

ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТАЦИИ В СУБКУЛЬТУРЕ ГЕЙМЕРОВ

А.В. Финагина

Тверской государственной технической университет, г. Тверь

© Финагина А.В., 2023

DOI: 10.46573/2409-1391-2023-2-67-70

***Аннотация.** Приводятся результаты теоретического анализа концепций ценностных ориентаций и понятия ценности в современной социокультуре и психологии. Описывается эмпирическое исследование терминальных и инструментальных ценностей, распространенных в субкультуре геймеров, с последующей их интерпретацией. Указываются возможные причины погружения людей в виртуальную реальность. Затрагивается вопрос о возможном формировании новых способов достижения приоритетных ценностей у геймеров.*

***Ключевые слова:** ценности, ценностные ориентации, субкультура геймеров, виртуальная реальность, концепции.*

Актуальность. Необходимость изучения системы человеческих ценностей с каждым годом все больше возрастает. Одними из главных причин этого являются постоянный прогресс постиндустриального общества и отсутствие стабильного благосостояния у большинства людей, что, в свою очередь, приводит к кризису ценностной системы ориентаций.

Ценности определяют как личность в целом, так и ее принципы, мотивацию, мировоззрение и отношение к окружающему миру и самой себе. Рано или поздно каждый человек оказывается перед выбором: придерживаться ли традиционных ценностей, навязанных обществом и временем, или же пойти против системы. Формирование новых субкультур напрямую связано с трансформациями мировоззрения и структуры ценностей, что побуждает к изучению новых сообществ. Именно это и обусловило актуальность данной статьи.

Цели работы: изучение и анализ ценностных ориентаций, распространенных в субкультуре геймеров.

Для достижения поставленных целей следует решить задачи: проанализировать теоретический базис ценностных ориентаций; провести качественное исследование иерархии ценностей в субкультуре геймеров; проинтерпретировать полученные результаты.

Объект исследования – люди из игрового сообщества в количестве 30 человек, (26 мужчин и 4 женщины) в возрасте от 18 до 47 лет с общим игровым стажем от 10 до 30 лет.

Предмет исследования – ценностные ориентации в субкультуре геймеров.

Методы исследования: теоретический анализ, анкетирование, опрос, беседа, а также методика иерархии потребностей М. Рокича.

Несмотря на то, что субкультура геймеров существует на протяжении 40 лет, этот феномен информационной эпохи все еще является малоизученным, что мотивирует изучать указанное сообщество.

Рассматривая ценности как систему жизненных смыслов и идеалов геймеров, можно понять общую направленность игровой деятельности сформировавшихся аффиинити-групп и установить причинно-следственные связи между определяющими ценностными ориентациями и уходом людей в виртуальную реальность. Исходя из вышесказанного, в данном исследовании используются концепции ценностей и ценностных ориентаций Д.А. Леонтьева и М. Рокича.

Согласно Д.А. Леонтьеву, «ценности – подлинно функционирующие имманентные регуляторы деятельности индивидов, воздействующие на поведение независимо от их воссоздания в сознании, не отвергающие существование не совпадающих с ними как по содержанию, так и по психологической природе сознательных убеждений или представлений субъекта о своих ценностях» [2]. Ученый выделил также две потенциальные формы ценностей: терминальные (среди них выделяются такие дихотомии: конкретные ценности – абстрактные ценности; ценности профессиональной самореализации – ценности личной жизни; активные ценности – пассивные ценности); инструментальные со следующими дихотомиями: эгоистичные ценности – альтруистические ценности; интеллектуальные ценности – эмоциональные ценности.

Позиция Д.А. Леонтьева позволяет социализировать ценностные ориентации и лишить их индивидуализации.

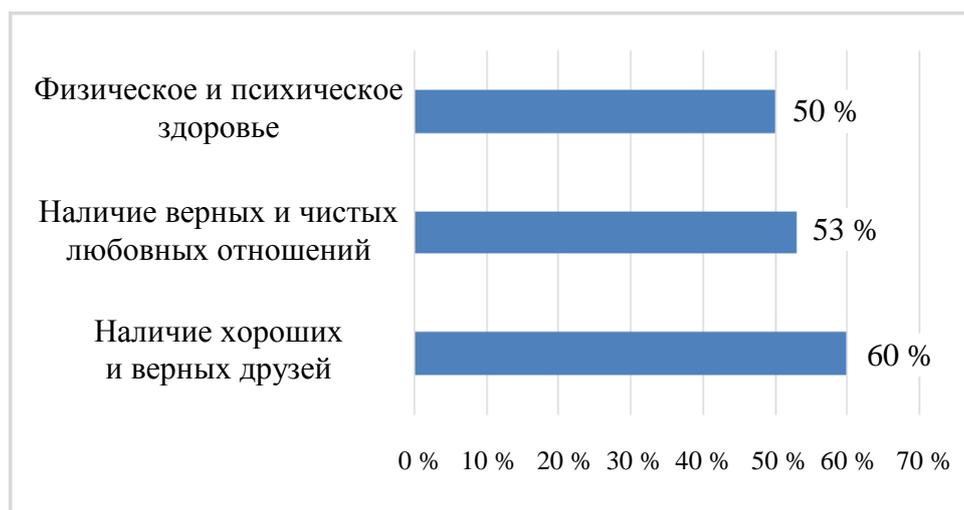
Похожую концепцию системы ценностей выдвинул зарубежный психолог М. Рокич: «Ценности – это устойчивое убеждение в том, что определенный способ действия или определенные жизненные цели более предпочтительны для индивида и общества другим способам деятельности или другим конечным целям» [3]. М. Рокич также выделяет две группы ценностей: терминальные, которые выражаются в убеждении личности в наличии у нее конечной цели существования; инструментальные, которые определяют путь достижения поставленных целей.

В современной социокультуре существует множество концепций ценностей и ценностных ориентаций и подходов к их изучению. Ценности чаще всего трактуются как жизненные идеалы и мотивация к существованию, отношение к миру и себе самому, цели и пути их достижения, задающие вектор общей деятельности. Следовательно, анализ системы ценностей, господствующих в субкультуре геймеров, поможет понять природу увлеченности людей виртуальным миром, стремление поменять реальность на игровую среду.

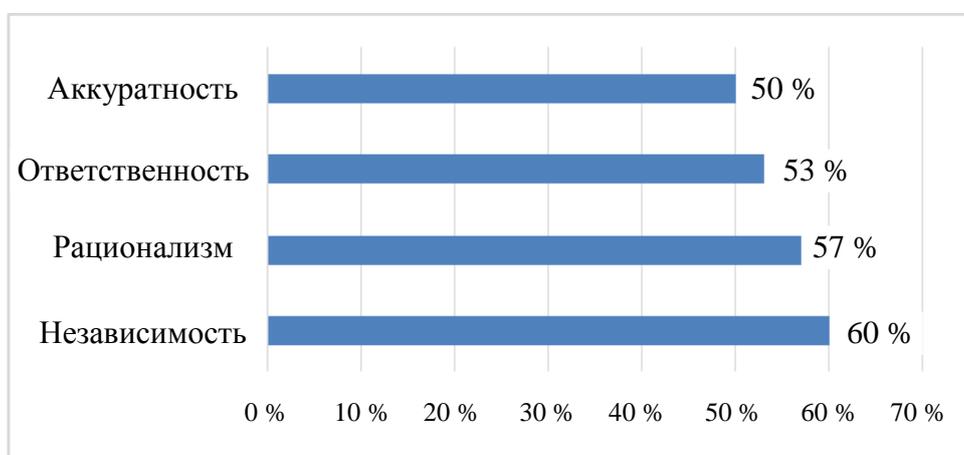
В проводимом исследовании были использованы анкетирование и методика иерархии системы ценностей М. Рокича. Количество участников – 30 человек из игрового сообщества.

Результаты анализа терминальных ценностей (рисунок а) показали, что у геймеров преобладают такие ценности, как наличие хороших и верных друзей, верных и чистых любовных отношений, а также физическое и психическое здоровье.

Среди инструментальных ценностей (рисунок б) у игроков встречаются следующие: независимость, выраженная в способности действовать самостоятельно; рационализм как умение здраво и логично мыслить, принимать обдуманное решения; ответственность за свои решения и поступки, умение держать свое слово; аккуратность, понимаемая и как чистоплотность, и как порядок в делах.



a



b

Ценности геймеров: *a* – терминальные; *b* – инструментальные

Результаты сравнения структуры терминальных и инструментальных ценностей дают достаточно целостное представление о респондентах. В таблице терминальных ценностей преобладают такие шкалы, как наличие хороших и верных друзей, любовь и здоровье, что указывает на стремление создать локальную и комфортную среду, на которой не сказываются превратности окружающего мира. Для достижения данных ценностей геймеры считают необходимым быть независимыми (60 %), рациональными (57 %), ответственными (53 %) и аккуратными (50 %). Игроки готовы отказаться от более важных мировоззренческих ценностей: счастья других (10 %), искусства и творчества (13 %), чуткости (10 %), неприятия как собственных, так и чужих недостатков (10 %) и пр.

Зачастую компьютерные игры и виртуальная реальность дают возможность геймерам реализовать свои запросы, что компенсирует налагаемые современным миром ограничения, которые прочерчивают рамки, не позволяющие достичь желаемого. Создавая новый (виртуальный) мир по своим правилам и в соответствии с собственным видением, человек стремится приобрести полностью контролируемую реальность, а последнее может привести к образованию другой системы ценностей, не связанной с обеспечением выживания и поддержанием традиционных норм.

Заключение. Несмотря на многообразие подходов к трактовке ценностей и ценностных ориентаций, общая их концепция остается неизменной. Ценность – это, скорее, не социально-психологическое образование, а нечто индивидуальное, выступающее опорной точкой мировоззренческих процессов, обуславливающей мотивы деятельности и взаимоотношения с окружающими и самим собой. Именно поэтому изучение и понимание ценностей и ценностных ориентаций в субкультуре геймеров позволяют понять, почему виртуальный мир так интересен и из-за чего многие предпочитают его реальности.

Библиографический список

1. Баева Л.В. Человек играющий в XXI веке // Информационная эпоха: вызовы человеку: коллективная монография / под ред. И.Ю. Алексеевой, А.Ю. Сидорова. М.: РОССПЭН, 2010. С. 209–230.
2. Леонтьев Д.А. Методика изучения ценностных ориентаций. М.: Смысл, 1992. 191 с.
3. Рокич М. Ценностные ориентации. СПб.: Питер, 2015. 704 с.
4. Цветов М.А. Подходы к пониманию сущности ценностей и их систем: история и современность // Молодой ученый. 2016. № 28 (132). URL: <https://moluch.ru/archive/132/37045/> (дата обращения: 02.02.2023).

VALUE ORIENTATIONS IN THE GAMER SUBCULTURE

A.V. Finagina

Tver State Technical University, Tver

Abstract. *The results of the theoretical analysis of the concepts of value orientations and the concept of value in modern socioculture and psychology are presented. An empirical study of terminal and instrumental values common in the subculture of gamers, with their subsequent interpretation, is described. Possible reasons for people's immersion in virtual reality are indicated. The question of the possible formation of new ways to achieve priority values among gamers is raised.*

Keywords: *values, value orientations, gamer subculture, virtual reality, concepts.*

Об авторе:

ФИНАГИНА Анастасия Владиславовна – магистрант первого года обучения кафедры психологии, истории и философии, Тверской государственной технической университет, Тверь, Россия; e-mail: afinagina.14.2019@gmail.com

About the author:

FINAGINA Anastasia Vladislavovna – first year master's student of the department of psychology, history and philosophy, Tver State Technical University, Tver, Russia; e-mail: afinagina.14.2019@gmail.com