

*Кациева Лаура Шихумовна  
студентка,  
Высшая школа управления  
Финансовый Университет при Правительстве РФ,  
Россия, г. Москва  
e-mail: zolotco1976@mail.ru*

*Научный руководитель: Терновсков В.Б.,  
доцент,  
Финансовый Университет при Правительстве РФ,  
Россия, г. Москва*

## **КУЛЬТУРА БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК СОСТАВНАЯ ЕДИНИЦА ЦЕЛОСТНОЙ КУЛЬТУРЫ ЖИЗНИ ЛЮДЕЙ**

*Аннотация: Обеспечение безопасности всегда являлась одной из важных проблем человечества. Современное общество развивается в окружении инноваций и технологий. Постараемся представить геймификацию, как инструмент образовательных технологий при решении прикладных задач. Эта статья посвящена анализу воздействия современных online игр на подростковое поколение. Показаны чрезвычайные ситуации как набор ролевых игр с целью обучения, предупреждения и информирования разных социальных групп населения. Представленная работа направлена на повышение статуса и имиджа государственных служб, обеспечивающих безопасное проживание городского и сельского населения страны на примере создания ролевой многопользовательской онлайн-игры.*

**Ключевые слова:** виртуальные ролевые игры, геймеры, игровые модели, чрезвычайные ситуации, ЧС, культура безопасности жизнедеятельности, защита населения.

*Katsieva Laura Shikhumovna  
student,  
Graduate School of Management  
Financial University under the Government of the Russian Federation,  
Russia, Moscow*

*Scientific adviser: Ternovskov V.B.,  
assistant professor,  
Financial University under the Government of the Russian Federation,  
Russia, Moscow*

## **LIFE SAFETY CULTURE AS A COMPONENT UNIT INTEGRATED CULTURE LIFE PEOPLE**

**Abstract:** Ensuring security has always been one of the most important problems of humanity. Modern society is developing in an environment of innovation and technology. We will try to present gamification as a tool for educational technologies in solving applied problems. This article analyzes the impact of modern online games on the teenage generation. Emergency situations are shown as a set of role-playing games with the aim of teaching, preventing and informing different social groups of the population. The presented work is aimed at improving the status and image of public services that ensure the safe living of the urban and rural population of the country on the example of creating a role-playing multiplayer online game.

**Key words:** virtual role-playing games, gamers, game models, emergencies, emergencies, life safety culture, population protection.

Культура безопасности жизнедеятельности – неотъемлемая единица целостной культуры жизни людей, которая характеризует уровень общей подготовки населения в области безопасности жизнедеятельности и осознанную необходимость в соблюдении норм и правил безопасного поведения [2].

Средства массовой информации в настоящее время играют важную роль в формировании общей культуры и культуры безопасности, так же как образование, которое является наиболее эффективным методом формирования культуры безопасности жизнедеятельности. Воздействуя на население, они способствуют формированию определенных идеалов и ценностей, особого отношения к окружающему миру, твердых знаний и эмоционального стабильного состояния, влияют на мировоззрение, жизненную позицию и поведение людей в самых разных обстоятельствах [5].

Обучающие сайты, информационные порталы, виртуальные лекции и семинарские занятия, комментирование и обсуждение, электронная переписка (чат) по почте со специалистами – все эти методы являются наиболее эффективными в современном мире для формирования необходимых личностных качеств и черт в сфере безопасности жизнедеятельности. Благодаря использованию перечисленных средств, появляется возможность не только информировать население о возникших, но и предупреждать о прогнозируемых чрезвычайных ситуациях, в том числе и пожаров, с последующим объявлением хода и методов их. Данные ресурсы помогут распространить ответы по вопросам

деятельности МЧС России и заинтересовать о профессиях пожарного и спасателя [3].

Достаточно быстрое и динамичное совершенствование сети интернет способствует постоянному росту в ее развлекательном секторе. Интерактивность и медийная направленность набирают всё большую популярность. Как показывает опыт последних лет, простые текстовые ресурсы теряют свою значимость и используются пользователями гораздо реже сайтов с интерактивным контентом, в частности, с играми. Мировая паутина занимает значительную роль во всех видах человеческих знаний. Интернет сегодня способен удовлетворить практически любые потребности человека, включая обучение, работу и, конечно же, досуг. Развлекательная сфера сети представлена многочисленными и сильно отличающимися по сложности и роду действий онлайн играми (компьютерные игры, имеющие постоянное подключение к Интернету).

К наиболее распространенным и привлекательным жанрам современных виртуальных игр относятся многопользовательские ролевые онлайн игры (Massive multiplayer online role-playing game) (далее – ММО). Нельзя сказать, что существует точное определение понятия ММО на данный момент, поэтому, в рамках статьи используется следующая формулировка:

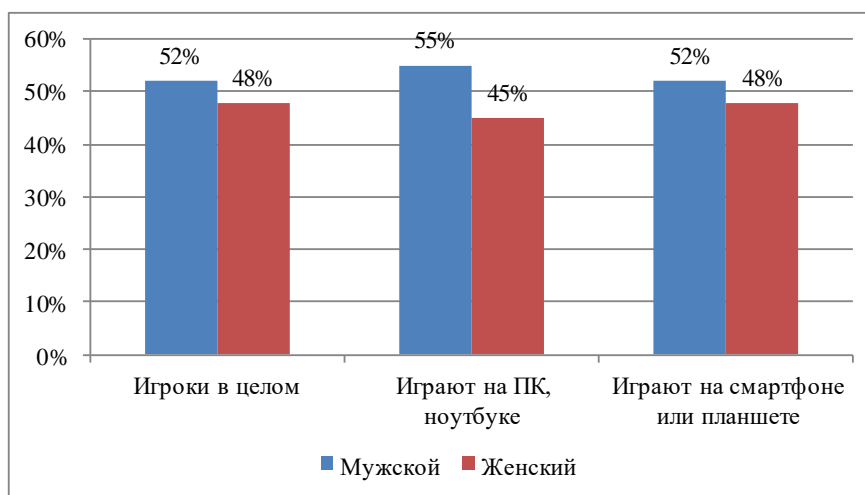
К сожалению, пока нет точного определения концепции ММО, поэтому, в рамках статьи используется следующая более общая формулировка:

ММО – это особый вид компьютерных игр, использующих постоянное подключение к сети Интернет, пользователи которой взаимодействуют друг с другом в глобальной компьютерной среде в рамках выбранных ими персональных ролей, руководствуясь характером и особенностями внутренней логики среды происходящих действий и выбранной роли, вместе создают новый или следуют уже существующему сюжету.

Эксперты Mail.Ru Group предоставили статистику, свидетельствующую о популярности ММО [4].

Работа показала, что в 2015 году месячная аудитория игроков России составляет более 43 миллионов человек. По итогам исследования выяснилось, что с определенной периодичностью в онлайн-игры играет почти каждый пользователь российского сегмента интернета [6].

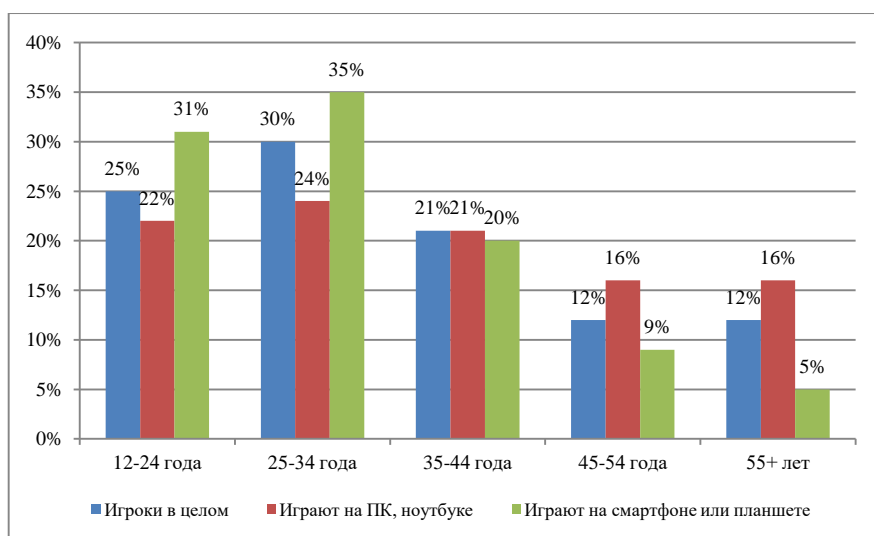
Наиболее используемыми для игры среди российских геймеров являются компьютеры и ноутбуки (61%) и мобильные устройства, в основном планшеты и смартфоны (57%) (рисунок 1). Игровые же приставки не пользуются большим спросом в Рунете и даже теряют свою популярность (12% игроков).



**Рисунок 1 – Распределение месячной аудитории игроков по гендерному признаку (данные исследования mail.ru Group, 2019)**

Российское сообщество игроков представлено достаточно сбалансированным количеством мужчин и женщин (52% и 48% соответственно). Немного больший уклон в интересе к компьютерным играм имеет мужской пол – их в данном поле более половины (55%).

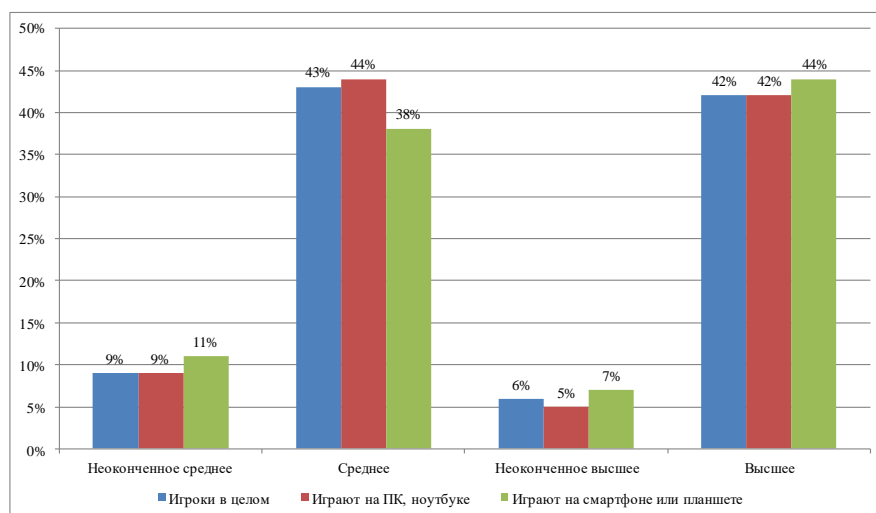
Результаты работы также показали, что онлайн-игры в России нравятся людям всех возрастов, но наибольшую группу составляют пользователи в возрасте от 25 до 34 лет (30%), которые чаще предпочитают смартфоны и планшеты для игр (Рисунок 2). Это, можно предположить, связано с большим интересом молодых людей к новым технологиям и, конечно же, их страстью к мобильности и удобству: вы можете играть, где угодно на своем устройстве, чего не скажешь о настольном компьютере [7].



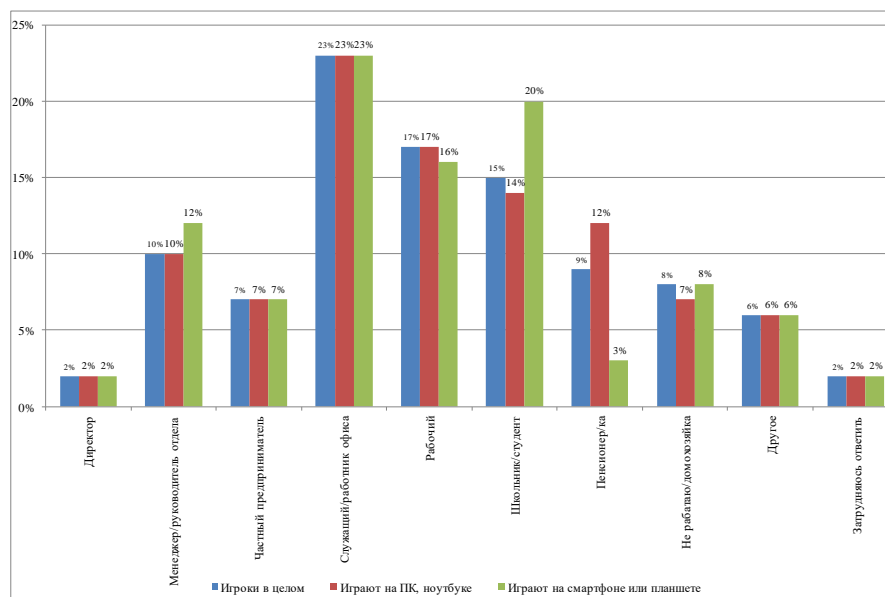
**Рисунок 2 – Возрастное распределение месячной аудитории игроков (данные исследования Mail.ru Group, 2019)**

Очень большое количество российских игроков уже с высшим образованием (если быть точнее, то 42%). Важно заметить, что среди десктопных таковых немного, всё-таки меньше, чем среди так называемых геймеров (42% против 44%) (рисунок 3).

Одна четвертая часть всех геймеров России – это обычные офисные работники, около 17% – рабочие, 15% – студенты и ученики, которые ходят в школу. Сразу можно увидеть, что массовая доля студентов (примерно 20%) встречается среди мобильных геймеров. Очень энергично играют руководители и начальники отделов (одна десятая часть если быть точнее), пенсионеры тоже играют (одна одиннадцатая часть от общего числа). В сфере десктопных геймеров, большое количество людей преклонного возраста (число в четыре раза больше, чем среди мобильных геймеров). Из рисунка 4 можно сделать вывод, что безработных людей, которые играют в различные игры, их совсем немного – всего 8%.



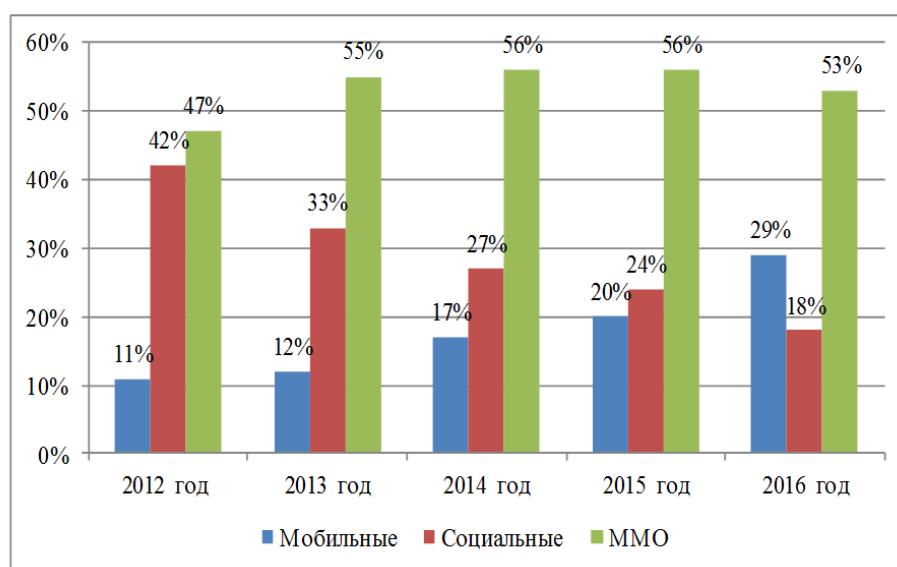
**Рисунок 3 – Распределение месячной аудитории игроков по типу образования (данные исследования Mail.ru Group, 2019)**



**Рисунок 4 – Распределение месячной аудитории игроков по роду деятельности (данные исследования Mail.ru Group, 2019)**

Было проведено небольшое исследование российского игрового рынка (в 2016 году) экспертами Mail.Ru Group (все показано на рисунке 5). Такое исследование представило, что по итогам текущего года объём российского рынка онлайн-игр составил чуть больше 56 млрд рублей (а именно 56,7 млрд рублей). Это на 9% больше 2018 года. Самым крупным сегментом является и остается ММО. Во-первых, их доля составляет 53%, а объём рынка 30,3 млрд

руб. Кстати, объем рынка увеличился на 5% по сравнению с 2018 годом. (все представлено на рисунке 5).



**Рисунок 5 – Динамика изменения структуры роста рынка онлайн-игр (по внутренним данным Mail.ru Group, 2019)**

Исходя из наших исследований можно сделать вывод, что аудитория у ММО разная (играют буквально все) и она быстро увеличивается и растет очень активно [8].

Несколько слов нужно сказать про ММО. ММО – это неоднократно действующая и прогрессирующая среда, в которой одновременно существует и работает множество персонажей, которые хорошо управлялись людьми, а не какими-либо компьютерами. Эти игровые миры с самого начала разрабатываются и сразу же программируются командой разработчиков. Безусловно есть возможность дальнейшего и главное хорошего прогресса и увеличения, и они также физически размещаются на серверах (а именно удаленных) доступ, к которым может быть осуществлен только через интернет-соединение и никак иначе. Давайте поговорим что же предлагает нам ММО:

– Можно как создавать своего персонажа (очевидно, что он уникальный), так и развивать его в будущем;

- Доступно онлайн-общение игроков;
- Можно играть вместе с другими объединяясь в команды (можно собирать самым разным образом: по интересам или по задачам). И после этого уже стараться играть в команде;
- Также есть возможность назначать руководящие должности в любых командах;
- Решение всевозможных сложных головоломок и задач; планирование конкретного дела и обсуждение его в сети с другими людьми;
- Договора, которые можно заключать с другими участниками и командами. Как о сотрудничестве и мире, так и о войне;
- Можно организовать строительство каких-либо зданий, организовать торговлю в городах и накопление и преумножение материальных средств;
- Повышение уровня игровых навыков и увеличение профессионализма персонажей. Также возможно завоевать популярность и власть;

Довольно любопытны возможности применения ММО в различных областях. Например, применение в области безопасности жизнедеятельности. В этой статье хотелось бы затронуть тему перспектив создания ММО по мотивам практики МЧС России и РСЧС в целом.

Основные принципы онлайн-ролевых игр [9]:

- Обязательно игровая среда должна развиваться и прогрессировать;
- Персонажи всегда новые и уникальные;
- Присутствие экономических отношений;
- Как я говорил раньше, должно быть объединение в отряды и группы;
- Выбор новых заданий, выполнений их и получение некоторого опыта, а также его опыта;

Эти принципы очень быстро и хорошо реализуемы (с точки зрения планирования, соответственно) в онлайн игре, которые были созданы по мотивам деятельности МЧС России. Могу привести в пример, исключительность персонажей игровых именно они сочетаются с возможностью прогресса и



создания такого уникального персонажа. Например, «спасатель», «руководитель или специалист территориального органа МЧС России», «пожарный» и другие люди, входящие в состав РСЧС. Задания очень разнообразные и в качестве заданий могут выступать модели игровые разных реальных ЧС природного и техногенного характера, которые произошли в прошлые годы. Также могут быть вымышленными и смоделированными разработчиками, несомненно, это дает опыт героям и некоторый шанс предоставляется для их карьерного роста в этой среде игровой. Можно также увидеть, что в игру внедряется эквивалент (а именно денежной единицы) и также существует понятие «вознаграждение за выполненную работу». Возможна операция покупки и обмена товаров, которая позволит совершать экономические отношения. Обеспечивать выполнение заданий по устранению ЧС и распланировки будущей деятельности позволяет объединение в команды и группы, которые первоначально необходимы для создания аварийно-спасательных формирований [10].

В процессе разработки игры можно реализовать внедрение очень хорошего видеоряда, анимации и анимационных фрагментов, интерактивного мультимедийного контента, но также и достаточно развернутых контекстных справок. Все это вместе воздействует на человека и на его органы чувств и создает некий интерес, также влияет на него самого и на эмоциональный фон и сферу, но кроме этого еще и развивает эмоциональные отношения к окружающему миру (они в свою очередь уже влияют на мотивацию поступков[2]).

Курсы обучения направлены на улучшение персонажей и повышения мастерства при их создании. В рамках этих курсов вероятно доведение такой информации. Защита населения и территорий от ЧС любого характера – для этого и направлены примерные программы подготовки населения и самих людей, которые работают в области гражданской обороны.

Постоянный прогресс, узнаваемость и обычная простота участия, а также сбор и охват людей, которым все это интересно – это совсем небольшая доля характеристик ММО, благодаря которым можно обеспечить большую и

высокую эффективность реализации процесса обучения разного населения в области безопасности жизнедеятельности. Также не забываю и об информировании о ЧС и о пожарах. Расскажу про возможность групповых и совместных действий, а также бесконечная расширяемость игровых сред (а именно виртуальных), которая называется многоплатформенность. Именно такие условия создают некую среду для разностороннего развития персонажей, которые независимы от возрастных показателей и конечно же от территориального распределения.

Помимо всего этого, в таких условиях (в данном случае имеется в виду условия деструктивного воздействия на персонажа или человека), большого потока не очень положительной информации об ужасах современного мира с применением ММО. Это все помогает сформировать способность оценивать уровень и некий характер опасностей и угроз, и несомненно улучшает анализ некоторых последствий их реализации, с помощью которых можно повысить готовность противостояния им [11].

Рассматривая игру, в процессе создания и развития персонажа (в частности речь про навыки и выполнение каких-либо дополнительных задач) они получают возможность в удобной и интуитивно понятной форме пройти обучение и познакомиться с учебниками и материалами по темам, которые очень сильно связаны с программами предмета («Основы безопасности жизнедеятельности»). Не стоит забывать, что связаны с дисциплиной «Безопасность жизнедеятельности» и также с разными группами населения в области обороны и защиты населения:

- Первичные, а также вторичные негативные воздействия в ЧС и не забываем про эти самые фазы развития ЧС. Некоторые причины несчастных случаев и может аварий на объектах экономики;

- Разделение довольно страшных и опасных объектов, большинство опасностей происходит при авариях в этих местах и их последствия на них.

- Классификация пожаров, довольно опасные факторы пожара, порядок тушения пожаров, и огнетушащие вещества;

– Довольно опасные вещества, которые могут иметь взрывчатый характер, их классификация и параметры. Я бы сюда отнес и взрывы разного типа, и их параметры и характеристики;

– Надежное поведение и навыки влияния человека при ЧС техногенного, социального и природного характера;

– Самые главные обязанности пожарного и спасателя, и некоторых других должностных лиц, которые могут участвовать в организации проведения АСДНР;

– АСДНР (аварийно-спасательные и другие неотложные работы) в центре поражения; параметры основных видов работ (в данном случае аварийных) в связи с тем, что произошло повреждение их в результате ЧС;

– Неотложные работы в условиях радиоактивного и химического заражения, а также при взрывах пожарах и тд;

– Организационный порядок взаимодействия межведомственного, а также этот же порядок различных органов государственной власти при ликвидации ЧЧ различного характера;

– Силы и средства для эвакуационных работ и мероприятий и порядок их выполнения. А также порядок выполнения в условиях ЧС и главное содержание работ организации эвакуации;

– Единая государственная система: ее система, состав, структура, и некоторые задачи, и порядок функционирования; хочется добавить про предупреждения и ликвидацию ЧС МЧС России в частности;

– Взрывчатые вещества, их классификация и параметры, самые разнообразные взрывы и их характеристики;

– Уровень научно-технического развития и состояние нормативной правовой базы; все это в области защиты населения и территорий от ЧС природного и техногенного характера;

Я хочу отметить, что у информирования и оповещения населения хорошие возможности в случае возникновения ЧС или их угрозе. Одним из средств

массовой коммуникации мы можем считать ММО. Он обеспечивает взаимодействие десятков, и даже, возможно, сотен тысяч человек. На всех подписчиков ММО может доводиться очень значимая реклама, а также ролики, электронные плакаты, которые и дают подписчикам определенное информирующее воздействие.

Онлайн игра, которую мы сейчас рассматриваем в этой статье будет являться отражением реального мира и важно отметить, что изменения в ней станут откликом тенденции и события реальной жизни [11]. Игроки и персонажи смогут повлиять на процессы и ощущать масштабы происходящего в стране. Хочу добавить здесь же, что они способны узнать много нового об устройстве политическом, экономическом и социальном именно нашей страны и в целом системы РСЧС в частности. Очень интересный факт о том, что ММО по сути своей является стратегической онлайн игрой, в которой важную роль играет способность выжить в любых самых разнообразных ситуациях и развить как организаторские способности, так и умение руководить и работать в команде.

Социальный эффект от внедрения ММО будет обусловлен:

- Ну сразу надо отметить, что повысится уровень образованности людей не только в области безопасности жизнедеятельности, но и в других сферах;
- Также повысится уровень патриотического воспитания будущего подрастающего поколения, и других групп населения;
- Повысится авторитет государства и государственных служб, которые обеспечивают эту самую безопасность жизнедеятельности населения;

От внедрения ММО можно наблюдать экономическую эффективность и оценить ее с использованием подхода (а именно методического) к оценке структурных элементов ОКСИОН [12, 13].

### **Список литературы:**

1. Аюбов Э.Н. Метод технико-экономической оценки системы информирования и оповещения населения: дисс. ... канд. техн. наук. М., 2008. 26 с.

2. ГОСТ 22.3.07-2014. Безопасность в чрезвычайных ситуациях. Культура безопасности жизнедеятельности. Общие положения. Введ. 2014-03-11. Федеральное агентство по техническому регулированию и метрологии; Москва: Стандартинформ, 2014. 5 с.

3. Лукьянович А.В., Пашков А.А. Перспективы внедрения многопользовательских ролевых онлайн-игр по проблемам формирования культуры безопасности жизнедеятельности // Журнал «Технологии техносферной безопасности». 2011. Вып. 4. С. 1- 14.

4. Профиль российского геймера. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://gamestats.mail.ru> (дата обращения: 29.09.2020 г.).

5. Российский игровой рынок в 2016 году: 56,7 млрд рублей [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://gamestats.mail.ru/> (дата обращения: 29.09.2020 г.).

6. Овсяник А.И., Данилина М.В., Яркин В.В., Терновсков В.Б. Мобильные приложения на службе пожарной безопасности // Пожары и чрезвычайные ситуации: предотвращение, ликвидация. 2020. № 1. С. 75-80.

7. Терновсков В.Б., Данилина М.В., Яркин В.В., Литвинов А.Н., Иванова С.П. Основы формирования культуры безопасности жизнедеятельности // Проблемы безопасности и чрезвычайных ситуаций. 2020. № 4. С. 87-90.

8. Терновсков В.Б., Данилина М.В., Щурин Ф.С., Яркин В.В. Культура безопасности жизнедеятельности как условие безопасности личности и общества // Проблемы безопасности и чрезвычайных ситуаций. 2020. № 4. С. 70-77.

9. Терновсков В.Б., Балилый Н.А., Ефимов А.И. Использование современных мобильных приложений для популяризации экологической безопасности среди населения // Ученые записки Крымского инженерно-педагогического университета. 2019. № 1 (63). С. 180-186.

10. Грушицын А.С., Зайченко А.Н., Терновсков В.Б., Данилина М.В. Экономические аспекты чрезвычайных ситуаций // Проблемы безопасности и чрезвычайных ситуаций. 2020. № 3. С. 57-63.

11. Воробьев Ю.Л. Безопасность жизнедеятельности (некоторые аспекты государственной политики). М.: Деловой экспресс, 2005. 376 с.

12. Системотехнический проект ОКСИОН. М.: ОАО НТП «Интеллект Телеком», 2005.

13. Буковшин В.А. Интеллектуальные системы в компьютерных играх. Перспективы развития искусственного интеллекта в игровой индустрии // Современные материалы, техника и технологии. 2017. № 3. С. 21-36.