

**Панчук Екатерина Юрьевна,**

к.психол.н., доцент, Ангарский государственный технический университет,

e-mail: epanchuk05@mail.ru

**Агафонов Константин Витальевич,**

студент гр. ИВТ-21-1, Ангарский государственный технический университет,

e-mail: Flowpolin@gmail.com

**Аксёнова Полина Александровна,**

студентка гр. ИВТ-21-1, Ангарский государственный технический университет,

e-mail: difre.bro@gmail.com

## **РАЗРАБОТКА ВИДЕОИГР КАК СПОСОБ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ЛЮДЕЙ С ИНВАЛИДНОСТЬЮ И ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**

**Panchuk E.Y., Agafonov K.V., Aksenova P.A.**

## **VIDEO GAME DEVELOPMENT AS A WAY OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF PEOPLE WITH DISABILITIES AND DISABILITIES**

**Аннотация.** Рассматриваются актуальные аспекты влияния видеоигр на психику и поведение людей, а также их роль в современном профессиональном развитии, особенно в контексте удаленной работы. Особое внимание уделяется рассмотрению вопросов доступности удаленной работы в сфере разработки видеоигр, а также новых возможностей для профессионального роста и творчества, открывающихся в процессе работы, в том числе для людей с инвалидностью. Авторы обсуждают необходимые навыки для успешной карьеры в данной области, а также влияние гибких условий работы на продуктивность и удовлетворенность сотрудников. В статье подчеркивается важность комплексного подхода к изучению видеоигр как средства взаимодействия, обучения и профессионального развития, предлагаются рекомендации для дальнейших исследований на стыке психологии, социологии и индустрии видеоигр.

**Ключевые слова:** видеоигры, удаленная работа, программирование, игровая индустрия, профессиональное развитие.

**Abstract.** The author considers the current aspects of the impact of video games on people's psyche and behavior, as well as their role in modern professional development, especially in the context of remote work. Particular attention is paid to the issues of accessibility of remote work in the field of video game development, as well as new opportunities for professional growth and creativity opened in the process of work, including for people with disabilities. The authors discuss the necessary skills for a successful career in this field, as well as the impact of flexible working conditions on employee productivity and satisfaction. The article emphasizes the importance of an integrated approach to the study of video games as a means of interaction, training and professional development, offering recommendations for further research at the intersection of psychology, sociology and the video game industry.

**Keywords:** video games, distant work, programming, game industry, professional development.

В последние годы видеоигры стремительно набирают популярность, превращаясь из нишевого увлечения в значимый культурный феномен. Рост интереса приводит к увеличению спроса на вакансии в игровой индустрии. Специалисты различных профилей – от программистов до художников и дизайнеров – находят новые возможности в этой быстроразвивающейся сфере.

Целью данной работы является анализ игровой индустрии с акцентом на возможности трудоустройства и социализации людей с инвалидностью в сфере видеоигровой разработки. Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи: рассмотреть историю видеоигр; изучить влияние видеоигр на социализацию человека, в том числе с инвалидностью; проанализировать возможность работы людей с ограниченными возможностями в сфере видеоигр.

Игра занимает значимое место в жизни человека, будучи неотъемлемой частью культуры с глубокими историческими корнями. С древнейших времен игры сопровождают человечество, сохраняя свою актуальность и продолжая влиять на современное общество.

Игры развивались на протяжении всей истории, начиная с игр животных и до наших дней [1, 2]. С появлением новых технологий появились и новые игры. Первые видеоигры появились в 1960-х годах, когда компьютеры только начинали развиваться. Одной из самых известных игр того времени была «SpaceWar!», созданная в 1962 году в Массачусетском технологическом институте силами Стивена Рассела. Эта игра стала одним из первых примеров компьютерного развлечения, которое показало потенциал для дальнейшего развития индустрии видеоигр [3].

Видеоигровая индустрия, как значительный сегмент современной развлекательной сферы, оказывает глубокое влияние на культурные и социальные аспекты нашего общества. Виртуальные миры, созданные разработчиками игр, становятся местом встречи для миллионов игроков по всему миру, способствуя формированию новых общностей и социальных связей.

Видеоигры предоставляют возможность игрокам влиять на ход событий, принимать решения, исследовать виртуальные миры и взаимодействовать с персонажами. Таким образом, игры уникальны в своей способности погружать игрока в произведение и давать ему возможность управлять историей, создавая уникальный и персональный опыт для каждого игрока [4].

Согласно статистике, собранной компанией DFC Intelligence, более 3 миллиардов человек играют в видеоигры по всему миру [5]. Это огромное количество людей разных возрастов, пола, национальностей и профессий, что свидетельствует о широкой популярности видеоигр как формы развлечения и общения.

Общение с другими игроками, совместное решение задач, создание групп и сообществ позволяют игрокам проявлять и развивать свои социальные навыки, коммуникативные способности и стиль взаимодействия. Видеоигры предоставляют уникальные возможности и для социализации людей с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья, предлагая платформу для взаимодействия, преодоления физических и социальных барьеров. В виртуальных сообществах люди с ограниченными возможностями здоровья могут общаться, сотрудничать и соревноваться с другими игроками на равных условиях [7].

Игры могут являться не только развлечением, но и трудовой деятельностью некоторых людей. Трудовая деятельность является важным условием полноценной жизни человека. Она не только закрывает материальные потребности, но и позволяет реализовать свои способности. Люди с инвалидностью сталкиваются с определенными трудностями при поиске работы, так как многие профессии им недоступны [8].

В своей статье «Трудоустройство лиц с инвалидностью в условиях цифровизации» кандидат психологических наук Прилепко Ю. В. утверждает, что в процессе цифровизации расширяется выбор профессий для людей с ограниченными возможностями здоровья. Изучив работу за компьютером, они могут выбрать профессию, которую захотят, а не которая остается им [9].

Важной проблемой является адаптация рабочего места для инвалида. Работодатели часто не знают, как создавать и адаптировать рабочие места, или боятся дополнительных расходов. Например, в 2019 году консалтинговая компания с офисом на 44-ом этаже искала специалиста. Обратившийся к ним кандидат в инвалидной коляске полностью подходил по требованиям компании, но столкнулся с проблемой безопасности, ведь в случае пожарной тревоги отключаются все лифты и покинуть здание будет сложно. Его включили в штат, но теперь два сотрудника отвечают за его безопасность. Решение было найдено, но немногие компании готовы его искать. Потому существует альтернатива – работа дистанционно.

Удаленная работа становится все более популярной благодаря своим многочисленным преимуществам. Во-первых, она обеспечивает гибкость в организации рабочего времени, позволяя сотрудникам балансировать профессиональные обязанности с личной жизнью. Это способствует снижению уровня стресса и улучшению общего качества жизни. Во-вторых, удаленная работа устраняет необходимость в ежедневных поездках на работу, что экономит время и деньги, позволяет людям с инвалидностью избежать возможных трудностей, связанных с общественным транспортом и передвижением в городской среде.

Кроме того, удаленная работа способствует социальной и профессиональной интеграции людей с инвалидностью, предоставляя равные возможности для карьерного роста и развития. Использование современных технологий и цифровых инструментов позволяет им участвовать в виртуальных рабочих встречах, обучаться и развиваться, не выходя из дома.

Удаленная работа также способствует созданию более инклюзивной рабочей среды, где каждый сотрудник, независимо от физических возможностей, может внести свой вклад и чувствовать себя ценным членом команды. Таким образом, удаленная работа является мощным инструментом для улучшения качества жизни и профессиональной реализации людей с инвалидностью.

Гибкость удаленной работы позволяет специалистам игровой индустрии работать в комфортных условиях, что часто приводит к повышению продуктивности и качества создаваемого контента. Использование облачных технологий, систем управления проектами и платформ для видеоконференций обеспечивает слаженную работу команд, делая удаленное сотрудничество не менее эффективным, чем работа в офисе.

С развитием удаленной работы в игровой индустрии и увеличением доступности видеоигр для широкой аудитории возникает необходимость более глубокого изучения их воздействия на человека. Видеоигры становятся не только средством развлечения, но и важным элементом современного культурного и социального ландшафта.

Игровая индустрия предлагает широкий спектр профессий. Основные направления включают программирование (разработка игровых движков, систем и приложений), гейм-дизайн (создание концепций игр, разработка механик и уровней), графический дизайн и анимацию (создание визуальных эффектов, персонажей и окружения), сценарное дело (написание сценариев и диалогов), звукорежиссуру (создание звуковых эффектов и музыкального сопровождения), а также тестирование игр (выявление и исправление ошибок).

Анализ вакансий в сфере видеоигровой разработки за 2023 год демонстрирует значительное количество предложений, превышающее 3 тысячи позиций. Это свидетельствует о продолжающемся росте и высоком спросе на специалистов в данной области. Средняя зарплата в геймдеве составляет около 100 тысяч рублей, что указывает на привлекательность этой сферы для профессионалов, стремящихся к высокому доходу.

Плюсы работы в видеоигровой индустрии для людей с инвалидностью включают удаленный формат (возможность работать из дома, что исключает проблемы с доступностью), гибкий график (позволяет совмещать работу с лечением или реабилитацией), инклюзивную среду (современные компании все чаще создают условия для работы людей с различными формами инвалидности), профессиональный рост (множество возможностей для обучения и развития в сфере высоких технологий) и высокую заработную плату (в среднем около 100 тысяч рублей в месяц).

Однако существуют и минусы, такие как высокая конкуренция (игровая индустрия привлекает множество талантов, что делает конкуренцию за рабочие места весьма жесткой), интенсивные рабочие нагрузки (часто требуются сверхурочные часы, особенно перед выпуском игр) и необходимость постоянного обучения (технологии и тенденции быстро меняются, что требует регулярного повышения квалификации).

Видеоигровая индустрия предоставляет уникальные возможности для профессионального развития и социализации людей с инвалидностью. Современные технологии и подходы к удаленной работе создают инклюзивную

среду, где каждый, независимо от физических ограничений, может найти своё место.

## ЛИТЕРАТУРА

1. **Зорина З.А.** Игры животных / З.А. Зорина. – Текст: электронный // Биология. – 2005. – URL: <https://bio.1sept.ru/article.php?ID=200501305> (дата обращения: 20.02.2024).
2. **Гузик М.А.** Игра как феномен культуры: учебное пособие. / М.А. Гузик. – 2-е изд., стер. – М.: Флинта, 2012. – 268 с. – ISBN: 978-5-9765-1356-3. – Текст: непосредственный.
3. **Беляева У.П.** Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость / У.П. Беляева. – Текст: электронный // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2021. – №3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-kak-tehnokulturnyy-fenomen-istoriya-stanovleniya-i-sotsiokulturnaya-znachimost/viewer> (дата обращения: 21.02.2024).
4. **Агафонов К.В., Аксёнова П.А.** Эволюция игры: от подражания до формы современного искусства / К.В. Агафонов, П.А. Аксёнова. // Сборник научных трудов молодых ученых и студентов. – Ангарск: Изд-во Ангарского государственного технического университета, 2024. – С. 194-200. – Текст: непосредственный.
5. **Editorial Team.** Global video game consumer population passes 3 billion – Текст: электронный // Dfcint.com. – 2020. – 14 августа. – URL: <https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/> (дата обращения: 15.02.2024)
6. **Чуваева Е.Н., Москоленко Д.В.** Особенности идентификации личности с игровыми персонажами онлайн-игр / Е.Н. Чуваева, Д.В. Москаленко // Ярославский педагогический вестник. – 2020. – №2(113). – С.112-120. – Текст: непосредственный.
7. **Сикорский М.** Игровая социализация возраста / М. Сикорский. – Текст: электронный // ИКСТАТИ. – 2023. – 8 сентября. – URL: [https://spb.hse.ru/ixtati/news/858100637.html?ysclid=lyv7yx059j\\_867800190](https://spb.hse.ru/ixtati/news/858100637.html?ysclid=lyv7yx059j_867800190) (дата обращения: 02.07.2024).
8. **Прилепко Ю.В.** Трудоустройство лиц с инвалидностью в условиях цифровизации / Ю.В. Прилепко // Инклюзия для всех 2020: Социальная инклюзия в современном социокультурном пространстве: сб. материалов Междунар. модул. науч.-практ. конф. (23 марта / М-во науки и высш. образования Рос. Федерации, Самар. нац. исслед. ун-т им. С. П. Королева (Самар. ун-т); под ред. М.Н. Акимовой, О.В. Вороновой. – 2020. – С. 72-73. – Текст: непосредственный.
9. **Подцероб М.** Почему инвалидам в России трудно устроиться на работу / М. Подцероб. – Текст: электронный // Ведомости.ru. – 2019. – 26 июня. – URL: <https://www.vedomosti.ru/management/articles/2019/06/26/805171-invalidam-trudno>. (дата обращения: 01.07.2024).