235-243. DOI: 10.1093/heapro/das064.
21. Warren R. Multi-platform mediation: U.S. mothers' and fathers' mediation of teens' media use. *Journal of Children and Media*, 2017, vol. 11, iss. 4, pp. 485-500. DOI: 10.1080/17482798.2017.1349685.

Information about the Authors

Ekaterina A. Orekh, Candidate of Sciences (Sociology), Associate Professor of Department of Theory and History of Sociology, Saint Petersburg State University, Universitetskaya Emb., 7/9, 199034 Saint Petersburg, Russian Federation, ek.orech@mail.ru.

Elena S. Bogomyagkova, Candidate of Sciences (Sociology), Associate Professor of Department of Theory and History of Sociology, Saint Petersburg State University, Universitetskaya Emb., 7/9, 199034 Saint Petersburg, Russian Federation, e.bogomyagkova@spbu.ru, elfrolova@yandex.ru.

Информация об авторах

Екатерина Александровна Орех, кандидат социологических наук, доцент кафедры теории и истории социологии, Санкт-Петербургский государственный университет, Университетская наб., 7/9, 199034 г. Санкт-Петербург, Российская Федерация, ek.orech@mail.ru.

Елена Сергеевна Богомяглова, кандидат социологических наук, доцент кафедры теории и истории социологии, Санкт-Петербургский государственный университет, Университетская наб., 7/9, 199034 г. Санкт-Петербург, Российская Федерация, e.bogomyagkova@spbu.ru, elfrolova@yandex.ru.