

Новая реальность: компенсаторная функция видеоигр в рамках ценностных ориентаций студентов

Научный руководитель – Дерюгин Павел Петрович

Паламарчук Диана Витальевна

Студент (бакалавр)

Севастопольский государственный университет, Севастополь, Россия

E-mail: di.pa2017@yandex.ru

Виртуальная реальность стремительно развивается. Согласно Иванову Д.В., распространение технологий виртуальной реальности происходит как киберпротезирование, оно вызывается стремлением компенсировать с помощью компьютерных симуляций отсутствие социальной реальности [1]. Видеоигры стали новым этапом погружения в виртуальную реальность: человек стал выступать главным и активным персонажем, создавая себя в виртуальном пространстве по образу и подобию некоего персонажа. Игры предоставляют пользователю на выбор любую роль, образ, иную жизнь.

Видеоигры – это современный, ещё недостаточно изученный феномен. Данная работа рассматривает компенсаторную функцию видеоигр в рамках ценностных ориентаций студентов. В качестве определения компенсаторной функции мы берем следующее: компенсаторная функция заключается в возмещении или обретении труднодостижимого или утраченного с помощью различных инструментов (например, виртуальной реальности), а также в уравнивании дисбаланса между потребностями человека и возможностями их удовлетворения.

Компенсаторная функция проявляется посредством выявления ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями понимаются разделяемые личностью социальные ценности, выступающие в качестве целей жизни и основных средств их достижения (Ядов В.А) [2].

Компенсаторную функцию в рамках ценностных ориентаций можно рассматривать через следующие выделенные параметры и соответствующие им индикаторы:

1. Характер и аватар персонажа: внутренний и/или внешний выбор черт;
2. Материальные атрибуты: финансовое состояние, недвижимост и т.д.;
3. Социальные отношения: друзья, отношения, семья;
4. Авторитет: престиж, власть, социальное признание;
5. Духовный комфорт: эстетичность, гармония;
6. Свобода действий: девиантность и/или безопасность;
7. Самореализация и самоактуализация: профессиональная реализация, развитие личного потенциала.

Таким образом, компенсаторная функция в видеоиграх может проявляться в: реализации себя в определенной сфере деятельности; создании виртуального круга общения или виртуальной семьи; обретении престижа/власти, лидерской позиции, богатства и т.д., в чем исследуемый ограничен в реальной жизни. Подобное явление представляет собой, с одной стороны, положительный эффект, способный предоставить человеку реализацию своих ценностных ориентаций и удовлетворить возникшие потребности через инструмент виртуальной реальности. С другой стороны, существует опасность «затягивания» виртуального мира и развития трансгрессивной идентичности [3]. Внутриигровое и внеигровое пространство начинает пересекаться в рамках ценностных ориентаций студентов. Интересным для изучения являются следующие вопросы: Существуют ли разрывы между игрой и

повседневной жизнью? Отличаются ли студенты с различным уровнем подготовки (гуманитарный и технический профиль) ценностными ориентациями? Для ответов на данные вопросы будет проведено количественное социологическое исследование, эмпирической базой которого станут студенты Севастопольского государственного университета.

Источники и литература

- 1) Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2002. – 224 с.
- 2) Ядов В.А. Саморегуляция и прогнозирование социального поведения личности: Диспозиционная концепция // 2-е расширенное изд. - М.: ЦСПиМ, 2013. – 376 с.
- 3) Stevens Reed, Tom Satwicz, Laurie McCarthy. In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives. // The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning // Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 41–66.